

## STUDIENINHALTE STUDIENÜBERGREIFENDES ANGEBOT - MINORS

### ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
719442 Usability Engineering Minors: App Design & Development, Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 119442a Usability Engineering</li> </ul>	1.
721134 Film Exercises Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 721134a Film Exercises</li> </ul>	1.
721192 Digital Editing Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 221192a Digitaler Schnitt</li> </ul>	1.
721195 Visual Literacy Minor: Media Arts	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 721195a Visual Literacy</li> </ul>	1.
721324 Media Production Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 721324a Media Production</li> </ul>	1.
722300 Media Production Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223531a Konzeption Hochschulradio</li> <li>• 223531b Realisation Hochschulradio</li> <li>• 223532a Konzeption Studentenfernsehen Stufe</li> <li>• 223532b Realisation Studentenfernsehen Stufe</li> <li>• 722300a Media Production</li> </ul>	1.
722310 Field Trip / Study Project Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 722310a Field Trip / Study Project</li> </ul>	1.
722403 Rights and Licences Minor: International Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 114553a Lizenzen und Rechtehandel</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
722411 Crossmedia Product and Innovation Management Minor: International Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 114211a Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement</li> <li>• 722411a Ergänzungsstudium</li> </ul>	1.
726001 International Content Production Minor: Journalisten Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226402b ICP Produktion</li> </ul>	1.
733404 Specialist Project Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 733404a Specialist Project</li> </ul>	1.
733409 Visual Design Workshop Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 733409a Visual Design Workshop</li> </ul>	1.
733510 Data Warehouse Implementation Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 733510a Data Warehouse Implementation</li> </ul>	1.
737062 Leadership and Management Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 338005a Fachspezifisches Projekt: Management 1</li> <li>• 338057a Fachspezifisches Projekt: Management 1</li> </ul>	1.
737077 Introduction to International Business Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337077c Introduction to International Business</li> </ul>	1.
780462 Scientific Seminar Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 180460a Wissenschaftliches Seminar</li> <li>• 780460a Ergänzungsstudium</li> </ul>	1.
781850 Practical Training in Pre-Press, Press, and Post-Press (5P) Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 181850a Grundlagen Praktikum Prepress Press Postpress</li> <li>• 781850a Practical Training in Pre-press, Press, and Post-Press</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<p>822440 Deutsch C1.1 Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>822440a German Language Course - C1.1</li> </ul>	1.
<p>822448 German Society and Culture Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>822448a German Society and Culture</li> </ul>	1.
<p>822453 German Language Course - A2.1 Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>822453a German Language Course - A2.1</li> </ul>	1.
<p>822455 German Language Course - B1.1 Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>822455a German Language Course - B1.1</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
822457 German Language Course - B2.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822457a German Language Course - B2.1</li> </ul>	1.
822470 Deutsch C1.2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822470a Deutsch C1.2</li> </ul>	1.
822471 German Language Course - A1.2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822471a German Language Course - A1.2</li> </ul>	1.
822473 German Language Course - A2.2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822473a German Language Course - A2.2</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
822475 German Language Course - B1.2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822475a German Language Course - B1.2</li> </ul>	1.
822477 German Language Course - B2.2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822477a German Language Course - B2.2</li> </ul>	1.
113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113445a Künstliche Intelligenz für Computerspiele</li> </ul>	1.
113447 Computergrafik Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113447a Computergrafik</li> </ul>	1.
113455 Praktikum Virtual Reality Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113455a Praktikum Virtual Reality</li> </ul>	1.
113466 Cloud-Services and Internet of Things Minor: App Design & Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113466a Cloud-Services and Internet of Things</li> </ul>	1.
113510 Game Praktikum Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113510a Game-Praktikum</li> </ul>	1.
113520 Theory of Game Development Minor: Games Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>113520a Theory of Game Development</li> <li>113520a Theory of Game Development</li> </ul>	1.
113521 Game Engine Programming Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113521a Game Engine Programming</li> </ul>	1.
113522 Gameplay Programming Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>113522a Gameplay Programming</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
113540 Game Physics Minor: Games Development	• 113540a Game Physics	1.
114251 Buch-, Zeitungs- und Zeitschriftengestaltung Minor: International Publishing	• 114251a Buch-, Zeitungs- und Zeitungsschriftengestaltung	1.
114252 Buch-, Magazin- und Zeitungsgestaltung Minor: International Publishing	• 114252a Buch-, Magazin- und Zeitungsgestaltung	1.
114578 Storytelling & Genres Minor: International Publishing	• 114578a Storytelling & Genres	1.
114583 Photography Minor: Advertising	• 114583a Photography	1.
119204 Mobile Interaktion Design Minor: App Design & Development	• 119204a Mobile Interaction Design	1.
119320 User Interface Design Minor: Visual Communication	• 119320a User Interface Design • 119320a User Interface Design	1.
119450 Interdisziplinäres Projekt Minor: App Design & Development	• 119450a Interdisziplinäres Projekt	1.
119610 Innovation Management Minor: Integrated Product Design	• 119610a Innovation Management • 119610a Innovation Management	1.
119630 Spieleentwicklung für Mobile Geräte Minor: Games Development	• 119630a Spieleentwicklung für mobile Geräte	1.
119640 Mobile Web Applications Minor: App Design & Development	• 119640a Mobile Web Applications	1.
119667 Game Design Minors: App Design & Development, Games Development	• 119667a Game Design	1.
180310 Designprojekt 1 Minor: Integrated Product Design	• 180310a Designprojekt 1	1.
180320 Fotografie Minor: Integrated Product Design	• 180320a Fotografie	1.
180410 Designprojekt 2 Minor: Integrated Product Design	• 180410a Designprojekt 2	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
180411 Kreative Drucktechniken Minor: Integrated Product Design	• 180411a Kreative Drucktechniken	1.
180412 Vertiefung Typografie Minor: Integrated Product Design	• 180412a Vertiefung Typografie	1.
180420 Vertiefung Darstellungstechniken Minor: Integrated Product Design	• 180420a Vertiefung Darstellungstechniken	1.
180440 Nachhaltigkeit und Design Minor: Integrated Product Design	• 180440a Nachhaltigkeit und Design	1.
180461 Wissenschaftliche Arbeit Minor: Integrated Product Design	• 180461a Wissenschaftliche Arbeit	1.
180610 Designprojekt 3 Minor: Industrial Print Media Produktion	• 180610a Designprojekt 3	1.
221143 Creativity and Media Minor: Media Arts	• 221143a Creativity and Media	1.
221144 Contemporary Media and Art Minor: Media Arts	• 221144a Contemporary Media and Art	1.
221155 Drehbuchentwicklung Minor: Storytelling	• 221155a Drehbuchentwicklung 2	1.
221158 Regie 2 Minor: Storytelling	• 221158a Regie 2	1.
221173 Filmsprache Minor: Storytelling	• 221173a Filmsprache	1.
221200 Graphic Arts Minors: Moving Images, Visual Communication	• 221200a Graphic Arts	1.
221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G) Minor: Visual Effects	• 221374a Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)	1.
221400 Medienwissenschaft Minor: Audiovisual Media	• 221400a Medienwissenschaft	1.
221403 Filmgeschichte Minor: Storytelling	• 221403a Filmgeschichte	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223333a Investition, Finanzierung und Unternehmensbesteuerung</li> <li>• 223333b Rating, Finanzierungsmodelle und Entrepreneurship</li> </ul>	1.
223336 Spezielle BWL: Marketing-Management und Online-Marketing Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223336a Marketing-Management/Online-Marketing</li> <li>• 223336b Transferprojekt Marketing-Management/Online-Marketing</li> </ul>	1.
223337 Spezielle BWL: Digital Marketing Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223337a Digital Marketing</li> <li>• 223337b Transferprojekt Digital Marketing</li> </ul>	1.
223631 Medienwirtschaft: Internationales Medienmanagement Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223631a Internationales Management, Strategien und Märkte</li> <li>• 223631b Transferprojekt Internationales Medienmanagement</li> </ul>	1.
223632 Medienwirtschaft: Internet und Digitale Medien Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223632a Internetstrategien und -konzepte</li> <li>• 223632b Transferprojekt Internet und Digitale Medien</li> </ul>	1.
224353 Screendesign Minors: Advertising, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 224353a Screendesign</li> </ul>	1.
224354 Werbespotkonzeption Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 224354a Werbespotkonzeption</li> </ul>	1.
224458 Mediensoziologie Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 224458a Mediensoziologie</li> </ul>	1.
224460 Mobile Advertising and Brand Engagement Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 224460a Mobile Advertising and Brand Engagement</li> </ul>	1.
226103 Leadership Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226103a Leadership</li> </ul>	1.
226203 Innovation Management Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226203a Innovation Management</li> </ul>	1.



EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
226310 Technology and Media Ethics Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226310a Technology and Media Ethics</li> </ul>	1.
226502 Corporate Communications Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226502a Corporate Communications</li> <li>• 226502a Corporate Communications</li> </ul>	1.
253303 Regie/Inszenierung Minor: Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253303a Regie/Inszenierung</li> </ul>	1.
334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334066a Angewandte Medienpsychologie Workshop</li> </ul>	1.
334067 Medienworkshop Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334067a Medienworkshop</li> </ul>	1.
334073 Visual Design Workshop Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334073a Visual Design Workshop</li> </ul>	1.
335103 Big Data Scenarios Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 335103a Big Data Scenarios Vorlesung</li> <li>• 335103b Big Data Projekt</li> </ul>	1.
337074 Multimedia Storytelling Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337074a Multimedia Storytelling</li> </ul>	1.
337079 Online Marketing I Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337079a Introduction to Online Marketing</li> <li>• 337079a Introduction to Online Marketing</li> <li>• 337079c Crossmedia Marketing</li> <li>• 337079c Crossmedia Marketing</li> </ul>	1.
337087 Media Production Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337087a Multimedia Fundamentals</li> <li>• 337087b Media Production</li> </ul>	1.
337095 Strategic Management Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337095a Strategic Management</li> <li>• 337095c Digital Transformation</li> </ul>	1.
337102 Spezialisierung: Digital Marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337102a Spezialisierung: Digital Marketing</li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>338010a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1</li> </ul>	1.
338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2 Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>338011a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2</li> </ul>	1.
822420 English Media and Society C1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822420a English Media and Society C1</li> </ul>	1.
822429 Intercultural Communication B2/C1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822429a Intercultural Communication B2/C1</li> </ul>	1.
822451 German Language Course - A1.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>822451a German Language Course - A1.1</li> </ul>	1.

823373 English for Marketing C1 Minors: Advertising,  
App Design & Development, Business Analytics,  
Games Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalismen Creation  
Management, Media Arts, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication,  
Visual Effects

- 823373a English for Marketing C1

1., 2.

# MODUL USABILITY ENGINEERING

<b>Modul:</b>	<b>719442 Usability Engineering (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: App Design &amp; Development, Integrated Product Design</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Gottfried Zimmermann
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	MP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses

Modul: -

Dieses Modul ist

Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119442a	Usability Engineering	-	4	5	LÜ

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILM EXCERCISES

Modul:	<b>721134 Film Excercises (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Boris Michalski
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each) (or blockseminars, announced at Kick-Off)
Modulprüfung:	HA

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DIGITAL EDITING

<b>Modul:</b>	<b>721192 Digital Editing (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images</b>
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Prof. Boris Michalski
<b>ECTS-min./max.:</b>	6 / 6
<b>Workload:</b>	15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each) Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each) Exam preparations: 12 days with 7,5-hour units each = 90 hour units Workload all in all = 180 hour units
<b>Modulprüfung:</b>	HA
<b>Kompetenzprofil</b>	
<b>Lernergebnisse:</b>	This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in editing / post-pr

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VISUAL LITERACY

Modul:	<b>721195 Visual Literacy (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Arts</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Katja Schmid
ECTS-min./max.:	6 / 6
	60 hours teaching time
Workload:	+ readings, research and presentation: 60 hours
	+ exercises and presentation/screening: approx. 60 hours
	= Total Workload: 180 hours
Modulprüfung:	HA

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input 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
721195a	Visual Literacy	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

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



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses

Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
721324a	Media Production	-	6	16	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

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

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223531a	Konzeption Hochschulradio	S	2	2	
223531b	Realisation Hochschulradio	SP	4	6	
223532a	Konzeption Studentenfernsehen Stufe	S	2	2	
223532b	Realisation Studentenfernsehen Stufe	SP	4	6	
722300a	Media Production	-	6	8	PA

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FIELD TRIP / STUDY PROJECT

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Nils Högsdal

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: PA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
722310a	Field Trip / Study Project	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL RIGHTS AND LICENCES

**Modul:** 722403 Rights and Licences (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Michael Veddern

ECTS-min./max.: 3 / 3

3 ECTS: approx. 80 hours

-----

Workload:

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

Preparation: 15 x 120 Min. = 30 hours

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

Modulprüfung: PP

## Kompetenzprofil

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung  
für: -

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

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CROSSMEDIA PRODUCT AND INNOVATION MANAGEMENT

Modul:	<b>722411 Crossmedia Product and Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Okke Schlüter
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	90 h Crossmediales Produkt- & Innovationsmanagement (s. dort) + 60 h Rhetorik & Präsentieren (s. dort) = 150 h Workload insgesamt
Modulprüfung:	PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
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 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114211a	Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement	-	2	3	
722411a	Ergänzungsstudium	-	0	1	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONAL CONTENT PRODUCTION

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Swaran Sandhu

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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



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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPECIALIST PROJECT

Modul:	<b>733404 Specialist Project (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	LA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung  
für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
733404a	Specialist Project	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VISUAL DESIGN WORKSHOP

**Modul:** 733409 Visual Design Workshop (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung:

Formale Zulassungsvoraussetzungen: This seminar is only available for students of the Minor Visual Communication

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: During and after the event, the visual repertoire should be expanded, consolidated and professionalized. You are able to analyze other people's and your own visualizations or posters, but also independently and in a focused manner to implement your own designs. The practical and artistic use of typical design tools (sketches, analog/digital, illustration, Photoshop, etc.) is trained.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input 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
733409a	Visual Design Workshop	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DATA WAREHOUSE IMPLEMENTATION

**Modul:** 733510 Data Warehouse Implementation (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Business Analytics

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Peter Lehmann

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: MP, 30 Min.



## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
733510a	Data Warehouse Implementation	-	3	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL LEADERSHIP AND MANAGEMENT

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stephan Wilczek

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
338005a	Fachspezifisches Projekt: Management 1	-	3	5	
338057a	Fachspezifisches Projekt: Management 1	-	3	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTRODUCTION TO INTERNATIONAL BUSINESS

**Modul:** 737077 Introduction to International Business (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bettina Schwarzer

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: LA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337077c	Introduction to International Business	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL SCIENTIFIC SEMINAR

<b>Modul:</b>	<b>780462 Scientific Seminar (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design</b>
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Prof. Dr. Bernhard Dusch
<b>ECTS-min./max.:</b>	4 / 4
<b>Modulprüfung:</b>	RE

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL PRACTICAL TRAINING IN PRE-PRESS, PRESS, AND POST-PRESS (5P)**

**Modul:** 781850 Practical Training in Pre-Press, Press, and Post-Press (5P)  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
181850a	Grundlagen Praktikum Prepress Press	-	6	6	
	Postpress				
781850a	Practical Training in Pre-press, Press, and Post-Press	-	6	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DEUTSCH C1.1

Modul:	<b>822440 Deutsch C1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 3 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (6 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.2 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 3 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course.

Workload:



Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (6 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B2.2 CEFR an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B2.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.2

**Kompetenzprofil**

### **Lernziele:**

- Die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen.
- Sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. *Lesen:* ein breites Spektrum anspruchsvoller, allgemeinwissenschaftlicher Texte verstehen und auch implizite Bedeutungen erfassen. Ausführliche Berichte und Analysen lesen, in denen Zusammenhänge, Meinungen und Standpunkte erörtert werden.
- *Hören:* Vorlesungen, Reden und Berichte im Rahmen des Studiums verstehen, sowie längeren Redebeiträgen und Gesprächen folgen, auch wenn sie nicht klar strukturiert sind und Zusammenhänge nicht explizit ausgedrückt werden.
- *Sprechen:* zu vielen allgemeinwissenschaftlichen Themen des Interessengebietes eine klare und detaillierte Darstellung geben, ein Standpunkt zu einem Problem erklären. Flüssig, korrekt und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen allgemeiner oder wissenschaftlicher Art sprechen.
- *Schreiben:* komplexe Themen klar und gut strukturiert darlegen, dabei verschiedene Standpunkte darstellen, Hauptgedanken hervorheben und die Argumentation durch ausführliche Beispiele verdeutlichen. Wortschatz und Stil variieren je nach Textsorte und Thema.

Lernergebnisse:

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: WS 19/20 German Language Course - B2.2

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822440a	German Language Course - C1.1	-	3	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN SOCIETY AND CULTURE

**Modul:** 822448 German Society and Culture (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Development, Integrated Product Design, International Publishing,  
Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling,  
Visual Communication

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

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

**12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class (peer and group works, discussion) incl. assessment of verbal skills.
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

**Workload:** The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS in total) in order to successfully pass the course.

**The written and oral final examination** normally takes place on the last day of the course. In order to pass the final, you have to achieve at least 60 percent in total.

**Modulprüfung:** KMP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** At least a completed CEFR B2.2 level of English is required.

**Kompetenzprofil**

Objective of the course is to gain an understanding of German history, politics, society and mentality.

Lernergebnisse:

Studying in a foreign country is a chance and challenge at the same time. This course will offer knowledge and understanding of German history, politics, society and mentality to international exchange students. It will help them to get a broader approach to Germany and its culture, and to profit more from their stay.

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822448a	German Society and Culture	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A2.1

Modul:	<b>822453 German Language Course - A2.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

## **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.2 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A1.2 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A1.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.2.

**Kompetenzprofil**

### **Lernziele A2 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen [...]; verstehen das Wesentliche von kurzen, klaren und einfachen Mitteilungen und Durchsagen.
- Lesen: Lernende können ganz kurze, einfache Texte lesen und in einfachen Alltagstexten konkrete, vorhersehbare Informationen auffinden und kurze, einfache persönliche Briefe verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen [...]; ein sehr kurzes Kontaktgespräch führen [...]; mit einfachen Mitteln z.B. die Familie, andere Leute, die Wohnsituation oder die berufliche Tätigkeit beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze, einfache Notizen und Mitteilungen schreiben; können einen ganz einfachen persönlichen Brief schreiben, z.B. um sich für etwas zu bedanken.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level A2 (GER): Basic User**

- Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment).
- Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.
- Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822453a	German Language Course - A2.1	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B1.1

Modul:	<b>822455 German Language Course - B1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.2 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:



Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A2.2 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A2.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.2.

**Kompetenzprofil**

### **Lernziele B1 (GER): Selbstständige Sprachanwendung**

- Hören: Lernende können die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge geht; können vielen Radio- oder Fernsehsendungen [...] die Hauptinformationen entnehmen, wenn relativ langsam und deutlich gesprochen wird.
- Lesen: Lernende können Texte verstehen, in denen vor allem sehr gebräuchliche Alltags- oder Berufssprache vorkommt; können private Briefe verstehen, in denen von Ereignissen, Gefühlen und Wünschen berichtet wird.
- Sprechen: Lernende können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Lernende können ohne Vorbereitung an Gesprächen über vertraute Themen teilnehmen [...]. Lernende können in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben; können kurz Meinungen und Pläne erklären und begründen; können eine Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben [...].
- Schreiben: Lernende können über vertraute Themen einfache zusammenhängende Texte schreiben; können persönliche Briefe schreiben und darin von Erfahrungen und Eindrücken berichten.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level B1 (CEFR): Independent User**

- Can understand the main points of clear standard input on familiar matters regularly encountered in work, school, leisure, etc.
- Can deal with most situations likely to arise whilst travelling in an area where the language is spoken.
- Can produce simple connected text on topics, which are familiar, or of personal interest.
- Can describe experiences and events, dreams, hopes & ambitions and briefly give reasons and explanations for opinions and plans.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822455a	German Language Course - B1.1	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2.1

Modul:	<b>822457 German Language Course - B2.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.2 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

Active participation in class (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a **written and oral final examination** which takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.2.

Modulprüfung:

KMP

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B1.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.2.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B1.2 GER an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.2 (GER) besucht werden.

**Kompetenzprofil**

## **Lernziele /Kompetenzen B2 nach GER:**

Lernende können die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; verstehen im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler ohne Belastung für beide Gesprächspartner möglich ist. Können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einem Problem erklären und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

- Lesen: Lernende können Artikel und Berichte über Probleme der Gegenwart lesen und verstehen, in denen die Schreibenden eine bestimmte Haltung oder einen bestimmten Standpunkt vertreten.
- Hören: Lernende können längeren Redebeiträgen und Vorträgen folgen, wenn das Thema einigermaßen vertraut ist. Können im Fernsehen die meisten Nachrichtensendungen und aktuellen Reportagen verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler recht gut möglich ist. Können sich in vertrauten Situationen aktiv an einer Diskussion beteiligen und Ansichten begründen und verteidigen. Können zu vielen Themen aus Interessensgebieten eine klare und detaillierte Darstellung geben. Können einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und Vor- und Nachteile angeben.
- Schreiben: Lernende können über eine Vielzahl von Themen, die sie interessieren, klare und detaillierte Texte schreiben. Können in einem Aufsatz oder Bericht Informationen wiedergeben. Können Briefe schreiben und darin die persönliche Bedeutung von Ereignissen und Erfahrungen deutlich machen.

Lernergebnisse:

## **CEFR B2 Learning Outcomes**

Global: students should be able to understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in their field of specialisation. They can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. They can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

- Listening: students can understand standard speech spoken at a normal rate and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonably familiar. They can understand the essentials of lectures and most TV news and



current affairs programmes and can understand the majority of films in standard dialect.

- Reading: students can understand articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular stances or viewpoints. They can understand contemporary literary prose and can adapt style and speed of reading to different texts and purposes, using appropriate reference-sources selectively.
- Spoken interaction: students can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. They are able to take an active part in discussion in familiar contexts and can account for and sustain views clearly by providing relevant explanations and arguments.
- Spoken production: They can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to their field of interest, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples. They can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.
- Writing: Students are able to write clear, detailed text on a wide range of subjects related to their interests. They can write an essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. They can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: WS 19/20 German Language Course - B1.2

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: WS 19/20 German Language Course - B2.2

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822457a	German Language Course - B2.1	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DEUTSCH C1.2

Modul:	<b>822470 Deutsch C1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

## **13 Termine à 3 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Hausarbeit und mündliche Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (6 SWS) fehlen. Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Workload:

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C2.1 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 3 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be

achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (6 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C2.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses C1.1 CEFR an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C2.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course C1.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C2.1.

**Kompetenzprofil**

## KOMPETENTE SPRACHVERWENDUNG C1 nach GER:

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

- Lesen: Sie sind in der Lage, die Informationen komplexer allgemeinwissenschaftlicher Texte zu erfassen, ausführliche Berichte und Analysen zu lesen, in denen Zusammenhänge, Meinungen und Standpunkte erörtert werden.
- Hören: Sie können Vorlesungen, Reden und Berichte im Rahmen des Studiums verstehen, sowie längeren Redebeiträgen und Gesprächen folgen, auch wenn sie nicht klar strukturiert sind und wenn Zusammenhänge nicht explizit ausgedrückt werden.
- Sprechen: Sie können zu vielen allgemeinwissenschaftlichen Themen des Interessengebietes eine klare und detaillierte Darstellung geben. Er/sie kann einen Standpunkt zu einem Problem erklären. Sie können flüssig, korrekt und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen allgemeiner oder wissenschaftlicher Art sprechen.
- Schreiben: Sie können ein komplexes Thema klar und gut strukturiert darlegen, dabei verschiedene Standpunkte darstellen, Hauptgedanken hervorheben und die Argumentation durch ausführliche Beispiele verdeutlichen. Wortschatz und Stil variieren je nach Textsorte und Thema.

Lernergebnisse:

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822470a	Deutsch C1.2	-	3	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A1.2

Modul:	<b>822471 German Language Course - A1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.1 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A1.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A1.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.1.

**Kompetenzprofil**

### **Lernziele A1 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können vertraute Wörter und ganz einfache Sätze verstehen [...], vorausgesetzt es wird langsam und deutlich gesprochen.
- Lesen: Lernende können einzelne vertraute Namen, Wörter und ganz einfache Sätze verstehen, z. B. auf Schildern, Plakaten oder in Katalogen.
- Sprechen: Lernende können sich auf einfache Art verständigen [...] können einfache Fragen stellen und beantworten, sofern es sich um unmittelbar notwendige Dinge und um sehr vertraute Themen handelt; können einfache Wendungen und Sätze gebrauchen, um Leute und Orte zu beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze einfache Nachrichten schreiben, z. B. Feriengrüße, können auf Formularen, z. B. in Hotels, Namen, Adresse, Nationalität usw. eintragen.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level A1 (CEFR): Basic User**

- Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type.
- Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has.
- Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822471a	German Language Course - A1.2	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A2.2

Modul:	<b>822473 German Language Course - A2.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2



### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.1 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A2.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A2.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.1.

**Kompetenzprofil**

### **Lernziele A2 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen [...]; verstehen das Wesentliche von kurzen, klaren und einfachen Mitteilungen und Durchsagen.
- Lesen: Lernende können ganz kurze, einfache Texte lesen und in einfachen Alltagstexten konkrete, vorhersehbare Informationen auffinden und kurze, einfache persönliche Briefe verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen [...]; ein sehr kurzes Kontaktgespräch führen [...]; mit einfachen Mitteln z.B. die Familie, andere Leute, die Wohnsituation oder die berufliche Tätigkeit beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze, einfache Notizen und Mitteilungen schreiben; können einen ganz einfachen persönlichen Brief schreiben, z.B. um sich für etwas zu bedanken.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level A2 (GER): Basic User**

- Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment).
- Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.
- Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822473a	German Language Course - A2.2	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B1.2

Modul:	<b>822475 German Language Course - B1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 3 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (6 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.1 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 3 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (6 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B1.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B1.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.1.

**Kompetenzprofil**



### **Lernziele B1 (GER): Selbstständige Sprachanwendung**

- Hören: Lernende können die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge geht; können vielen Radio- oder Fernsehsendungen [...] die Hauptinformationen entnehmen, wenn relativ langsam und deutlich gesprochen wird.
- Lesen: Lernende können Texte verstehen, in denen vor allem sehr gebräuchliche Alltags- oder Berufssprache vorkommt; können private Briefe verstehen, in denen von Ereignissen, Gefühlen und Wünschen berichtet wird.
- Sprechen: Lernende können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Lernende können ohne Vorbereitung an Gesprächen über vertraute Themen teilnehmen [...]. Lernende können in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben; können kurz Meinungen und Pläne erklären und begründen; können eine Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben [...].
- Schreiben: Lernende können über vertraute Themen einfache zusammenhängende Texte schreiben; können persönliche Briefe schreiben und darin von Erfahrungen und Eindrücken berichten.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level B1 (CEFR): Independent User**

- Can understand the main points of clear standard input on familiar matters regularly encountered in work, school, leisure, etc.
- Can deal with most situations likely to arise whilst travelling in an area where the language is spoken.
- Can produce simple connected text on topics, which are familiar, or of personal interest.
- Can describe experiences and events, dreams, hopes & ambitions and briefly give reasons and explanations for opinions and plans.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: WS 19/20 German Language Course - B2.1

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822475a	German Language Course - B1.2	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2.2**

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

### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als 2x120 Minuten fehlen. Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.1 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes. This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B2.1 CEFR an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
- Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B2.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
- Mandatory placement test at the HdM

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.1

**Kompetenzprofil**

## **Lernziele /Kompetenzen B2 nach GER:**

Lernende können die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; verstehen im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler ohne Belastung für beide Gesprächspartner möglich ist. Können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einem Problem erklären und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

- Lesen: Lernende können Artikel und Berichte über Probleme der Gegenwart lesen und verstehen, in denen die Schreibenden eine bestimmte Haltung oder einen bestimmten Standpunkt vertreten.
- Hören: Lernende können längeren Redebeiträgen und Vorträgen folgen, wenn das Thema einigermaßen vertraut ist. Können im Fernsehen die meisten Nachrichtensendungen und aktuellen Reportagen verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler recht gut möglich ist. Können sich in vertrauten Situationen aktiv an einer Diskussion beteiligen und Ansichten begründen und verteidigen. Können zu vielen Themen aus Interessensgebieten eine klare und detaillierte Darstellung geben. Können einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und Vor- und Nachteile angeben.
- Schreiben: Lernende können über eine Vielzahl von Themen, die sie interessieren, klare und detaillierte Texte schreiben. Können in einem Aufsatz oder Bericht Informationen wiedergeben. Können Briefe schreiben und darin die persönliche Bedeutung von Ereignissen und Erfahrungen deutlich machen.

Lernergebnisse:

## **CEFR B2 Learning Outcomes**

Global: students should be able to understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in their field of specialisation. They can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. They can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

- Listening: students can understand standard speech spoken at a normal rate and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonably familiar. They can understand the essentials of lectures and most TV news and

current affairs programmes and can understand the majority of films in standard dialect.

- Reading: students can understand articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular stances or viewpoints. They can understand contemporary literary prose and can adapt style and speed of reading to different texts and purposes, using appropriate reference-sources selectively.
- Spoken interaction: students can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. They are able to take an active part in discussion in familiar contexts and can account for and sustain views clearly by providing relevant explanations and arguments.
- Spoken production: They can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to their field of interest, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples. They can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.
- Writing: Students are able to write clear, detailed text on a wide range of subjects related to their interests. They can write an essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. They can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: WS 19/20 German Language Course - B2.1

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: WS 19/20 Deutsch C1.1

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822477a	German Language Course - B2.2	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KÜNSTLICHE INTELLIGENZ FÜR COMPUTERSPIELE

## (ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR COMPUTERGAMES)

**Modul:** 113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Christian Becker-Asano

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

Vorlesung

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbearbeitung

**Workload:** 15 Termine zu je 7 SWS = 79 Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung

7 Tage zu je 8 Zeitstunden=56 Zeitstunden

Summe: 180 Zeitstunden

**Modulprüfung:** KL, 90 Min

### Kompetenzprofil

Nach dem erfolgreichen Besuch der Veranstaltung kennen die Studierenden

- die verschiedenen Einsatzgebiete der Künstlichen Intelligenz (KI) in Computerspielen
- die wesentlichen Eigenschaften der KI in Computerspielen, insbesondere die Unterschiede zur akademischen KI
- die wichtigsten Algorithmen für Pathfinding, Decision Making, Taktischer und Strategischer Planung, maschinelles Lernen im Kontext der Spiele KI
- Automatische Contentgenerierung mit KI-Verfahren

**Lernergebnisse:**

Mit der in der Veranstaltung vermittelten Theorie sind die Studenten in der Lage intelligente Agenten in Computerspielen zu entwickeln. Die Veranstaltung ist eine Theorievorlesung. Ergänzt wird die Frontalvorlesung durch Übungen zu praktischen Anwendungsfeldern. Diese Übungen werden von den Studenten selbstständig bearbeitet. Die Lösung wird in der Gruppe besprochen. Ausserdem werden die in der Vorlesung behandelten Verfahren im Kontext aktueller bekannter Spiele in der Gruppe diskutiert.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113445a	Künstliche Intelligenz für Computerspiele	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL COMPUTERGRAFIK

## (SPECIAL TOPICS IN COMPUTER ANIMATION )

**Modul:** 113447 Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

ECTS-min./max.: 6 / 6

**Vorlesung:**

15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden

**Übungen:**

15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden

Workload:

**Nachbearbeitung:** 45 Zeitstunden

**praktische Arbeit:** 60 Zeitstunden

**Prüfungsvorbereitung:** 30 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand (Workload):** 180 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

Formale

laut SPO

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls:

Lernergebnisse:

- grundlegendes Wissen über die klassischen Techniken der generativen Computergrafik
- die Fähigkeit, das erworbene theoretische Wissen in praktischen Anwendungen umzusetzen.
- Grundkenntnisse in der Modellierung
- Grundkenntnisse in der Grafikprogrammierung

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL PRAKTIKUM VIRTUAL REALITY

## (VIRTUAL REALITY LAB)

**Modul:** 113455 Praktikum Virtual Reality (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Games Development

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

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

**Workload:** 240 Stunden = 8 ECTS Die Betreuung der Projekte können auch individuelle Termine außerhalb der im Stundenplan angegebenen Zeit vereinbart werden.

**Modulprüfung:** PP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Die Studierenden haben in der Konzeption und Umsetzung von VR-Anwendungen erste Erfahrungen gesammelt. Sie sind mit den Arbeitsschritten, Tools und Herausforderungen in diesem Gebiet vertraut. Sie sind in der Lage, in einem kleinen Team solche Anwendungen zu entwickeln

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	60 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113455a	Praktikum Virtual Reality	-	4	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CLOUD-SERVICES AND INTERNET OF THINGS

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vorbereitung und Nachbereitung: insgesamt 15 Tage zu je 9 SWS = 135 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload)=180 Zeitstunden

Workload:

15 lectures of 4h each = 45h

Self-dependent learning and preparation for the exam: 15 days of 9h each= 135h

Workload: 180h in total = 6 ECTS

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

The course aims to connect Internet of Things (IoT) enabled devices using scalable cloud services in a project setup. After an initial introductory section covering cloud and IoT fundamentals students plan, develop, implement and operate their own cloud architectures to connect IoT actuators and sensors.

Lernergebnisse: Actuators and sensors can be of any suitable kind, such as coffee machines, light switches, park spot sensors and more. To connect devices to the cloud special IoT enabled protocols, such as QUIC, MQTT and XMPP are used. The architectures are deployed to cloud platforms such as Amazon Web Services, Google Cloud Platform, Microsoft Azure or others.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113466a	Cloud-Services and Internet of Things	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME PRAKTIKUM

## (GAMING LAB )

**Modul:** 113510 Game Praktikum (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Stefan Radicke

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

**Workload:** 8 ECTS x 30 = 240 hours

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses

Modul: -

Dieses Modul ist

Voraussetzung für: -

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

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL THEORY OF GAME DEVELOPMENT

## (THEORY OF GAME DEVELOPMENT )

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

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

**Workload:** 6 ECTS x 30 = 180 hours

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

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

### Teaching and Learning Agreement

The TLA can be found in the lecture description.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113520a	Theory of Game Development	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME ENGINE PROGRAMMING

## (GAME ENGINE PROGRAMMING)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Stefan Radicke

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

**Workload:** 6 ECTS x 30 = 180 hours

**Modulprüfung:** MP

### Kompetenzprofil

#### Lernergebnisse:

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113521a	Game Engine Programming	V, P	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAMEPLAY PROGRAMMING

## (GAMEPLAY PROGRAMMING )

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Stefan Radicke

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

**Workload:** 6 ECTS x 30 = 180 hours

**Modulprüfung:** LA

### Kompetenzprofil

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



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113522a	Gameplay Programming	V, P	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME PHYSICS

## (GAME PHYSICS )

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Roland Schmitz

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

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

**Modulprüfung:** MP

### Kompetenzprofil

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

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113540a	Game Physics	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BUCH-, ZEITUNGS- UND ZEITSCHRIFTENGESTALTUNG

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

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Schmid

ECTS-min./max.: 7 / 7

Modulprüfung: PP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114251a	Buch-, Zeitungs- und Zeitungsschriftengestaltung	-	6	7	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL BUCH-, MAGAZIN-UND ZEITUNGSGESTALTUNG

**Modul:** 114252 Buch-, Magazin-und Zeitungsgestaltung (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Schmid

ECTS-min./max.: 7 / 7

Modulprüfung: PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input 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
114252a	Buch-, Magazin- und Zeitungsgestaltung	-	6	7	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STORYTELLING & GENRES

**Modul:** 114578 Storytelling & Genres (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: PP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung  
für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114578a	Storytelling & Genres	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PHOTOGRAPHY

## (PHOTOGRAPHY)

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.: 5 / 5

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

Modulprüfung: PA

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

### Kompetenzprofil

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

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

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

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE INTERAKTION DESIGN

<b>Modul:</b>	<b>119204 Mobile Interaktion Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: App Design &amp; Development</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Henrik Mucha
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	150 hours Workload Incl. Assignments: –13 Lectures each 4 SWS = 40 hours –Deconstruction & Theory: 4 days = 32 hours –App Design / Prototyping: 6 days = 48 hours –Design Reflection: 2 days = 16 hours
Modulprüfung:	KMP

## Kompetenzprofil

	<p>This lecture is designed to enable students to understand, critically discuss and reflect upon the interdisciplinary nature of mobile interaction design.</p> <p>It will focus on design-, business- and technological aspects and how those may influence a mobile ecosystem. The main focus of the exercises will be on mobile content architecture, functional design, graphic design guidelines as well as enabling students to read and successfully apply mobile design patterns. Critically questions the suitability of specific design patterns and learn how mobile design patterns relate to more general interaction design patterns will be part of group discussions and activities.</p>
Lernergebnisse:	<p>In addition, basic high- and low- fidelity prototyping tools will be subject of special exercises, designed to enable students to create work examples for their personal portfolio (work examples are necessary to find a number of internships).</p> <p><b>GOALS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Understanding Mobile Media state of the art mobile widgets and design patterns</li><li>•Appreciate the difference of mobile devices, device adaptation and differences of Native-, Web Apps as well as Mobile Web Sites.</li><li>•Understanding of interaction design for mobile content/devices</li></ul> <p>Ability to design mobile application using standardized design patterns.</p>

## 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 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
119204a	Mobile Interaction Design	Flipped Classroom	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL USER INTERFACE DESIGN

## (USER INTERFACE DESIGN)

**Modul:** 119320 User Interface Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Prof. Henrik Mucha

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

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

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

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

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

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

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

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

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Joachim Charzinski

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

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

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil



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

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

Lernergebnisse:

Ähnlich wie im Projekt 119400, werden im interdisziplinären Projekt fachliche, organisatorische und Teamkompetenzen erworben und erprobt. Anders als im Projekt 119400 ist das Team im interdisziplinären Projekt grundsätzlich aus Studierenden mehrerer Fachrichtungen zusammengesetzt, so dass die Studierenden sich zusätzlich die fachlichen Aufgaben gezielt organisieren müssen und die Kommunikation mit Fachleuten anderer Disziplinen üben, die nicht dieselben fachlichen Voraussetzungen und oft eine andere Grund-Vorgehensweise haben.

Nach erfolgreichem Abschluss des Projektes haben die Studierenden gelernt, sich auch in interdisziplinären Teams zu organisieren und mit Vertretern anderer Fachrichtungen zu kommunizieren. Sie haben ihre eigenen fachlichen Fähigkeiten in einem breiteren Umfeld vertreten, eingesetzt und ausgebaut. Sie haben Erfahrung im Analysieren von Aufgabenstellungen und Problemfeldern, im Erstellen von Konzepten zur Problemlösung und in der praktischen Umsetzung von Lösungen.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	siehe SPO

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119450a	Interdisziplinäres Projekt	-	5	8	PA

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INNOVATION MANAGEMENT

## (INNOVATION MANAGEMENT)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Joachim Charzinski

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

Lecture: 14 weeks, 4x45 min each = 42 hours

Preparation, wrap-up, homework tasks: 14 weeks, 5 hours each = 70 hours

Exam preparation: 38 hours

**total workload: 150 hours**

**Workload:** Vorlesung: 14 Termine zu je 4 SWS = 42 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung, Hausaufgaben: 14 Termine zu je 5 Zeitstunden = 70

Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung: 38 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden**

**Modulprüfung:** KL, 60 Min

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

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

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

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



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119610a	Innovation Management	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPIELEENTWICKLUNG FÜR MOBILE GERÄTE

**Modul:** 119630 Spieleentwicklung für Mobile Geräte (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 6 / 6

Vorlesung:

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Selbststudium und Bearbeitung eines eigenen Projekts: 90 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload): 180 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale keine.

Zulassungsvoraussetzungen: Setzt inhaltliche Vorkenntnisse voraus in Grundlagen Grafik und Programmierung.

**Kompetenzprofil**



In diesem Kurs lernen Teilnehmer\*innen die Grundlagen der Spieleentwicklung mit einer modernen Game-Engine, in diesem Fall Unity. Anhand von praktischen Beispielen bekommen Studierende einen Einblick in die wichtigsten Konzepte, Werkzeuge und Software-Patterns für die Entwicklung eigener Spiele. Diese Techniken sind universell einsetzbar. Der Fokus dieses Kurses auf der technischen Entwicklung mobiler Spiele. Hierfür werden vorgefertigten Assets verwendet. Die komplette Ausgestaltung eines Spiels ist nicht Inhalt des Kurses.

Nach einer Einführung in die Funktionsweise moderner Game-Engines und lernen Studierende die Oberfläche von Unity kennen. Anhand grundlegender Software-Konzepten bei der Entwicklung von Spielen mit Unity lernen die Studierenden die Unterschiede zur reinen objektorientierten Programmierung kennen. Anhand vieler Praxisbeispiele werden die einzelnen Bestandteile der Spieleentwicklung (Grafik, Sound, User-Input, GUI, Physic, Ressourcen-Management) bis hin zur Veröffentlichung auf mobilen Endgeräten erklärt. So lernen die Teilnehmer\*innen alle nötigen Werkzeuge kennengelernt, um selbständig eigene Spiele entwickeln zu können.

Lernergebnisse:

### **Kursinhalte**

- Nutzung von Game-Engines, Einführung in Unity
- Component-Based-Design
- Scripting in Unity mit C#
- 2D und 3D-Grafik (Textures, Sprites, Meshes, Rendering, Lightsources)
- User-Input (Touch, Keyboard, Mouse)
- User-Interfaces (Buttons, Input, Layout)
- Ressourcen-Management (Dynamisches Laden von Assets)
- Physics (Colliders, Trigger, Raycast, Layers, Static Objects)
- Sound (Audiosources, Mixer, Soundeffects)
- Best practices (Scene-Management, Events, Assetstore)
- Deployment (Kompilieren für Android / iOS)

**Über Unity 3D** Unity 3D ist eine Spiele-Engine, mit der plattformübergreifende 3D- und 2D-Spiele für Desktops, Konsolen, mobile Geräte und Websites erstellt werden können. Sie kombiniert High-End-Technologie und -Werkzeuge mit intuitiven und anpassbaren Einstellungen, läuft auf fast allen denkbaren Plattformen und wird von ihrer Entwicklergemeinschaft ständig weiterentwickelt und verbessert. Neben der Erstellung von Spielen bietet es auch Funktionen wie

Werbung, Analysen, Cloud Building und Multiplayer-Netzwerke.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input 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
119630a	Spieleentwicklung für mobile Geräte	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE WEB APPLICATIONS

## (MOBILE WEB APPLICATIONS)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

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

**Workload:** ca. 150 Zeitstunden

**Modulprüfung:** PA

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** lt. SPO

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

WS16 Design und Usability

Voraussetzung für:

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119640a	Mobile Web Applications	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME DESIGN

**Modul:** **119667 Game Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: App Design & Development, Games Development**

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Sabiha Ghellal

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

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

**Modulprüfung:** PA

**Formale** Grundlagen Mobile Content und User Interface Design werden vorausgesetzt

**Zulassungsvoraussetzungen:** 119320a User Interface Design MM7 / MIN 119350a Mobile Content

## Kompetenzprofil



The goal of this praxis oriented seminar is for students to understand game design theory and learn how to design games. The focus of the seminar will be based on experience/interaction design for games-, storytelling-, game structures/interactions- and story-world building- theories and design principles. Students start the design process by forming interests groups and deconstructing a game of their choice using a reverse engineering approach with the purpose of understanding the various factors that will play into a holistic gaming experience.

Lernergebnisse:

After some creativity workshops, the students will start to form game design teams (2-5 Students) and create low fidelity prototypes. The purpose of the teamwork is to enable critical discussions and design reflections. Throughout an iterative design process, the students will critically discuss and reflect upon design methods and design options for the purpose of learning how to apply a player-centered design approach and conduct an empirical study for games. The main deliverable of this praxis-oriented seminar is to produce a "vertical slice of a game" using state of the art game engines. A vertical slice is a portion of a game that acts as a proof of concept for investors or other stakeholders within the games industry who plan to fund games.

Due to the interdisciplinary nature of the subject, students will be requested to consider technological, design and business concepts and how they may influence holistic design decisions and document them in a game design specification.

## 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 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

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

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119667a	Game Design	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNPROJEKT 1

**Modul:** **180310 Designprojekt 1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design**

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Bernhard Dusch

**ECTS-min./max.:** 10 / 10

**10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

15h Einführung und Briefing

80h Problembeschreibung und -eingrenzung

**Workload:** 80h Konzeptphase

80h Erarbeiten von Prototypen

25h Testphase

20h Dokumentation

**Modulprüfung:** KMP

## Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

Das Modul 180310 Designprojekt 1 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180310a Designprojekt 1). Innerhalb dieses Moduls lernen die Studierenden sich aus verschiedenen Perspektiven einer komplexen, praxisbezogenen Aufgabenstellung zu nähern. Dabei erlernen die Studierenden in einem semesterfüllenden Projektablauf eine große Bandbreite an Fach- und personalen Kompetenzen, welche neben dem selbständigen Erwerb und der Anwendung von Fertigkeiten auch Sozialkompetenzen wie Führungs- und Teamfähigkeit umfasst. Das Modul befähigt die Studierenden komplexe Aufgabenstellungen zu durchdringen. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180310a Designprojekt 1.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180310a	Designprojekt 1	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FOTOGRAFIE

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

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

30h Vorlesung (bei 2 SWS)

Workload: 30h Vor- und Nachbereitung der Vorlesung

45h Erstellung der Laborarbeiten

15h Vorbereitung der Semesterpräsentation

Modulprüfung: LA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNPROJEKT 2

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Bernhard Dusch

**ECTS-min./max.:** 10 / 10

**10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

**Workload:** 90h Vorlesungsteil, Einweisung und Betreuung 6SWS  
30h Erstellung einer Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation  
180h Projektarbeit

**Modulprüfung:** KMP

## Kompetenzprofil

**Das Modul 180410 Designprojekt 2 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180410a Designprojekt 2):**

**Lernergebnisse:** Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, die grundlegenden Prinzipien und Designmethoden in überschaubaren praxisnahen Projekten anzuwenden. Sie verfügen über umfassende Kenntnisse der Designprozesse und deren Anwendung. Sie erkennen die Zusammenhänge von Formgebung, Materialwahl und Fertigung unter nachhaltigen und nutzerzentrierten Gesichtspunkten. Die Studierenden erweitern Ihre Fähigkeiten in den rechnergestützten Entwurfsmethoden und im Designmodellbau. Sie sind fähig den gesamten Designprozess zu dokumentieren und zu präsentieren.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KREATIVE DRUCKTECHNIKEN

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: 4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen); 45h Vorlesung (bei 3 SWS); 40h Eigenständige Entwicklungsarbeit (Vorarbeit für Zwischenpräsentation); 30h Erstellung der Gruppenarbeit (auf Basis der Zwischenpräsentation); 05h Vorbereitung der Semesterpräsentation

Modulprüfung: PA

Formale Die Teilnahme an der Modulprüfung setzt die erfolgreiche Teilnahme an einer Zwischenpräsentation bzw. Zwischenabgabe voraus. Der Termin für diese

Zulassungsvoraussetzungen: Zwischenabgabe wird rechtzeitig kommuniziert und ist ein Pflichttermin (bzw. ein verpflichtender Abgabetermin).

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Das Modul 180411 Kreative Drucktechniken besteht aus einer Lehrveranstaltung (180411a Kreative Drucktechniken). Das Modul behandelt praktische Aspekte des kreativen Druckens und fokussiert pro Semester auf einer spezifischen Drucktechnik. Anhand eines konkreten Semesterprojektes werden die Studierenden befähigt, die Möglichkeiten und Grenzen der jeweiligen Drucktechnik zu kennen und zu beherrschen. Im Zentrum des Moduls steht die kreative Auseinandersetzung mit der jeweiligen Drucktechnik. Darauf aufbauend vermittelt das Modul alle Kenntnisse, welche für den seriellen Druck eines Druckerzeugnisses in der jeweiligen Drucktechnik erforderlich sind. Das Modul beinhaltet individuelle Arbeit. In der zweiten Semesterhälfte beinhaltet das Modul primär Gruppenarbeit. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180411a Kreative Drucktechniken.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VERTIEFUNG TYPOGRAFIE

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



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180412a	Vertiefung Typografie	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VERTIEFUNG DARSTELLUNGSTECHNIKEN

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

Modulverantwortlicher: Prof. Barbara Scholz

ECTS-min./max.: 4 / 4

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

Workload: 45h Vorlesungsteil, Einweisung und Übungen 3 SWS

15h Erstellung einer Dokumentation

60h eigenständige Bearbeitung von Übungsaufgaben

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

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

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180420a	Vertiefung Darstellungstechniken	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL NACHHALTIGKEIT UND DESIGN

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: LA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL WISSENSCHAFTLICHE ARBEIT

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

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNPROJEKT 3

Modul:	<b>180610 Designprojekt 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Industrial Print Media Produktion</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bernhard Dusch
ECTS-min./max.:	10 / 10
	<b>10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)</b>
Workload:	90h Vorlesungsteil, Einweisung und Betreuung 6SWS 30h Erstellung einer Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation 180h Projektarbeit
Modulprüfung:	KMP
Kompetenzprofil	
	<b>Das Modul 180610 Designprojekt 3 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180610a Designprojekt 3):</b>
Lernergebnisse:	In diesem Designprojekt geht es um die praktische Integration von Elektronik und Produktdesign. Die Studierenden lernen, Arduino-Controller zu programmieren, erfolgreich in Produkte zu integrieren, und mit diesen interaktive physische Produkte im Prototypenstadium zu gestalten.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180610a	Designprojekt 3	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CREATIVITY AND MEDIA

**Modul:** 221143 Creativity and Media (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Media Arts

**Modulverantwortlicher:** Prof. Katja Schmid

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

**Workload:**

90 hours teaching time including seminars, workshops and excursions  
+ research and seminar presentations 10 hours  
+ preparation and documentation of excursions 20 hours  
+ production of media content 40 hours  
+ postproduction of media content 40 hours  
+ virtual meetings and virtual team communication 40 hours  
+ internal review, finishing media product and presentation 30 hours  
=90+150 hours=240 hours

**Modulprüfung:** KMP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** You are required to have a CEFR level B2 or higher in English (i.e. intermediate/upper intermediate). You should also have experience in media design and production. You'll need your own laptop to do your creative work.

## Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

Learn to think critically and develop a personal position on a creative research topic. Research and investigating on a specific topic. Independent creative team work in collaboration with international students. Enhancing team skills. Expression of an artistic position by means of visual storytelling

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221143a	Creativity and Media	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CONTEMPORARY MEDIA AND ART

**Modul:** 221144 Contemporary Media and Art (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Media Arts

**Modulverantwortlicher:** Prof. Katja Schmid

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

90 hours teaching time including seminars, workshops, coaching and excursions

+ research and seminar presentations 30 hours

+ preparation and preproduction 30 hours

+ production of media content 30 hours

+ postproduction of media content 30 hours

**Workload:** + internal review, presentation, feedback and evaluation 30 hours

**=90+150 hours=240 hours Inhaltliche Verbindung zu 221143A CREATIVITY AND MEDIA 721195 Visual Literacy**

Die LV hat eine Teilnehmerbeschränkung auf 15 Studierende. Bitte tragen Sie sich ein unter

[https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte\\_zulassung/](https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte_zulassung/)

**Modulprüfung:** KMP

**Kompetenzprofil**

## English Version

Media art is treated in the context of space, media and content as well as temporal relevance. Media art combines technical innovation, a sense of experiment, the will to create within spatial area, Media art works are diverse and difficult to decipher.

In this seminar we approach these works with the help of excursions, personal observation, reflections and research. The character and the degree of innovation in the works will be analysed in relation to the conventional ones, taking into account their characteristics and transferring them to our own concepts. For this purpose, digital and analog drawing/sketching, photography, video and audio are used.

Experimental work will be done by each participant.

Media types within contemporary media art will be defined. We ask questions about: Which media are used How are they combined Do the combinations make sense in a comprehensible way What did I like What can't be comprehended What seems superficial Are opportunities for internal engagement reinforced through interaction and technical interfaces Is a narrative/story telling incorporated Are game systems used Are the works self-explanatory or can they only be experienced with background information on the production process

Students learn to read modern media arts through hermeneutic approaches. They learn to recognise and define characteristics and weightings within art. They learn to evaluate a work of art through critical examination.

They transfer knowledge and insights to their own artistic artefacts. Using a palette of self-selected media, they initiate an active process of analysis and create their own artworks. They are reflected upon and analysed.

**Art works are viewed on site.**

**The course has a participant limit of 15 students. Please register under [https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte\\_zulassung/](https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte_zulassung/)**

---

## Deutsche Version

**Medienkunst wird im Kontext von Raum, Medien und inhaltliche** als auch zeitliche Aktualität behandelt. Die Medienkunst verbindet technische Neugierde, Sinn für Experimente, Gestaltungswille im Raum mit Medien und künstlerische Aussagen.

Medienkunstwerke sind vielfältig und schwer zu entschlüsseln.

In diesem Seminar nähern wir uns mit Hilfe von Exkursionen, persönlicher Anschauung, Reflexionen und Recherche diesen werken. Der Charakter und der Grad der Innovativem in den Werken werden im Verhältnis zum konventionellen, unter

Lernergebnisse:

Berücksichtigung der Merkmale analysiert und auf eigene Konzepte übertragen.

Dafür werden digitale und analoge Zeichnung/Skizzen, Fotografie, Video und Audio eingesetzt. Es wird experimentell gearbeitet.

Medientypen innerhalb von contemporary media art definiert werden definiert. Wir stellen Fragen nach: Welche Medien werden eingesetzt Wie werden sie kombiniert  
Ergeben die Kombinationen einen nachvollziehbaren Sinn Was hat mir gefallen Was lässt sich nicht begreifen Was erscheint profan Werden Möglichkeiten zur inneren Einbindungen durch Interaktion und technische Schnittstellen verstärkt Wird eine Narrative/Story Telling eingebunden Werden Spielsystematiken verwendet Sind die Werke selbst erklärend oder nur durch Hintergrundinformationen zum Herstellungsprozess erfahrbar

Studierenden lernen durch hermeneutische Herangehensweisen moderne Medienkunst zu lesen. Sie lernen Merkmale und gGewichtungen innerhalb der kunst zu erkennen und zu definieren. Sie lernen durch kritische Auseinandersetzungen ein Kunstwerk zu beurteilen.

Sie übertragen das Wissen und Erkenntnisse auf eigene künstlerische Artefakte. Mit einer Palette selbstgewählter Medien wird ein handelnder Analyseprozess initiiert und es entstehen eigene Kunstwerke. Sie werden reflektiert und analysiert.

**Kunstwerke werden vor Ort betrachtet.** Die LV hat eine Teilnehmerbeschränkung auf 15 Studierende. Bitte tragen Sie sich ein unter

[https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte\\_zulassung/](https://www.hdm-stuttgart.de/am/studium/intranet/beschraenkte_zulassung/)

## 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
221144a	Contemporary Media and Art	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DREHBUCHENTWICKLUNG

Modul:	<b>221155 Drehbuchentwicklung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Hannes Stöhr
ECTS-min./max.:	6 / 6
	DEUTSCH:
	Präsenzzeit:
	15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden
	Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden
	Prüfungsleistung erbringen: 105 Stunden
	Gesamter Zeitaufwand: 180 Stunden
Workload:	ENGLISH:
	Presence time:
	15 lectures of 4 SWS each = 45 hours
	Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours
	Performing an examination: 105 hours
	Total time required: 180 hours
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Für HdM Studierende: Vorherige Teilnahme an Drehbuchentwicklung 1 (Bei Prof. Jörn Precht) und/oder Regie 1 (Bei Prof. Hannes Stöhr) wird empfohlen, aber nicht UNBEDINGT Pflicht. Alle Studierenden der HdM, insbesondere der Fakultät Electronic Media ( Semester 3-7 sind herzlich Willkommen.) This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR. Note: This course currently only takes place in winter term.

## Kompetenzprofil

The class is structured as both theoretical and practical, offering the students a basic view on the writer'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 screenwriter's craft. Pitching techniques and the application of the tools of screenwriting are essential.

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

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

Diese Lehrveranstaltung ist offen für alle Studierenden aller Fakultäten der HdM Stuttgart This course is open to all students from all faculties of the HdM

Stuttgart Teaching/learning methodology: Interactive lecture

Note: This course currently only takes place in winter term. This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

Teaching language: German –English. Bilingual (Spanish on demand)

Lernergebnisse:



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221155a	Drehbuchentwicklung 2	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL REGIE 2

**Modul:** 221158 Regie 2 (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Storytelling

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 4 / 4

**DEUTSCH:** Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden

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

Prüfungsleistung erbringen. 45 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 120 Stunden

Workload:

**ENGLISH:**

Presence time:

15 lectures of 4 SWS each = 45 hours

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

Performing an examination. 45 hours

Total time required: 120 hours

Modulprüfung: ST

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

Directing 2 is reserved for international guest lectures and used rarely.

Successful completion of script development 2 (221155a. AM7 / MIN) or directing 1 (221159a. AM7 / MIN) is the prerequisite for participation.

**Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:

Directing 2 is reserved for international guest lectures and used rarely.

Successful completion of script development 2 (221155a. AM7 / MIN) or directing 1 (221159a. AM7 / MIN) is the prerequisite for participation.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221158a	Regie 2	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILMSPRACHE

**Modul:** 221173 Filmsprache (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor:  
Storytelling

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: This MODULE is not given anymore.

Modulprüfung: PA

Formale Zulassungsvoraussetzungen: This MODULE is not given anymore.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: This MODULE is not given anymore.

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221173a	Filmsprache	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GRAPHIC ARTS

## (GRAPHIC ARTS )

Modul:	<b>221200 Graphic Arts (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Moving Images, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	6 / 6
	15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <i>15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)</i>
	Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWS = 30 Zeitstunden <i>Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each)</i>
Workload:	Prüfungsvorbereitung: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden <i>Exam preparations: 4 days with 8 hour units each = 32 hour units</i> Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 122 Zeitstunden <i>Workload all in all = 122 hour units</i>
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	No formal prerequisites other than good understanding and speaking competences of English are required. However, there is a definite call for AMB students of the 3rd and 4th semester to be part of this lecture as it contributes deeply for a general creative understanding which is required in all media productions.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in graphic design and illustration for the field of audiovisual media. Perception and drawing are essential skills here, as well as aesthetically and semiotically correct graphic abstraction and reduction for the effective visualization of information.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STUDIOPRODUKTION VISUAL EFFECTS 1 (T+G)

## (PRACTICAL PROJECT IN VISUAL EFFECTS 1)

**Modul:** 221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Effects

**Modulverantwortlicher:** Prof. Katja Schmid

**ECTS-min./max.:** 16 / 16

**Workload:** 90 LE Präsenzmeetings  
70 LE Workshops, trainings, tutorials  
280 LE eigenständige Projektarbeit im Team  
40 LE Auswertung, Feedback, interne und öffentliche Präsentation

**Modulprüfung:** SP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** bestandene 6-Fächerprüfung

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Vertiefung der theoretischen Kenntnisse in Filmgestaltung und Visual Effects  
Vertiefung und Erweiterung der praktischen Fähigkeiten in den Bereich Dreh, Visual Effects, Postproduktion Festigung bereits vorhandener praktischer Kenntnisse und Fähigkeiten für komplexe Teamprozesse, Entwicklung von Leadership-Skills Teamfähigkeit, Motivation, Lernbereitschaft, Realistische Selbsteinschätzung, Kritikfähigkeit, Vertrauen, Resilienz, Persönlichkeitsentwicklung, Berufliche Orientierung

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221374a	Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)	-	6	16	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWISSENSCHAFT

## (MEDIA STUDIES)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

**ECTS-min./max.:** 4 / 4

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

**Modulprüfung:** RE

### Kompetenzprofil

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierenden:

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221400a	Medienwissenschaft	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILMGESCHICHTE

## (FILM HISTORY )

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

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 4 / 4

DEUTSCH:

Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 2 SWS = 30 Stunden

Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 1 Arbeitsstunde = 15 Stunden

Prüfungsleistung erbringen: 15 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 60 Stunden

Workload:

ENGLISH:

Presence time:

15 lectures of 2 SWS each = 30 hours

Preparation and follow-up: 15 x 1 working hour = 15 hours

Performing an examination: 15 hours

Total time required: 60 hours

Modulprüfung: ST

Alle Studierenden der HdM, 3-7 Semester können teilnehmen.

Knowledge of written and spoken English is required.

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

Formale Lecturer is RITA LENGYEL.

Zulassungsvoraussetzungen: Teaching language is: German and English.

A complete list of literature will be given in class.

Please enlist on Moodle Page.

NOTE: Currently this course is only given in winter term.

**Kompetenzprofil**

Deutsch:

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

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

English:

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

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

Knowledge of written and spoken English is required.

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

Lecturer is RITA LENGYEL.

Teaching language is: German and English.

A complete list of literature will be given in class.

Lernergebnisse:

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221403a	Filmgeschichte	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

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

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

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

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

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

**Modulprüfung:** ST

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses

Modul: -

Dieses Modul ist

Voraussetzung für: -

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

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



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

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

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henrike Andersch

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: ST

### Kompetenzprofil

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

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223336a	Marketing-Management/Online-Marketing	V	2	3	
223336b	Transferprojekt Marketing- Management/Online-Marketing	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPEZIELLE BWL: DIGITAL MARKETING

**Modul:** 223337 Spezielle BWL: Digital Marketing (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Media Creation and Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Henrike Andersch

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

**Modulprüfung:** ST

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223337a	Digital Marketing	-	2	3	
223337b	Tranferprojekt Digital Marketing	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWIRTSCHAFT: INTERNATIONALES MEDIENMANAGEMENT

## (INTERNATIONAL MEDIA MANAGEMENT (MEDIA MANAGEMENT))

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Uwe Eisenbeis

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

**Workload:** 45 hours teaching time  
+ time for weekly quiz formats/placement tests: 5 hours  
+ time for case study and project work: 130 hours  
= Total Workload: 180 hours

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

This class includes a lecture and a transfer project.

The main learning outcomes are:

- Understand the basic concepts and frameworks of international management and international strategies
- Understand the media-specific challenges of globalization and international market development
- Demonstrate an understanding of the fundamental management techniques and strategies relating to globalization and internationalization
- Define the various forms of international media business and recognize the impact of globalization and culture for the media
- Gain an introductory understanding of the differences between countries and cultures
- Apply theoretic and analytical frameworks to markets/countries and companies via case studies
- Contribute to an International Media Management Magazine made by students

**Lernergebnisse:**

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223631a	Internationales Management, Strategien und Märkte	-	2	3	
223631b	Transferprojekt Internationales Medienmanagement	P	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWIRTSCHAFT: INTERNET UND DIGITALE MEDIEN

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

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

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

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

Vorlesung:

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

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

**Workload:**

Erstellung einer Feldstudie/Studie:

5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Erstellung einer Studienarbeit, bestehend aus Powerpoint-Präsentation, Management

Summary und CD-ROM:

5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 180 Zeitstunden

**Modulprüfung:** ST

**Kompetenzprofil**

Aufgabe des Moduls ist die Vertiefung von Kernkompetenzen im Bereich von Internetstrategien und -konzepte. Der Studierende wird in die Lage versetzt, aufbauend auf einer fundierten Wissensbasis die Möglichkeiten der digitalen Medien einzuordnen und qualifiziert zu beurteilen. Neben dem Schwerpunkt Internet stehen auch Konzepte mit mobilen Endgeräten im Fokus der Betrachtung. Einerseits bedeutet dies, die Wissensbasis bezüglich Theorie, Technologien und Vorgehensmodellen zu erlernen, andererseits aktuelle Konzepte aus der Praxis zu behandeln, sodass sich die Studierenden mit einer professionellen Beurteilungsbasis ausstatten. In this module, students are learning key competencies to develop comprehensive digital strategies and concepts. They develop digital capabilities and learn to develop digital business cases for desktop and mobile devices and in the IoT ("Internet of things") sector. The teaching is based on current use cases. in the "Transferproject" Students develop their own E-Commerce Business from scratch.

Lernergebnisse:

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223632a	Internetstrategien und -konzepte	V	2	3	
223632b	Transferprojekt Internet und Digitale Medien	P	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCREENDSIGN

## (SCREENDSIGN )

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

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

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

Seminar:

15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

**Workload:** 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation:

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden

**Modulprüfung:** PP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** Teilnehmerbegrenzung

### Kompetenzprofil

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

Inhalte sind u.a.:

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

Lernergebnisse:

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WERBESPOTKONZEPTION

## (ADVERTISING SPOTS - CONCEPTION )

**Modul:** 224354 Werbespotkonzeption (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Advertising**

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Burkard Michel

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

**Seminar:**

15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

**Vor- und Nachbereitung:**

**Workload:** 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

**Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation:**

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden**

**Modulprüfung:** PP

**Formale**

**Zulassungsvoraussetzungen:** Die Veranstaltung ist teilnehmerbegrenzt.

### **Kompetenzprofil**

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

Lernergebnisse:

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224354a	Werbespotkonzeption	V	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENSOZIOLOGIE

## (MEDIA SOCIOLOGY)

**Modul:** 224458 Mediensoziologie (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Advertising

**Modulverantwortlicher:** Prof. Gabriele Kille

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

15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden

Vor- bzw. Nachbereitung:

**Workload:** 15 Termine zu je 3 SWS = 33,8 Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung 4 Tage je 8 Stunden = 32

Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 88,25 Zeitstunden

**Modulprüfung:** ST

**Formale**  
**Zulassungsvoraussetzungen:** none

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Medien und Gesellschaft durchdringen sich in zunehmenden Maße (Mediatisierung und Medialisierung). Die Studierenden erwerben die Fähigkeit sich mit den divergenten Wechselwirkungen zwischen Medien und Gesellschaft (z.B. Medien und sozialer Wandel, Sozialisation, Öffentlichkeit) diskursiv zu beschäftigen und sie können die wesentlichen basalen theoretischen Ansätze (z.B. kritische Theorie, cultural studies). Die Studierenden können die medial-sozialen Herausforderungen eigenständig und angemessen bearbeiten und beurteilen. Sie sind in der Lage fachbezogene Inhalte klar und zielgerichtet präsentieren und argumentativ vertreten. None

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224458a	Mediensoziologie	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MOBILE ADVERTISING AND BRAND ENGAGEMENT

**Modul:** 224460 Mobile Advertising and Brand Engagement (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

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

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

Seminar:

15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

**Workload:** 15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Anfertigen des Entwurfs:

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand = 122 Zeitstunden

**Modulprüfung:** PA

**Kompetenzprofil**

In this module students will learn about:

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

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

Lernergebnisse:

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

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

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224460a	Mobile Advertisig and Brand Engagement	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL LEADERSHIP

## (LEADERSHIP )

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Christine Ritz

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

4 SWS / 6 ECTS

**Workload:** Weekly sessions; team coaching; leadership questionnaires  
Preparation, independent study, literature research, exercises  
Teamwork: presentation on specific aspects of leadership  
Writing assignment: reflection on working in international teams and on personal leadership profile

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** You will gain a deeper understanding of what leadership is, not only in day-to-day settings but also in difficult situations like changes or crises. You will take part in interactive classroom activities designed to develop your leadership capabilities and reflect on them from different cultural backgrounds. This will help you to identify and justify which approaches are most appropriate for your personality, the task to be completed and the organization you belong to. You will also be able to better develop personal and professional goals, recognize and criticize team dynamics, act with sound judgment and apply ethical decision-making techniques.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226103a	Leadership	V, Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INNOVATION MANAGEMENT

## (INNOVATION MANAGEMENT)

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Swaran Sandhu

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

**Workload:** 6 ECTS, meaning 180hs.

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

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



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226203a	Innovation Management	V,P,Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TECHNOLOGY AND MEDIA ETHICS

**Modul:** 226310 Technology and Media Ethics (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Judith Pies

ECTS-min./max.: 4 / 4

lectures: 30 hours  
reading and exercises: 45 hours  
Workload: case study as semester project: 45 hours  
sum: 120 hours

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Technology is shaping the way content is produced, distributed and consumed. Networks, algorithms and collective user behavior shift power, pose new questions about responsibility and sometimes generate unexpected effects. This module is to empower students to reflect and analyze challenges arising in this setting and develop a well-founded response to them. It is part of the Minor "Journalism and Communication Management" and taught in English.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input 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
226310a	Technology and Media Ethics	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CORPORATE COMMUNICATIONS

## (CORPORATE COMMUNICATIONS )

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

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Swaran Sandhu

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

6 ECTS equals roughly 180 working hours (hs).

**Workload:**

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

**Modulprüfung:** TEA

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** The module Corporate Communications combines actual research in corporate communications with applied case studies. The main question is why organizations aim at achieving communicative goals like reputation, legitimation or image and how they are accomplishing their goals by communicative means. We will take into account the rapidly changing media landscape which moves corporate communications towards an organizational enabler of communicative messages across diverse content platforms.

Since the module is part of our International Semester / Minor Journalism and Communication Management it will be taught in English and encourages students to apply comparative research methods and international case studies in crossnational teams.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226502a	Corporate Communications	V,P,Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL REGIE/INSZENIERUNG

## (DIRECTING FOR STAGE AND SCREEN )

**Modul:** 253303 Regie/Inszenierung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Storytelling

**Modulverantwortlicher:** Prof. Hannes Stöhr

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

DEUTSCH:

Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden

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

Prüfungsleistung erbringen: 75 Stunden

**Workload:** 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

THIS COURSE IS NOT TAKING PLACE AT THE MOMENT. NOT IN WINTER  
NOT IN SUMMER. Alle AM3 Studierende aus allen Semestern können  
teilnehmen.

**Formale** All students of AM3, Audiovisual Media Master and members of the Storytelling

**Zulassungsvoraussetzungen:** Minor  
can participate. Preliminary knowledge about screenwriting or directing can be  
useful  
but is not absolutely necessary.

**Kompetenzprofil**

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.

Lernergebnisse:

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

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 ANGEWANDTE MEDIENPSYCHOLOGIE WORKSHOP

**Modul:** 334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Yvonne Kammerer

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

Der gesamte Workload von 150 h (= 5 ECTS) verteilt sich auf folgende Aktivitäten:

**Workload:**

- Besuch des Seminars : 32 h
- Recherche und Aufarbeiten des Forschungsstandes : 20 h
- Konzipieren des experimentellen Untersuchungsdesigns : 15 h
- Zusammenstellen des Studienplans : 5 h
- Erstellen des Online-Experimentes : 15 h
- Durchführen der Studie : 3 h
- Aufbereiten und Auswerten der Daten : 30 h
- Interpretation und Dokumentation im wissenschaftlichen Bericht : 30 h

**Modulprüfung:** TEA

**Formale**

**Zulassungsvoraussetzungen:**

**Im WiSe 22/23 sind bereits alle Plätze belegt.**

Erfolgreicher Besuch der Lehrveranstaltungen Data Literacy 1 und 2 (bzw. vergleichbarer Module zum wissenschaftlichen Arbeiten)

## Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

In der Veranstaltung wird ein Einblick in die Vorgehensweise der experimentellen Medienpsychologie gegeben. Die Studierenden lernen einen Bereich der Medienpsychologie inhaltlich näher kennen, sie entwickeln eine Forschungsfrage dazu, konzipieren ein experimentelles Design zur Untersuchung dieser Forschungsfrage und führen das (Online-) Experiment mit Versuchspersonen durch. Die Studie einschließlich der durch die Auswertung gewonnenen Erkenntnisse werden in einem wissenschaftlichen Bericht (APA-Style) dokumentiert.

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334066a	Angewandte Medienpsychologie Workshop	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWORKSHOP

**Modul:** 334067 Medienworkshop (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Yvonne Kammerer

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

Input, Diskussion und Feedback (wöchentliche Lehrveranstaltung): 14 x 4h = 56h

Projektarbeit: 70h

Präsentation & Dokumentation: 20h

**Gesamtaufwand: 146h**

**Workload:**

Input, discussions, and feedback (weekly course sessions): 14 x 4h = 56h

Project work: 70h

Presentation & documentation: 20h

**Total workload: 146h**

**Modulprüfung:** PP

## Kompetenzprofil

### **Beschreibung des Moduls "Medienworkshop" (auf Deutsch)**

Die Studierenden führen unter der Anleitung der Dozentin in Kleingruppen ein Medienprojekt durch. Die genaue Themenstellung variiert von Semester zu Semester.

Neben den fachlichen Kompetenzen erwerben die Studierenden auch soziale Kompetenzen. Durch die Arbeit in Projektteams lernen sie ein Projekt zu planen und zu managen und müssen sich dazu miteinander interagieren und untereinander abstimmen.

**Lernergebnisse:**

### **Description of the course module "Media Workshop" (which is held in English)**

Under the supervision and guidance of the professor, the students carry out a media project in small project groups of approx. 2-4 students and define their own project topics within the overall topic. The overall topic of the course varies each semester.

The main goal of this project-based course is to develop skills to carry out a research study that involves a media application or to develop (ideas for) a media application and its use cases. The students also learn to plan and manage a project in an international team.





## 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 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334067a	Medienworkshop	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VISUAL DESIGN WORKSHOP

**Modul:** 334073 Visual Design Workshop (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Prof. Ralph Tille

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

**Workload:** Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden.  
Davon ca. 20 Stunden Impulsforelesungen, Übungen oder  
Feedbackgespräche.  
110-130 Stunden Analyse, Entwurf und gestalterische Umsetzung.

**Modulprüfung:** PP

**Formale** Info für Studierende aus anderen Studiengängen:

**Zulassungsvoraussetzungen:** Das Fach wird im WS 24/25 nicht angeboten

Stand: 08.08.2024 | Prof. Tille

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input 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
334073a	Visual Design Workshop	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BIG DATA SCENARIOS

## (BIG DATA SCENARIOS )

**Modul:** 335103 Big Data Scenarios (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Business Analytics

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Hendrik Meth

**ECTS-min./max.:** 10 / 10

**Workload:** 22,5 hours teaching time + project work, preparation and follow-up work: 127,5 hours  
= 150 hours

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Completing the course, you will be able to - describe the foundations and most important concepts of Data Science - select and apply suitable data science methods and algorithms - work with state-of-the-art tools and technology - run a data science project

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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



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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
335103a	Big Data Scenarios Vorlesung	V	2	4	
335103b	Big Data Projekt	P	2	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MULTIMEDIA STORYTELLING

## (MULTIMEDIA STORYTELLING)

**Modul:** 337074 Multimedia Storytelling (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Social Media & Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic

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

5 ECTS mean 150 hours of work:

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

**Workload:**

Please note: The exam (KMP) consists of:

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

- Concept document
- Infographic
- Mockup

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337074a	Multimedia Storytelling	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ONLINE MARKETING I

## (ONLINE MARKETING I)

**Modul:** 337079 Online Marketing I (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sarah Spitzer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 5 ECTS = 150 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

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

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337079a	Introduction to Online Marketing	-	2	2	
337079c	Crossmedia Marketing	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

## (MEDIA PRODUCTION )

**Modul:** 337087 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic

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

The workload for the whole module is 5 ETCS:

- 1 ECTS for Multimedia Fundamentals
- 4 ECTS for Media Production

**Workload:**

Please note: The exam (KMP) consists of:

1. Conception and production of a photo story
2. Conception and production of a reportage with interview
3. Conception and production of a scenic project

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

- Fundamentals of audio-visual media productions for online media with a focus on business video and online platforms
- Competencies in planning and execution of the entire production process
- Getting to know media production techniques by practical work in the following areas:
  - Camera
  - Lighting
  - Audio
  - Cutting
- Getting to know and comply with regulations and legal requirements
- Creative competencies through development of an individual production style
- Social competencies through cooperation in a production team
- Personal competencies through self-organization



## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337087a	Multimedia Fundamentals	-	2	1	
337087b	Media Production	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STRATEGIC MANAGEMENT

Modul:	<b>337095 Strategic Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media &amp; Management</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bettina Schwarzer
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	KMP

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPEZIALISIERUNG: DIGITAL MARKETING

**Modul:** 337102 Spezialisierung: Digital Marketing (Pflichtmodul im Grundstudium),  
**Minors:** Minors: keine

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Sarah Spitzer

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

**Modulprüfung:** KMP

## Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** How do I create a social media strategy for a company In this class you will learn how to approach this task via case studies and practical experience. You will receive insights about the different social networks, key messages, targeting, writing and analytics and how to combine those into a basic strategy.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input 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
337102a	Spezialisierung: Digital Marketing	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 1

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 1 )

**Modul:** 338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Judith Papadopoulos

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

**Workload:** Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
338010a	Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 2

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 2 )

**Modul:** 338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Business Analytics

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Judith Papadopoulos

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

**Workload:** Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden

**Modulprüfung:** KMP

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
338011a	Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ENGLISH MEDIA AND SOCIETY C1

**Modul:** 822420 English Media and Society C1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics,  
Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation  
Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images,  
Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication

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

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

**12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

**Workload:** Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Modulprüfung:** KMP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** A completed CEFR B2.2 level of English is required (OOPT result C1 = score of 81 to 100).

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

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

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

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

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

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



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

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

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

Bemerkung:                      Eingangsniveau C1

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822420a	English Media and Society C1	V	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERCULTURAL COMMUNICATION B2/C1

**Modul:** 822429 Intercultural Communication B2/C1 (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Development, Integrated Product Design, International Publishing,  
Journalism Creation Management, Media Arts, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling,  
Visual Communication

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

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

**12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

**Workload:** Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Modulprüfung:** KMP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** **At least a CEFR B2** level is required (OOPT result B2 = score of 61 to 80).

**Kompetenzprofil**

## **CEFR B2 Learning Outcomes**

Global: students should be able to understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in their field of specialisation. They can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. They can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

- Listening: students can understand standard speech spoken at a normal rate and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonably familiar. They can understand the essentials of lectures and most TV news and current affairs programmes and can understand the majority of films in standard dialect.
- Reading: students can understand articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular stances or viewpoints. They can understand contemporary literary prose and can adapt style and speed of reading to different texts and purposes, using appropriate reference-sources selectively.
- Spoken interaction: students can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. They are able to take an active part in discussion in familiar contexts and can account for and sustain views clearly by providing relevant explanations and arguments.
- Spoken production: They can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to their field of interest, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples. They can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.
- Writing: Students are able to write clear, detailed text on a wide range of subjects related to their interests. They can write an essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. They can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.

Lernergebnisse:

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822429a	Intercultural Communication B2/C1	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A1.1

Modul:	<b>822451 German Language Course - A1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2

### **13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und

Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.

Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A1.2 (GER) besucht werden.

### **13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade.

After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A1.2.

Modulprüfung:

KMP

Formale

**Zulassungsvoraussetzung:** Keine

Zulassungsvoraussetzungen:

**Nächste Niveaustufe:** A1.2

**Entry requirement:** None

**Next course-level:** A1.2

**Kompetenzprofil**



### **Lernziele A1 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können vertraute Wörter und ganz einfache Sätze verstehen [...], vorausgesetzt es wird langsam und deutlich gesprochen.
- Lesen: Lernende können einzelne vertraute Namen, Wörter und ganz einfache Sätze verstehen, z. B. auf Schildern, Plakaten oder in Katalogen.
- Sprechen: Lernende können sich auf einfache Art verständigen [...] können einfache Fragen stellen und beantworten, sofern es sich um unmittelbar notwendige Dinge und um sehr vertraute Themen handelt; können einfache Wendungen und Sätze gebrauchen, um Leute und Orte zu beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze einfache Nachrichten schreiben, z. B. Feriengrüße, können auf Formularen, z. B. in Hotels, Namen, Adresse, Nationalität usw. eintragen.

Lernergebnisse:

### **Learning outcomes Level A1 (CEFR): Basic User**

- Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type.
- Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has.
- Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## 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 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
822451a	German Language Course - A1.1	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ENGLISH FOR MARKETING C1

Modul:	<b>823373 English for Marketing C1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Arts, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication, Visual Effects</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2  <b>12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.</b> Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate: <ul style="list-style-type: none"><li>• Compulsory attendance</li><li>• Preparation and follow up of classes in self-study</li><li>• Active participation in class</li><li>• Mid-term examination or presentation</li><li>• Passing the final examination</li></ul> The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course
Workload:	Please note:  <b>Regular attendance is mandatory and will be assessed:</b> 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination!  <b>Active participation in class</b> (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.  The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.
Modulprüfung:	KMP

Formale  
Zulassungsvoraussetzungen:

Entry requirement is at least a Level B2+ or C1 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) based on: The result of the Oxford Placement Test (OOPT) with a score ranging between 81 to 100 (C1) points OR a certificate from a previously completed B2 or C1 course at the HdM Language Centre.

### Kompetenzprofil

**Course outline:** This course is designed to prepare students to communicate effectively in Marketing and PR. We will raise your awareness for the linguistic, communicative and cultural implications in commercial texts. You will receive vital background information on marketing, advertising and PR in the English-speaking world. We will be discussing representative examples for good/ bad marketing, and analyze the stylistic features of effective commercial texts. In groups, you will create commercial texts to be discussed in class, and develop a realistic marketing/ PR project to be presented at the course (incl. critical questions from the audience). At the end of the semester, you should be able to interpret and produce commercial texts (webpages, emails, newsletters, brochures, radio/ TV ads, etc.), and make strategic use of relevant linguistic means to sell yourself and your services/ products.

Lernergebnisse:

#### **Skills trained:**

Commercial business communication  
Intercultural communication  
Discussion skills  
Meeting skills  
Presentation skills  
Reading comprehension  
Text competence  
Descriptive, concise style

## 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	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses

Modul: -

Dieses Modul ist

Voraussetzung für: -

Bemerkung: Eingangsniveau C1

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
823373a	English for Marketing C1	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen