



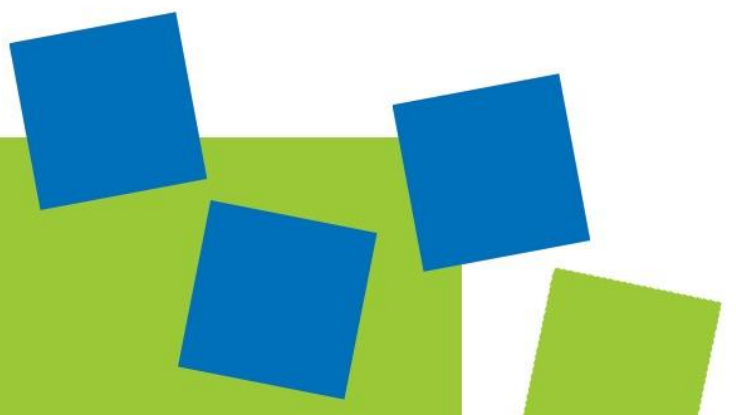
Modulhandbuch

Multimedia und Kommunikation - Bachelor

Fakultät Medien

Sommersemester 2023

Stand: März 2023



Inhalt

1.0 Fachspezifische Pflichtmodule (FPM)

1.1 Grundlagen Technik

Informationstechnik.....	6
Video- und Audiotechnik	8

1.2 Grundlagen Informatik

Programmierung	10
Medieninformatik I (VHB).....	12
Medieninformatik II (VHB).....	14

1.3 Grundlagen Inhalte

Journalismus I (Print, Online).....	16
Journalismus II (TV, Video).....	18

1.4 Grundlagen Gestaltung

Gestaltung Bild.....	20
Gestaltung Ton.....	22

1.5 Grundlagen Grafik

Grafikdesign	24
3D Design	26

1.6 Grundlagen Bild + Ton

Aufnahme Bild+Ton	28
Videoediting.....	30

1.7 Vertiefung und Verbreiterung

Medienrecht.....	31
Kulturgeschichte	33
Wirtschaftliche Aspekte.....	35

2.0 Allgemeine Pflichtmodule (APM)

Sprachen	37
Wissenschaftliches Arbeiten.....	38

3.0 Praktisches Studiensemester

Betriebliche Praxis.....	40
Praxisseminar.....	42

4.0 Bachelorarbeit (BAr)

Bachelorarbeit.....	44
Bachelorseminar	46

5.0 Fachspezifische Wahlpflichtmodule (WPM F)

5.1 Orientierungsmodule Technik

Elektronische Musik.....	48
Technologien der AV-Studioproduktion und Distribution.....	50

5.2 Orientierungsmodule Informatik

Phyton Programmierwerkstatt	52
Content Management.....	54

5.3 Orientierungsmodule Inhalte

Interview- und Moderationstraining	56
Kreatives Schreiben und multimediales Publizieren.....	58
Social Media	60
Videopodcast	62

5.4 Orientierungsmodule Gestaltung

Fotodesign.....	64
Bild-Diskurse (VHB)	66
Einführung in die Medientheorien (VHB)	68

5.5 Orientierungsmodule Grafik

Animation.....	70
Motion Graphics	72

5.6 Orientierungsmodule Film und Ton

Szenische Inszenierung	74
Filmtongestaltung (Postproduktion).....	76

6.0 Studienschwerpunkte

6.1 Medientechnik

Multimediatechnik.....	78
Netzwerke und Streaming	80
Audiotechnik.....	82
Neue Technologien	84

6.2 Medieninformatik

Client-Server-Programmierung	86
Web Engineering	88
Praxisprojekt	91
Entwicklung mobiler Applikationen	93

6.3 3D Graphics

Virtuelle Charaktere	95
Compositing	97
Interactive 3D	99
Augmented Reality	101
Game Art	103
Grundlagen Gamedesign	105
Realtime 3D	107

6.4 Mediendesign

Mediendesign Foto	109
Mediendesign Art	111
Design Interaktiv	113
e Publishing	115

6.5 Journalismus

Business TV	117
TV Werbung	119
Outdoor-Projekt	121
Crossmedia Projekt	123

6.6 Film

Regie	125
Videografie	127
Film-Produktion	129
Dokumentarfilm	131

6.7 Audio

Mediale Komposition	133
Wahrnehmung	135
Interaktive Audiosysteme	137

Audioproduktion	139
-----------------------	-----

7.0 Allgemeine Wahlpflichtmodule (WPMA)

Analoge Fotografie	141
Audio-Visual Storytelling	142
Mediale Eventbegleitung (1 + 2)	146
Multimedialer Lokaljournalismus	147
UAV - Grundlagen und Vertiefung	148
Multimediales Eventmanagement I + II	150
Schauspielregie im Film	152
Musikvideoproduktion	154
Videopodcast-Production I + II	156
Weitere Wahlpflichtmodule	158

Informationstechnik			
Modulkürzel:	Informationstechnik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über grundlegende Konzepte und Methoden der Informations- und Kommunikationstechnik • Grundlagen und Detailwissen von Audio-, Video- und Datensignalen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Geräten der Informations- und Kommunikationstechnik • Kenntnis und Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln • Fähigkeit, die Eignung von Informations- und Kommunikationstechniken sowie deren Komponenten für Multimedia-Anwendungen zu beurteilen 			
Inhalt:			
<p>Das Modul vermittelt einen grundlegenden Überblick über die Informationstechnik. Behandelt werden in der Vorlesung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analoge Signale und ihre Spektren, Bandbreite, Fourier-Analyse, Verzerrungen und Fehler, Echos, Rauschen 			

- Realisierung von Kommunikationskanälen, Multiplex, Modulation, Digitale Signale, Abtasttheorem, A/D-Wandlung, Eigenschaften
- Methoden zur Reduzierung der Datenrate, DPCM, Kompression
- Quellen- und Kanal-Codierung, verlustfreie und verlustbehaftete Verfahren, Fehlerschutz
- Digitale Modulationsverfahren, OFDM
- Weitere Übertragungsmedien für Multimedia, Lichtleiter, Satellit, Netze, WLAN
- Neue Entwicklungen, UMTS, Bluetooth
- Verschlüsselung, symmetrische und unsymmetrische Verfahren, Anwendungen, DVD, digitale Signatur, Wasserzeichen, Steganographie

In den Übungen:

- Diskussion und Vertiefung der gewonnenen Erkenntnisse und Anwendungen
- Messen von analogen und digitalen Signalen im Fernsehstudio: Amplitude, Aussteuerung, Bandbreite, etc.
- Vorbereitung für die Prüfung

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Beuth, Klaus; Breide, Stephan; Lüders, Christian-Friedrich; Kurz, Günter; Hanebuth, Richard: Nachrichtentechnik, Vogel Business Media, 4. Auflage 2016, ISBN Print-Ausgabe 978-3834333650 / ISBN eBook 978-3834362056

Video- und Audiotechnik			
Modulkürzel:	Video- und Audiotechnik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegendes Verständnis der Grundlagen der AV-Technik und der Konzepte moderner studientechnischer Anlagen und Geräte • Verständnis für die Abläufe, Funktionen und Effekte bei AV-technischem Equipment <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Geräten der Videotechnik • Kenntnis und Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln • Fähigkeit, die Eignung von Geräten der AV-Technik sowie deren Komponenten zu beurteilen 			
Inhalt:			
<p>Das Modul beinhaltet sowohl theoretische Grundlagen als auch praxisbezogene Erkenntnisse. Zu den Grundlagen gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildabtastrung: wichtige Parameter für Bewegtbilder (SDTV, HDTV, UltraHD), Kennlinien, Farbdarstellung, Farbmodelle, Farb Räume, Beleuchtung, Weißabgleich, Kodierung von Farben, FBAS, YUV, Normenwandlung 			

- Digitale Signaldarstellung und Schnittstellen: analoge Formate, SDI, HD-SDI, DVD, HDMI, Display Port, Audioformate und Transport
- Geräte: Mischer, Fernsehkamera, Server(MAZ), Displaytechnologien
- Datenreduktion: Bild (JPEG, MPEG, H.264, H.265/HEVC) und Ton
- Grundlagen der Filmformate: MXF, IMF, DCP, Consumerformate
- Fernsehsysteme: analoge und digitales Fernsehen (PAL, DVB), Zusatzdaten
- Zukünftige Entwicklungen: H.266, 5G

Zu den praktischen Übungen gehören:

- Diskussion und Vertiefung der gewonnenen Erkenntnisse und Anwendung
- Besuch im Fernsehstudio:
 - Studiosignale, Farbkreis, Signalüberwachung, Rauschen
 - Einstellung der Studiokamera
 - Mischen und Stanzen von Signalen
- Vorbereitung für die Prüfung

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studientechnik in SD, HD, DI, 3D, 6. Auflage, 2013, ISBN 3642389910
- Fischer, Walter: „Digitale Fernseh- und Hörfunktechnik in Theorie und Praxis“ ISBN 3540292039

Programmierung			
Modulkürzel:	Programmierung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegendes Verständnis der Konzepte moderner, objektorientierter Programmierung • Kenntnisse der wichtigsten Kontrollstrukturen und Datentypen der Java-Programmierung • Einblick in die besonderen Anforderungen von Softwareprojekten, besonders im Medienbereich • Verständnis für die Anforderungen an Entwurf, Codierung und Qualitätssicherung bei der Programmierung <p>Handlungskompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit einer einfachen DIE (BlueJ) • Umsetzung einfacher Anwendungen • Fähigkeit, kleinere, vor allem nicht-graphische Anwendungen mit Java zu entwickeln 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Ziele und Besonderheiten der Programmiersprache Java 			

- JVM-Architektur, Aufgaben von Java Runtime Environment und Java SDK
- Unterscheidung zwischen Objekten und Klassen
- Aufbau von Objekten (Datenfelder, Methoden)
- Primitive Datentypen und ihre Verwendung
- Objektsammlung und Objektinteraktion
- Java-Kontrollstrukturen
- Zusammengesetzte Datentypen, Datenstrukturen
- Klassen, Objekte und Vererbung
- Fehlerbehandlung, Qualitätssicherung

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Barnes, David J.; Kölling, Michael (2013): Java lernen mit BlueJ. Eine Einführung in die objektorientierte Programmierung. 5. Aufl. München, Harlow [u.a.]: Pearson, Higher Education (Always learning).
- Kölling, Michael (2010): Einführung in Java mit Greenfoot. Spielerische Programmierung mit Java. München, Boston, Mass. [u.a.]: Pearson Schule (Pearson Studium - Informatik Schule).
- Krüger, Guido; Hansen, Heiko (2012): Handbuch der Java-Programmierung. Standard Edition [Version] 7. 7. Aufl. München: Addison-Wesley (Always learning). Online verfügbar unter javabuch.de, zuletzt geprüft am 06.11.2015.
- Liguori, Robert; Liguori, Patricia (2008): Java. Kurz & gut; [behandelt Java 6]. 1. Aufl. Beijing, Cambridge, Farnham, Köln, Paris, Sebastopol, Taipei, Tokyo: O'Reilly (O'Reillys Taschenbibliothek).
- Schiedermeier, Reinhard; Köhler, Klaus (2008): Das Java-Praktikum. Aufgaben und Lösungen zum Programmieren lernen; [mit Lösungen im Web]. 1. Aufl. Heidelberg: dpunkt.verlag, online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=3079571&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.
- Schiedermeier, Reinhard; Köhler, Klaus (2012): Das Java-Praktikum. Aufgaben und Lösungen zum Programmieren lernen. Heidelberg: dpunkt.verlag.
- Ullenboom, Christian (2015): Java ist auch eine Insel. Einführung, Ausbildung, Praxis; [Programmieren mit der Java Plattform, Standard Edition 8; Java von A bis Z: Einführung, Praxis, Referenz; von Klassen und Objekten zu Datenstrukturen und Algorithmen; Aktuell zu Java 8]. 11. aktual. und überarb. Aufl., 1. Nachdr. Bonn: Galileo Press (Galileo Computing).

Medieninformatik I (VHB)			
Modulkürzel:	Medieninformatik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Thomas Waas (VHB) Alexander Nacke (VHB)		
Dozent(in):			
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2,5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		24 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 1“</p> <p>Ohne Vorkenntnisse erlernen die Kursteilnehmer selbständig eine einfache Internetseite zu erstellen und dabei bereits Grundregeln der Barrierefreiheit zu beachten.</p> <p>Die effektive Erstellung von Internet erfordert die Einhaltung einer sinnvollen Reihenfolge der Arbeitsschritte. Zudem üben die Kursteilnehmer auch das Arbeitsergebnis zu kontrollieren und bei Bedarf zu korrigieren.</p> <p>Ein Lernziel besteht darin, grundsätzlich notwendige HTML5 Elemente und deren Attribute den Kursteilnehmern als "Vokabular" für die Erstellung von Internetseiten zu vermitteln.</p>			

Inhalt:**VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 1“**

- Einfaches Webdesign
- Phasen der Seitenerstellung
- HTML5 Seitenbeschreibung
- CSS3 Formatierung
- Werkzeuge und Baukästen
- Mobile First Design
- Website veröffentlichen

Studien- / Prüfungsleistungen:

Schriftliche Prüfung, 60 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Medieninformatik II (VHB)			
Modulkürzel:	Medieninformatik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Thomas Waas (VHB) Alexander Nacke (VHB)		
Dozent(in):			
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2,5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		24 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 2“</p> <p>Das Lernziel dieses Kurses besteht darin, den Kursteilnehmer mit fortgeschrittenen Webdesign-Techniken vertraut zu machen. Moderne Internetseiten setzen i.d.R. optimierte Webgrafiken sowie die Techniken HTML, CSS und JavaScript ein.</p> <p>Alle notwendigen Schritte der Bildbearbeitung und Optimierung für das Web werden Ihnen mittels professioneller Werkzeuge vermittelt.</p> <p>Sie erlernen das Erstellen von Internetseiten mit semantischem HTML5, deren Struktur von verschiedenen Klienten (z.B. Suchmaschinen, Software für Sehbehinderte, SmartPhones, Tablets, Webbrowsern) „verstanden“ und interpretiert werden kann.</p>			

Fortgeschrittene CSS3 Formatierungsmöglichkeiten und verschiedene Techniken der Seiten-Layoutgestaltung werden als wichtige Disziplin des Webdesigns vermittelt.

Ohne besondere Vorkenntnisse lernen Sie die Möglichkeiten kennen, ihre HTML5 Internetseite mit der Programmiersprache JavaScript zu erweitern.

Inhalt:**VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 2“**

- Bildbearbeitung für das Web
- User Experience Design
- Barrierefreies Design
- Semantisches HTML5
- CSS3 Layoutgestaltung
- JavaScript Grundlagen
- Projektmanagement

Studien- / Prüfungsleistungen:

Schriftliche Prüfung, 60 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Journalismus I (Print, Online)			
Modulkürzel:	Journalismus I	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Oberth, Matthias		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse des journalistischen Arbeitens in Printmedien (Informationsbeschaffung und Verbreitung) • Detailkenntnisse über journalistische Stilformen • Detailwissen über Kriterien für journalistische Texte • Grundlegende medienethische Kenntnisse <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsvoller Umgang mit Informationen und deren eigener Verbreitung über Printmedien 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Verständlichkeitsmodelle • Vermittlung von Recherchestrategien und Quellenanalyse • Verfassen eigener Beiträge 			

Print:

- unterschiedliche Genres der Darstellung (Nachricht, Reportage, Feature, Dokumentation, Glosse, Interview)
- Schreiben für unterschiedliche Ressorts und Zielgruppen (Lokales, Boulevard, Feuilleton, Wirtschafts- und Wissenschaftsjournalismus, Sportberichterstattung)

Online:

- Kriterien für Non-lineares Schreiben
- Strukturieren von Hypertextbausteinen
- Kritische Vergleichs- und Inhaltsanalyse von Web-Sites: Text-, Bildgestaltung, Navigation, Design (Usability)
- Konzeption und Realisation einer Web-Site unter Berücksichtigung von Erkenntnissen aus der Online-Forschung (u.a. Wahrnehmungs- und Gedächtnispsychologie, User-Verhalten, Kommunikationsdesign)

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:**Print:**

- Walther von La Roche: Einführung in den praktischen Journalismus, Econ 2008
- Wolf Schneider: Deutsch für junge Profis. Wie man gut und lebendig schreibt, Rowohlt 2010
- Wolf Schneider, Paul-Josef Raue: Das neue Handbuch des Journalismus, rororo 2003
- Volker Wolf: ABC des Zeitungs- und Zeitschriftenjournalismus, UVK 2006
- Michael Haller: Recherchieren, UVK 2006

Online:

- Nea Matzen: Onlinejournalismus, UVK 2010
- Gabriele Hooffacker: Online-Journalismus -Texten und Konzipieren für das Internet, Econ 2010
- Saim Rolf Alkan: 1x1 für Online-Redakteure und Online-Texter, Businessvillage, 2009 (2.Aufl)
- Martin Sturmer/Thomas Holzinger: Die Online-Redaktion, Springer 2009
- Jakob Nielsen, Hoa Loranger: Web-Usability, Addison-Wesley, 2008

Journalismus II (TV, Video)			
Modulkürzel:	Journalismus II	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Leuthner, Michael		
Dozent(in):	Prof. Leuthner, Michael		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der TV-Berichterstattung • Erstellen eigener Beiträge (in Kenntnis der Produktionsschritte: Themenfindung und Recherche, Treatmenterstellung, Dreharbeiten mit Postproduktion / Filmtext, Endvertonung) <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsvoller Umgang mit Informationen und eigener Verbreitung von Filmbeiträgen über TV-, Online- und mobile Medien 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in den TV-Journalismus: Vermittlung von Basiswissen und Fachterminologie (Bildausschnitt, Perspektive, Montage) • Recherche (Themen, Drehorte und Mitwirkende, Genehmigungen, Persönlichkeits- und Bildrechte) • Exposé, Erstellung von Drehbuch- und Drehplan • Schreiben für's Hören und Texten von TV-Beiträgen (Text-Bildschere) 			

- Praktische Übungen für Innen- und Außendreh
- Interviewtraining
- Realisation eines eigenen TV-Beitrags: Recherche, Drehbuch, Dreharbeiten, Schnitt, Text, Postproduktion

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Gerhard Schult, Axel Buchholz: Fernsehjournalismus - Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Econ2006 (7. Aufl.)
- Martin Ordolff: Fernsehjournalismus - Praktischer Journalismus, UVK 2005
- Martin Ordolff, Stefan Wachtel: Texten für TV, UVK 2009
- Michael Haller: Das Interview, UVK 2001
- Sabine Streich, Videojournalismus, UVK 2008

Gestaltung Bild			
Modulkürzel:	Gestaltung Bild	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		15 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		135 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der Grundlagen der visuellen Kommunikation • Kenntnisse über die Elemente der Gestaltung <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Analyse von Gestaltungslösungen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung • Form • Farbe • Material • Bewegung 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Bürgel Matthias/Neumann Walter: Screendesign und visuelle Kommunikation, Heidelberg 2001, ISBN 978-3778527375• Kerner Günter/Duroy Rolf: Bildsprache, München 1998, ISBN 978-3769802818• Bleckwenn Ruth/Schwarze Beate: Gestaltungslehre, München 1999, ISBN 978-3582056245• Turtzchi Ralf: Praktische Typografie DTP, Zürich 2000, ISBN 978-3721202922• Radtke S.P./Pisani P. /Wolters W.: Visuelle Mediengestaltung, Berlin 2006, ISBN 978-3589236220• McCloud Scott: Comics richtig lesen, Hamburg 2001, ISBN 978-3551748171

Gestaltung Ton			
Modulkürzel:	Gestaltung Ton	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	LB Müller, Benjamin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Erfolgreiche Teilnahme am Modul "Aufnahme Bild und Ton".		
Zulassung zur Prüfung:	Zulassungsvoraussetzung für Leistungsnachweis - die Details der ZV werden vom Dozenten am Anfang des Semesters bekannt gegeben		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick und Vertiefung im Bereich auditiver Wahrnehmung und im Bereich physikalisch respektive semantischer Beschreibung von Klang • grundlegende Kenntnisse im Gebiet der Tonstudioteknik sowie der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten • Grundwissen im Bereich des Audiodesigns 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • vertiefter Umgang mit digitalen Audio Workstations (DAW), Mikrofonteknik, grundlegender Umgang mit Mischpulten, Samplern, Synthesizern, Effektgeräten • Sensibilisierung des technischen und gestalterischen Hörens • Realisierung von kleinen Studioproduktionen 			

Inhalt:

- auditive Wahrnehmung: Gehör, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes
- physikalische Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/ Hüllkurven
- Akustik als Kommunikation: Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen, Semantik von Klängen
- akustische und elektronische Klangerzeugung: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM
- Audiotechnik: Stereofonieverfahren, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Midi-Technologie, Sequenzer
- Gestaltungsprinzipien: Musiktheorie, Verzahnung mit Gestaltung Bild, Gestaltpsychologie, Auswahl, Bearbeitung und Setzung von Elementen, formale und dramaturgische Aspekte, Zeitgestaltung
- Gestaltung von Tonaufnahmen: Aufnahmeraum, Platzierung Instrumente, Mikrofonierung, Stereofoniearten, Nachbearbeitung in Amplitude, Dynamik, Frequenzbereich, Spektrum, Raum, Tonhöhe
- Herstellung von Klangsignaturen und akustischen Layoutelementen in Verbindung mit Sprachaufnahmen

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- John R. Pierce, Klang: Musik mit den Ohren der Physik, Spektrum Verlag, 1999, ISBN 978-3827405449
- Hannes Raffaseder, Audiodesign, Carl Hanser Verlag, 2010, ISBN 3446417621
- Kai Bronner und Rainer Hirt (Hg.), Audio-Branding, Verlag Reinhard Fischer, 2007, ISBN 978-3889274113
- Gregor Zielinsky: Die neue virtuelle MIDI/Audio-Technik, mitp 2000, ISBN 3826604881
- Carlos Albrecht: Der Tonmeister, Schiele & Schoen 2010, ISBN 3794908066
- Friedemann Tischmeyer: Internal Mixing, Atk 2006, ISBN 3981121708
- Herbert Bruhn, Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann: Musikpsychologie - das neue Handbuch, rororo, 2008, ISBN 978-3499556618

Grafikdesign			
Modulkürzel:	Grafikdesign	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Dozent(in):	LB Brandt, Benjamin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die Grundlagen der Wahrnehmungslehre • Grundlagenwissen in Typographie, Raster und Layout • Grundlagenwissen der Farbenlehre und -gestaltung • Beherrschen der Grundlagen in der digitalen Grafikbearbeitung <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeptionelles Erfassen einer Gestaltungsaufgabe • Abschätzung des Umsetzungsaufwands • Entwurf und Umsetzung der Gestaltungsaufgabe mittels 2D Techniken • Präsentation und Dokumentation der Arbeit • Fähigkeit zur Beurteilung von grafischen Arbeiten, Erkennen und Einordnen von Trends 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• technische Grundlagen im Grafikbereich (Print/Screen)• Wahrnehmungslehre• Farb- und Formenlehre• Typographie• Layout und Raster• Entwurfs- und Präsentationsmethoden• Grafikdesignanalyse• visuelle Entwicklung von Ideen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Cyrus Khazaeli: Crashkurs Typo und Layout, Rowohlt Tb., 2005• Mario Pricken, Christine Klell: Kribbeln im Kopf, Schmidt (Hermann), Mainz, 2007• Aktuelle Designmagazine: z.B. Page oder Novum

3D Design			
Modulkürzel:	3D Design	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Stamm, Sebastian		
Dozent(in):	Prof. Stamm, Sebastian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die technischen Grundlagen und verschiedenen Anwendungsbereiche in der Computergrafik • Beherrschen grundlegender Modellier- und Texturierungstechniken in der 3D-Computergrafik • Beherrschen grundlegender Beleuchtungs- und Renderingtechniken in der 3D Computergrafik • Grundlagen- und Detailwissen in Bildgestaltung und Compositing <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung einfacher Projekte aus dem Bereich 3D Grafik und Compositing • Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • 3D-Modellierungstechniken wie z.B.: polygonales Modelling, Subdivision Modelling, Metaballs, Spline Modelling 			

- Grundlagen der Texturierung
- Grundlagen der Beleuchtung und des Rendering
- Überblick über Soft- und Hardwarelösungen in den Bereichen 3D-Grafik und Compositing
- Bildgestaltung und Compositing
- Anwendungsbereiche der Computergrafik

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Jeremy Birn: Lighting & Rendering; Addison-Wesley, ISBN 978-3827324498
- aktuelle Empfehlungen zu DVDs und Tutorials in der Vorlesung
- aktuelle Designmagazine: z.B. Page, Novum, Digital Production

Aufnahme Bild+Ton			
Modulkürzel:	Aufnahme Bild / Ton	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Zulassungsvoraussetzung für Leistungsnachweis - die Details der ZV werden vom Dozenten am Anfang des Semesters bekannt gegeben		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
TEIL BILD			
Fachliche Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der analogen und digitalen Bild- und Tonaufzeichnung • Elemente und Bedienung der Kamera • Speichergeräte und -formate, Kompression • Kamerasupportsysteme • Einstellungsgrößen 			
Methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur ordnungsgemäßen und kreativen Bedienung von Aufnahmegegeräten • Sicherheitsbewusstsein für Gefahren und Beschädigungen entwickeln 			
Sozialkompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit und Arbeitsteilung bei Dreharbeiten • Sachgemäße Bedienung der Gerätschaften, um Ausfallzeiten zu vermeiden 			

<p>TEIL TON:</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der Audio Aufnahmetechnik • Grundwissen im Bereich der Akustik • Überblick über Sprachaufzeichnungsverfahren <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und deren Anwendung im Bereich der Wortproduktion • Umgang mit digitalen Aufzeichnungsgeräten • praktischer Umgang mit Mikrofonaufnahmen <p>Soziale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gelingende Zusammenarbeit zwischen Kamera- und Tonfrau/mann • sachgemässe Bedienung der in der Aufnahme eingesetzten Geräte
<p>Inhalt:</p> <p>TEIL BILD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Videokamera und Zubehör • Arbeit mit dem Stativ (Schwenken und Zoomen) • Motivwahl und Einstellungen. Belichtungskorrektur und Weißabgleich • portables Licht <p>TEIL TON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akustik in Anlehnung an das Fach "Informationstechnik": Schwingungen und Wellen, Schallerzeugung, Schallausbreitung • Mikrofontechnik: Wandlerprinzipien, Richtcharakteristiken, Frequenzgang, Funkmikrofone • Gerätetechnik: Digitale Schallaufzeichnung, externe Aufnahmegeräte, DAWs, ProTools • Filmton-Praxis: Kameramikrofon, Tonangel, Ansteck-Mikrofon • Sprach- und Geräuschaufnahmen mit mobilem Equipment
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>schriftliche Prüfung, 90 Minuten</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p>Literatur:</p> <p>TEIL BILD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausbildungshandbuch für audiovisuelle Medienberufe - Bd. 1-3 <p>TEIL TON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hubert Henle: Das Tonstudio Handbuch, GC Carstensen Verlag 2001, ISBN 3910098193 • Tomlinson Holmann: Sound for Film and Television, Focal Press 2010, ISBN 978-0240813301 • Thomas Görne: Tontechnik, Hanser Fachbuchverlag 2014, ISBN 978-3446439641

Videoediting			
Modulkürzel:	Videoediting	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Leuthner, Michael		
Dozent(in):	LB Sarnoch, Axel		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Grundlegende Kenntnisse im non-linearen Videoschnitt.			
Inhalt:			
An exemplarischen Sequenzen aus mehr als 100 Jahren Geschichte des europäischen und amerikanischen Kinos werden die elementaren Ausdrucks- und Darstellungsmittel des Mediums Film, die Goldenen Gesetze filmischen Erzählens, analysiert und erklärt. Danach folgt eine Einführung in den Workflow des non-linearen Videoschnitts und Einweisung in eine aktuelle Schnittsoftware:			
<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsschritte (Workflow) einer Filmproduktion • Einführung in die Methodik des nonlinearen Schnitts • Grundlegende Kenntnisse des Schnittprogrammes Final Cut Pro • Vorbereitung für die Zertifizierungsprüfung (optional) Final Cut Pro Certified User Level 1 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
schriftliche Prüfung, 90 Minuten			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			
<ul style="list-style-type: none"> • Rüdiger Steinmetz: Die Grundlagen der Filmästhetik, Filme sehen lernen 1 • Diana Weynand: Apple Pro Training Series. Final Cut Pro7 			

Medienrecht			
Modulkürzel:	Medienrecht	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Dozent(in):	LB Dr. Engelhardt, Thomas		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse der einschlägigen Rechtsgrundlagen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen bei der Durchführung von Projekten 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Urheberrecht, allgemeines Persönlichkeitsrecht, Presse-, Rundfunk- und Telemedienrecht • Marken- und Domainrecht, Datenschutzrecht • Internet-/Onlinerecht, File-Sharing • Erstellung und Nutzung von Multimediaprodukten mit eigenen und fremden Elementen • Schutz der Multimediaprodukte (Copyright) • Vertragsgestaltung • Haftung 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Fechner, Frank: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia, aktuelle Auflage• Gesetzessammlung: Fechner/Mayer (Hg.), Medienrecht (aus der Reihe „Textbuch Deutsches Recht“), aktuelle Auflage• Weitere Literaturempfehlungen erfolgen im Rahmen der Vorlesung

Kulturgeschichte			
Modulkürzel:	Kulturgeschichte	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Dozent(in):	LB Dr. Schoen, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Ziel des Kurses ist die grundlegende Vermittlung kulturgeschichtlicher Entwicklungen und Zusammenhänge.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen kunst- und kulturgeschichtlicher Zusammenhänge • Erlernen kunstgeschichtlicher Terminologie und Methodik • Grundlagen der Wahrnehmung • Grundlagen der Bildanalyse <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur kritischen Reflexion der gegenwärtigen Kunst und Kultur • Handwerkszeug zur Auseinandersetzung mit vergangener Kunst und Kultur 			

Inhalt:

Das Seminar fragt nach den Ursprüngen des kulturellen Schaffens, wirft Schlaglichter auf die frühen europäischen Hochkulturen und schaut genauer auf die künstlerischen Entwicklungen, die Stile und ihre Künstler*innen vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Wir streifen geistesgeschichtlich und politisch bedeutsame Strömungen, wie auch technische Erfindungen.

Zudem betrachten wir uns einzelne künstlerische Techniken genauer und erlernen, ein Kunstwerk zu analysieren. Der Schwerpunkt liegt auf Architektur, Malerei, Skulptur und ansatzweise Musik.

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:**Kunst**

- Farthing, Stephen (Hrsg.): Kunst. Die ganze Geschichte, Köln 2011
- Gombrich, Ernst H.: Die Geschichte der Kunst, Stuttgart; Zürich, Belser, 1992
- Maurer, Michael: Kulturgeschichte eine Einführung, Köln [u.a.], Böhlau, 2008
- Bocola, Sandro: Die Kunst der Moderne. Zur Struktur ihrer Entwicklung. Von Goya bis Beuys, München u.a., Prestel, 1994

Architektur

- Philipp, Klaus Jan: Das Buch der Architektur, Ditzingen, 2017

Musik

- Schnaub, Stefan: Erlebnis Musik. Eine kleine Musikgeschichte, Kassel, 2006
- Standley, Sadie u. Alison Latham: Das Cambridge Buch der Musik, Frankfurt am Main, 1998

Wirtschaftliche Aspekte			
Modulkürzel:	Wirtschaftliche Aspekte	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	LB Otto, Thomas		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vermitteln grundlegender Konzepte des wirtschaftlichen Handelns • Verständnis der Herausforderungen eines Unternehmers <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis und Anwendung grundlegender wirtschaftlicher Kompetenzen - speziell mit Fokus auf kleine und mittelständische Unternehmen 			
Inhalt:			
<p>Das Modul beinhaltet sowohl theoretische Grundlagen als auch praxisbezogene Erkenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planung und Konzeption eines Start-Up-Unternehmens • korrektes Anwenden und Verständnis grundlegender wirtschaftlicher Techniken (z. B. Rechnen mit Umsatzsteuer, Gewinn vs. Umsatz, ...) • Kenntnis von Fördermöglichkeiten für Unternehmen, insbesondere Start-ups 			

- Kenntnis relevanter Faktoren zur Personalführung und -motivation
- Verständnis des wirtschaftlichen Denkens (Erwartungstheorie, Spieltheorie)
- Kenntnis grundlegender Marketing-Modelle
- psychologische Fertigkeiten beim Verkauf
- Anlegen und Auswerten von Controlling-Kennzahlen
- grundlegendes Verständnis der Bilanzierung und Auswerten von Unternehmensbilanzen
- Anwenden wirtschaftlicher Modelle und Rechnungen (bspw. Kapitalwertmethode)

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Sprachen		
Modulkürzel:	Sprachen	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1-7
Modulverantwortliche(r):		
Dozent(in):	je nach Kurswahl	
Sprache:	je nach Kurswahl	
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	Sommer- und Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Im Studiengang ‚Multimedia und Kommunikation‘ ist eine Sprache als Pflichtmodul zu belegen. Zugelassen sind alle Sprachen, die das Sprachzentrum der Hochschule Ansbach (SPZ) anbietet. Die aktuellen Module sind in Primuss aufgelistet, die Belegung erfolgt über Moodle.</p>		
Vergabe von Leistungspunkten:		
<p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>		

Wissenschaftliches Arbeiten			
Modulkürzel:	Wissenschaftliches Arbeiten	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Händel, Marion		
Dozent(in):	LB Prof. Dr. Pidun, Tim		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		24 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Qualifikationsziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können wissenschaftliche Fachtexte recherchieren, interpretieren und hinterfragen. • Die Studierenden können Arbeitsergebnisse strukturiert präsentieren und vor einem Fachpublikum verteidigen. • Die Studierenden können theoretisch erlangtes Wissen praxistauglich und lösungsorientiert umsetzen. • Die Studierenden können sich selbst organisieren und zeigen Teamfähigkeit bei der interdisziplinären Zusammenarbeit. <p>Sozial- und Selbstkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden lernen die wissenschaftliche Arbeitsweise kennen und werden in die Lage versetzt, systematisch zu arbeiten und eine wissenschaftliche Arbeit zu verfassen. 			

Inhalt:
Lehrinhalte / Gliederung Jeder Studierende schreibt einen zehneitigen Beleg. Neben Themenfindung und Literaturrecherche lernt jeder Studierende, eine wissenschaftliche Arbeit zu gliedern, zu strukturieren und stilistisch lesbar zu verfassen, sowie adäquat zu zitieren.
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Esselborn-Krumbiegel, H. (2008): Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben, UTB Verlag, Paderborn, 3. Auflage, 2008• Kruse, O. (2010): Lesen und Schreiben. Der richtige Umgang mit Texten im Studium, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2010• Wolfsberger, J. (2009): Frei geschrieben. Mut, Freiheit und Strategie für wissenschaftliche Abschlussarbeiten, Böhlau Verlag, Köln, 2. Auflage, 2009• Bortz, J. / Döring, N. (2006): Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, 4. Auflage, Heidelberg, 2006

Betriebliche Praxis			
Modulkürzel:	Betriebliche Praxis	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	28 ECTS / 0 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		840 h
	Gesamtaufwand:		840 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	Praktikum		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in das praktische Studiensemester setzt die erfolgreiche Ableistung von Fachspezifischen Pflichtmodulen oder Fachspezifischen Wahlpflichtmodulen mit einem Gesamtumfang von 55 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis betrieblicher Strukturen und Arbeitsabläufe • Erstellung einer schriftlichen Arbeit unter Anwendung der Techniken wissenschaftlichen Arbeitens; dabei das eigene Arbeiten darstellen, beurteilen und relativieren können • die eigene Praxiserfahrung durch die Wahrnehmung der Erfahrungen anderer Personen hinterfragen und relativieren können 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • die im bisherigen Studium erlangten theoretischen Kenntnisse, insbesondere aus den Orientierungsmodulen, in der betrieblichen Praxis anwenden können • die gelernten Arbeitstechniken aus dem bisherigen Studium im Unternehmensalltag anwenden können • die eigenen Pflichten kennen und ihnen nachkommen können sowie die eigenen Rechte kennen und diese einfordern können 			
Sozialkompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • sich in ein Praktikumsunternehmen und die Strukturen eines Unternehmens integrieren können und diese für das eigene Arbeitsumfeld nutzen können • Aufgaben in Zusammenarbeit mit anderen Mitarbeitern lösen • kleinere Projekte eigenständig (unter Anleitung) erfolgreich bearbeiten können 			

Inhalt:

- Mindestens 20-wöchige Tätigkeit in einem einschlägigen Praktikumsunternehmen, wobei die Mitarbeit in einem größeren Projekt oder auch die selbständige Bearbeitung eines kleinen Projekts angestrebt werden soll.
- Anfertigung eines (nach Möglichkeit projektbezogenen) Praxisberichts unter Beachtung der Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens mit abschließender Präsentation vor den Mitpraktikanten.

Studien- / Prüfungsleistungen:**Vergabe von Leistungspunkten:****Literatur:**

- Theisen, M., Wissenschaftliches Arbeiten, München, neueste Auflage
- Brink, A., Anfertigung wissenschaftlicher Arbeiten, München und Wien, 2. Auflage, 2005
- Brauner, D., Erfolgreiches wissenschaftliches Arbeiten, Sternenfels, 2008
- Corsten, H., Technik des wissenschaftlichen Arbeitens, München und Oldenburg, 2008
- Heesen, B., Wissenschaftliches Arbeiten, Heidelberg, 2010

Praxisseminar			
Modulkürzel:	Praxisseminar	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		16 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		44 h
	Gesamtaufwand:		60 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	Seminar		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in das praktische Studiensemester setzt die erfolgreiche Ableistung von fachspezifischen Pflichtmodulen oder fachspezifischen Wahlpflichtmodulen mit einem Gesamtumfang von 55 ECTS-Punkten voraus. Weiterhin muss das betriebliche Praktikum erfolgreich beendet oder nahezu beendet sein.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen: Die Studierenden erstellen und präsentieren eine eigenständige aussagekräftige Präsentation über ihre Arbeit in der betrieblichen Praxis und lernen durch Berichte und Gespräche die Betriebe der Kommiliton*innen kennen. Sie kennen betriebliche Werteleitbilder und Umsetzungsmodelle der Corporate Social Responsibility (CSR). Sie wissen, was von ihnen als Bachelor-Absolventen laut jüngeren Studien erwartet wird.</p> <p>Handlungskompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, ihre Ergebnisse aus der betrieblichen Praxis vor einem größeren Publikum wirkungsvoll darzustellen und sich in Gruppen in sachlicher und zielgerichteter Weise über Organisationsformen, Arbeitsabläufe, Teamarbeit, Leitbilder, CSR und erlebte Führungskompetenz auszutauschen sowie diese in Schrift- und Grafikform zu kommunizieren.</p> <p>Sozialkompetenzen: Die Studierenden bauen ihre Kommunikationskompetenz in Diskussionsrunden weiter aus (sowohl als Vortragender als auch als Zuhörer). Sie lernen Feedback zu geben und anzunehmen. Die Studierenden können das in der betrieblichen Praxis Erlebte in den Kontext gängiger Modelle betrieblicher Leitbilder und der Corporate Social Responsibility einordnen.</p>			

Inhalt:
<p>Das Praxisseminar findet im Winter- und Sommersemester am Ende der Semesterferien in Form einer Blockveranstaltung statt.</p> <p>Die Teilnahme am Praxisseminar (zweitägige Pflichtveranstaltung) erfolgt nach Absolvierung der betrieblichen Praxis.</p> <p>Es werden in angeleiteten Kleingruppen Erfahrungen aus den Bereichen Werteleitbilder, Organisationsformen, Arbeitsabläufe, Teamarbeit und erlebter Führungskompetenz im Praktikum diskutiert und die Ergebnisse zusammengefasst.</p> <p>Im Rahmen einer etwa 15 bis 20-minütigen Präsentation stellt der/die Studierende das Unternehmen sowie den wesentlichen Inhalt der von ihm/ihr durchgeführten Aufgaben vor. Anschließend folgt eine Diskussion, in der der/die Vortragende seine/ihre Vorgehensweise / Ergebnisse / Schlussfolgerungen verteidigt.</p> <p>Die Studierenden erstellen eine Übersicht zu den CSR-Maßnahmen ihres Praktikumsunternehmens. Weiterhin setzen sich die Studierenden mit statistisch erhobenen Erwartungen von Unternehmen an Bachelorabsolventen auseinander.</p> <p>Die vollständige Teilnahme am Praxisseminar ist verpflichtend. Die Anmeldung zum Modul Praxisseminar hat während des Prüfungsanmeldezeitraums durch die Praktikanten online zu erfolgen.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Präsentation, 15-20 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Thomas Sattelberger et al., Das demokratische Unternehmen: Neue Arbeits- und Führungskulturen im Zeitalter digitaler Wirtschaft, Haufe Fachbuch, 2015

Bachelorarbeit			
Modulkürzel:	Bachelorarbeit	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	7	
Modulverantwortliche(r):	Alle Professor*innen		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	12 ECTS / 0 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		360 h
	Gesamtaufwand:		360 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:			
Teilnahmevoraussetzung:	Die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit setzt voraus, dass mindestens 160 ECTS-Punkte einschließlich des Moduls 'Wissenschaftliches Arbeiten' erfolgreich abgeleistet worden sind.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bearbeitung einer komplexen, ggf. praxisbezogenen Themenstellung, bevorzugt aus den Schwerpunktbereichen, unter Anwendung des im Studium erworbenen Fach- und Methodenwissens und der Techniken wissenschaftlichen Arbeitens <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit, eine umfangreichere Aufgabenstellung selbständig unter Anwendung der im Studium erworbenen fachlichen und methodischen Kompetenzen zu bearbeiten <p>Sozialkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Selbständiges, planvolles und zielgerichtetes Arbeiten an einer herausfordernden Aufgabe 			

Inhalt:
<p>Das Thema der Bachelor-Arbeit wird individuell und in Absprache mit dem Betreuer aus dem vielfältigen Themenbereich "Multimedia und Kommunikation" gewählt. Es kann sich auch um eine eher wissenschaftliche Aufgabenstellung mit dem Ziel einer umfangreicheren schriftlichen Arbeit handeln. Häufiger aber wird die Aufgabenstellung die Realisierung eines anspruchsvollen Werkes (z. B. einer Film- oder Audioproduktion, eines Spieles oder eines Webauftritts etc.) zum Ziel haben. In diesem Fall ist zusätzlich eine schriftliche Ausarbeitung über den Themenbereich der Arbeit oder über spezielle, mit dem Betreuer festgelegte Aspekte des Themenbereichs anzufertigen; auch diese hat den entsprechenden wissenschaftlichen Standards zu genügen.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Bachelorarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
selbständige Auswahl von erforderlicher Literatur durch den Studierenden

Bachelorseminar			
Modulkürzel:	Bachelorseminar	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	7	
Modulverantwortliche(r):	Alle Professor*innen		
Dozent(in):			
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	3 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		66 h
	Gesamtaufwand:		90 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	Seminar		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Fähigkeit, eine Aufgabenstellung selbständig und unter Anwendung der im Studium erworbenen wissenschaftlichen Arbeitsweise zu bearbeiten und ihre Ergebnisse zu präsentieren und zu diskutieren. <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Selbständige Problemanalyse und Strukturierung der Aufgabenstellung Präsentation von Lösungswegen und Ergebnissen <p>Sozialkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden präsentieren ihre Gliederung und sind in der Lage, die Inhalte ihrer Aufgabenstellung verständlich darzulegen und argumentativ zu vertreten. 			

Inhalt:

Die Teilnahme am Bachelorseminar ist für Studierende, die ihre Abschlussarbeit angemeldet haben, verbindlich. Jeder Teilnehmer liefert folgende Beiträge zu diesem Seminar:

1. In der Startphase der Arbeit: Eine kurze (ca. 15 min) Präsentation der Aufgabenstellung, der Herangehensweise und der Gliederung mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion.
2. In der Schlussphase: Eine Ergebnispräsentation (ca. 15 min) mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion.
3. Die Präsentationen werden im Rahmen des Seminars dokumentiert und gesammelt.

Ist in begründeten Ausnahmefällen z. B. aufgrund von sehr hohem Anreiseaufwand, keine Teilnahme an der Veranstaltung möglich, legt der für das Seminar verantwortliche Professor auf schriftlichen Antrag eine Ersatzleistung fest (z. B. schriftlicher Bericht). Eine Teilnahme per Web- / Videokonferenz ist auf Antrag ebenfalls möglich.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Präsentation, 15-20 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Rossig, W. / Prättsch, J., Wissenschaftliche Arbeiten: Leitfaden für Haus-, Seminararbeiten, Bachelor- und Masterthesis, Diplom- und Magisterarbeiten, Dissertationen, Rossig, 2008
- Theisen, M., Wissenschaftliches Arbeiten, München, 2008

Elektronische Musik			
Modulkürzel:	Elektronische Musik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	LB Ende, Michael		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme in 'Aufnahme Bild und Ton' sowie in 'Gestaltung Ton'		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die Geschichte der elektronischen Musik und Klangerzeuger und über einfache Formen elektronischer Musik • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich synthetischer Klangerzeugung und des Samplings • Musikprogrammierung in MaxMSP / Max for Live <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sounddesign mit elektronischen Instrumenten, sowie Entwicklung von Klangsigneten und figurativen Audioelementen für den multimedialen Bereich • Beschreibungs- und Beurteilungsfähigkeit der Machart und Qualität von elektronisch hergestellten Klängen • Programmierung von einfachen regel-basierten Musikerzeugern 			

Inhalt:

- Geschichte der elektronischen Klangerzeuger
- Analyse ausgewählter Kompositionen elektronischer Musik
- Formen und Elemente populärer elektronischer Musik
- Klangsyntheseverfahren: additiv, subtraktiv, FM (vertieft), physical modelling. Vertiefung Samplertechnologie, Musikinterfaces
- Grundlagen der Musikprogrammierung in MaxMSP, Patcherstruktur, Objekte, Nachrichtenlevel, Signallevel, Midi-Steuerungen, Klangsynthese, regelbasierte Musiksysteme
- Übungen zur vertieften Klanggestaltung und -programmierung mit elektronischen Instrumenten
- Übungen zur Herstellung, Beschreibung und Bewertung musikalischer Miniaturen

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Elena Ungeheuer (Hg.) Elektroakustische Musik, Handbuch zur Musik des 20. Jahrhunderts, Laaber: Laaber-Verlag 2002, ISBN 978-3890074252
- Martin Russ, Sound Synthesis and Sampling, Focal Press, 2004, ISBN 978-0240516929
- Curtis Roads, The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1996, ISBN 978-0262680820
- Joel Chadabe, Electric Sound: The Past and promise of Electronic Music, Prentice Hall, 1997, ISBN 978-0133032314
- Kai Bronner und Rainer Hirt (Hg.) Audio Branding, Verlag Reinhard Fischer, 2007, ISBN 978-3889274113
- Barbara Flückiger, Sound Design, Schüren Verlag, 2007, ISBN 978-3894725068
- Tom Frampton, How Pros Make Hits, e-book, [www. masteringthemix.com](http://www.masteringthemix.com)
- Dennis DeSantis. Making Music, 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers, 2015, ISBN 978-3981716504

Technologien der AV-Studioproduktion und Distribution			
Modulkürzel:	Technologien der AV-Studioproduktion	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme am Grundlagenmodul „Video- und Audiotechnik“		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse von Aufbau, Komponenten und Bedienung eines Mehrkamera-TV-Studios • Kenntnisse der Distributionsverfahren zum Endkunden (vornehmlich TV und hybrides TV) • Organisation einer einfachen Produktion <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienung der Geräte eines TV-Studios • Durchführung von kleinen Live-Produktionen • Generierung technischer Signale für hybrides Fernsehen • Nutzung und Anpassung unterschiedlicher TV-Standards (incl. UltraHD, erweitertem Kontrastumfang und Farbraum) 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Einzelkomponenten eines Mehrkamera-TV-Studios • Organisation einer Produktion und Bedienung der Komponenten • digitales Fernsehen DVB 			

<ul style="list-style-type: none">• hybrides Fernsehen HbbTV• Nutzung neuer Signalformate incl. hochauflösender Systeme (UltraHD, Wider Color Gamut, Higher Dynamic Range, Higher Frame Rate)• Wandlungsprozesse zwischen Formaten• Automationssysteme• Nutzung Cloud-basierter Infrastrukturen
Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 60 min
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studioteknik in SD, HD, DI, 3D, 6. Auflage, 2013, ISBN 3642389910• Fischer, Walter: „Digitale Fernseh- und Hörfunktechnik in Theorie und Praxis“ ISBN 3540292039• Michael Dickreiter: Mikrophon-Aufnahmetechnik, Hirzel Verlag, ISBN 3777611999• Hornbostel, Anja: HbbTV-Applikationsentwicklung. Konzeption und Gestaltung einer E-Learning-Lerneinheit für das Praktikum für Nachrichtentechnik, GRIN Verlag 2018, ISBN 3668597170

Phyton Programmierwerkstatt			
Modulkürzel:	Phyton Programmierwerkstatt	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung / Teleteaching		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen der Programmierung (1. Semester)		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
Die Studierenden besitzen grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse der Syntax und Semantik von Python, kennen die besonderen Anwendungsmöglichkeiten dieser Sprache und haben ein Verständnis für die methodische Herangehensweise an Programmierprojekte.			
Handlungskompetenzen:			
Die Studierenden sind in der Lage, an sie gestellte Aufgaben einfacher und mittlerer Komplexität mit Python zu lösen. Dabei können sie die Sprachmittel (Kontroll- und Datenstrukturen) sowie die grundlegenden Bibliotheken adäquat anwenden. Sie sind in der Lage, sich in die Konzepte neuer Libraries selbständig einzuarbeiten und diese in ihre Programme zu integrieren.			
Sozialkompetenzen:			
Die Studierenden entwickeln gemeinsame Lösungsideen in kleineren Arbeitsgruppen. Sie können typische Problemstellungen der Programmierung mündlich und schriftlich kommunizieren. Sie arbeiten in kleinen Teams an der Realisierung von Projekten.			

Inhalt:

Die Programmiersprache Python gibt es seit 1994, sie wurde von Guido van Rossum geschaffen und seither kontinuierlich weiterentwickelt. Aber erst in den letzten Jahren wurde Python zu einer der beliebtesten und meist verwendeten Sprachen. Python unterscheidet sich in einigen Punkten deutlich von den Konkurrenten.

Die Sprache hat maximale Einfachheit und Übersichtlichkeit zum Ziel und ist sehr gut für den Einstieg in die Programmierung geeignet. Gleichzeitig gibt es auch sehr mächtige und effiziente Sprachkonstrukte, z.B. Iteratoren oder Listen, so dass auch aufwändige Aufgabenstellungen mit relativ wenig Code programmiert werden können.

Python ist darüber hinaus sehr vielseitig verwendbar: Im Smart Home läuft es auf kleinsten MicroControllern und automatisiert dort die Abläufe (MicroPython). Auf Mikrocomputern wie dem Raspberry Pi wird es z.B. in Kombination mit der Kamera für die Bildverarbeitung und Face Recognition verwendet. Selbstverständlich läuft es auf allen Typen von Windows- oder Mac-Rechnern. In Cinema 4D dient es als Skriptsprache, mit der das Verhalten der animierten Objekte gesteuert werden kann. Python ist außerdem sehr gut geeignet, um Tools für das Web zu programmieren, z.B. Web Server für spezielle Aufgabenstellungen oder auch Tools zum automatischen Lesen und Verarbeiten von Webseiten (Web Scraping). Und in Big-Data- und Cloudanwendungen werden mit Python große Datenmengen analysiert, verdichtet und visualisiert.

Die Lehrveranstaltung möchte Studierende motivieren, sich spielerisch und konstruktiv mit dieser faszinierenden Programmiersprache und ihrem riesigen Ökosystem auseinanderzusetzen. Es werden keine speziellen Programmierkenntnisse vorausgesetzt, ein grundlegendes Verständnis der Programmierung, wie es in der Grundlagenvorlesung im ersten Semester vermittelt wird, sollte vorhanden sein.

Die Lehrveranstaltung ist anwendungsorientiert und explorativ, d.h. nicht alles wird im Detail erklärt, vieles wird anhand von Übungsangeboten (Workouts und Challenges) gelernt.

Inhalte der Lehrveranstaltung im Detail:

- Umgang mit der Python3-Umgebung
- grundlegende Konzepte von Python (Variablen, Typen, Operatoren, Strings ...)
- Funktionen und ihre Besonderheiten
- Datenstrukturen: Strings, Listen, Dictionaries, Mengen, Tupel
- Umgang mit Dateien, Lesen und Schreiben von Daten
- Klassen, Objekte, Methoden, Vererbung
- Generatoren und Iteratoren
- Anwendungsfelder und typische Bibliotheken
- Zahlen, Statistiken und ihre Visualisierung (NumPy, Matplotlib, Pandas)
- Webclients und Webserver, REST-basierte Schnittstellen
- Beispielprojekte mit Raspberry PI und MicroPython
- CINEMA 4D und Python

Die thematischen Schwerpunkte können in Absprache mit den Teilnehmern variieren. Die Studienarbeit ist ein Programmierprojekt, das aus unterschiedlichen Anwendungsbereichen von Python gewählt werden kann.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Allen B. Downey: Programmieren lernen mit Python. O'Reilly, Köln, 2014, ISBN 978-3955618063
 Bernd Klein: Einführung in PYTHON 3. Hanser, München, 2013, ISBN 978-3446437173
 Bernd Klein: Numerisches Python. Hanser, München, 2019, ISBN 978-3446453630

Content Management			
Modulkürzel:	Content Management	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	LB Kuphal, Joschi		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Dynamische, aktuelle Webseiten werden aus Datenbanken und anderen Quellen mit Content gespeist. Die Erstellungsprozesse und die Endformate werden durch technisch anspruchsvolle Content Management Systeme abgebildet. Dieses Modul vermittelt die konzeptionellen und technischen Grundlagen für das Verständnis von und den Umgang mit solchen Systemen.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes Verständnis für CMS-Systeme und ihre Einsatzbereiche • Architektur von WebCMS • Workflow beim CMS-Einsatz im Unternehmen • Vorgehen bei der Realisierung von Webaufträgen mit CMS <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Installation, Konfiguration, Integration von Erweiterungen und Template-Erstellung • detaillierte Kenntnisse von Frontend und Backend eines WebCMS-Systems • Einrichten / Konfigurieren von WebCMS-Systemen: Rollen und Rechte, Erweiterungen • Umsetzung von Seitenvorlagen in Templates 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Grundlagen und Aufgabenbereich von Content Management Systemen• Abgrenzung CMS, WebCMS, Enterprise CMS usw.• Arbeitsteilung und Workflows beim Einsatz von CMS• typische Web Content Management Architekturen• CMS in der Praxis: WordPress, Contao und TYPO3• Benutzer, Rechte und Rollen• Erweiterungen (Extensions, Plugins)• Einrichtung von Templates, verschiedene Verfahren der Template-Erstellung
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Christ, Oliver (2003): Content-Management in der Praxis. Erfolgreicher Aufbau und Betrieb unternehmensweiter Portale, Berlin: Springer (Business engineering)• Cremer, Gino / Lambertz, Adrian (2013): WordPress-Themes entwickeln. HTML5, CSS3, JavaScript und PHP: Praxiswissen und Quellcodes zum Entwurf von WordPress-Themes, 1. Aufl. s.l.: Franzis Verlag (Web Programmierung) Online verfügbar unter http://eBooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/1056410• Hetzel, Alexander (2015): WordPress 4 [das umfassende Handbuch; Installation, Einsatz für Websites und Blogs, Praxisbeispiele; Erstellung eigener Themes und Erweiterungen; inkl. FaceBook- und Twitter-Integration, SEO, Google Analytics; inkl. Responsive Webdesign], 4. aktualisierte und erw. Aufl. Bonn: Galileo Press (Galileo Computing)• Lobacher, Patrick (2014): TYPO3 Extbase. Moderne Extension-Entwicklung für TYPO3 CMS mit Extbase & Fluid, 1. Aufl. München: open source press (professional reference)• Meyer, Robert / Bringewatt, Thorsten (2014): Praxiswissen TYPO3CMS. [Version 6.2; der praxisnahe TYPO3-Einstieg; komplette Beispielanwendung zum Download; mit Tipps aus dem Support], 7. Aufl. Beijing: O'Reilly (O'Reillys Basics)• Müller, Peter (2011): Websites erstellen mit Contao. [Einstieg, Konfiguration, Administration; Schritt für Schritt zum eigenen Contao-Projekt; Erweiterungen, Theme Manager, SEO u.v.m.], 1. korrigierter Nachdr. Bonn: Galileo Press (Galileo Computing)

Interview- und Moderationstraining			
Modulkürzel:	Interview- und Moderationstraining	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Jilg, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse in der Vor- und Nachbereitung von Interviews und Moderationen; Schreiben fürs Sprechen • Realisation von Live- Interviews /-Moderationen/ -Diskussionsrunden <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviewsituation einordnen - versierte Gesprächsführung und Fragetechnik • Verfassen von rhetorisch angemessenen Moderationstexten • Präsentation am Mikrofon oder vor der Kamera • Souveränität im Live-Interview <p>Soziale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten unter Zeit- und Qualitätsdruck (Reportage-/Livesituation) • Übernahme von verschiedenen Rollen (Reporter, Moderator) 			

<ul style="list-style-type: none">• Training der Selbstsicherheit vor laufender Kamera• Krisenmanagement im Interview• Konstruktive Selbstwahrnehmung
Inhalt:
<p>Studierende lernen ein Interview situationsgerecht vorzubereiten und ein Vorgespräch mit der interviewten Person zu führen. Sie trainieren den Umgang mit unterschiedlichen Personengruppen (Experte, Betroffener etc.), erwerben Kompetenzen in der Gesprächsführung, insbesondere in der Fragetechnik. Darüber hinaus üben sie die sichere Präsentation am Mikrofon oder vor der Kamera. Die Moderation hat in Hörfunk und Fernsehen die Aufgabe, Beiträge miteinander zu verbinden und durch eine Sendung zu führen. In diesem Modul erarbeiten die Studierenden rhetorische Prinzipien zum Schreiben von Moderationstexten wie den Aufbau von Moderation und das Schreiben fürs Sprechen sowie das Erstellen von Stichwortkonzepten. Kriterien der Präsentation wie Stimme, Sprechausdruck und Körpersprache werden erarbeitet und praktisch erprobt.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Kreatives Schreiben und multimediales Publizieren			
Modulkürzel:	Kreatives Schreiben und multimediales Publizieren	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Jilg, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse unterschiedlicher Formate in TV und Radio und ihrer spezifischen Anforderungen beim Texten • Erstellen eigener Beiträge (Recherche, Produktion unter aktuellen/Live-Bedingungen) 			
Handlungskompetenzen			
<ul style="list-style-type: none"> • Formatgerechtes Verfassen journalistischer Texte 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Texten für Radio • Texten für Fernsehen – Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!? • Kollegen-Gespräche unter Live-Bedingungen • Suchmaschinen-optimiertes Texten für's Web 			
<p>Das Seminar findet im WS 2022/23 als Blockveranstaltung an voraussichtlich je einem Samstag pro Monat statt. Die Veranstaltung ist praxisnah ausgerichtet, verschiedene Übungen finden auch im freien Gelände statt. Wetterfeste Kleidung!</p>			

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Walthers von La Roche/Axel Buchholz: Radio-Journalismus
Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 'Journalistische Praxis'. 11. Aufl. 2017. Paperback.
kartoniert, 664 Seiten, Veröffentlicht August 2016
Verlag/Hersteller Springer Fachmedien Wiesbaden
- Gabriele Hooffacker: Online-Journalismus
Texten und Konzipieren für das Internet. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. 'Journalistische Praxis'.
5. Aufl. 2020. Book.
kartoniert, 229 Seiten, Veröffentlicht Oktober 2020
Verlag/Hersteller Springer-Verlag GmbH
- Axel Buchholz, Katja Schupp: Fernseh-Journalismus
Ein Handbuch für TV, Video, Web und mobiles Arbeiten. 'Journalistische Praxis'. 10. Aufl. 2020. Paperback.
kartoniert, 620 Seiten, Veröffentlicht Mai 2020
Verlag/Hersteller Springer Fachmedien Wiesbaden
- Alexander Marinos: Journalistische Praxis - Modernes Nachrichtenschreiben
Neu interpretierte Regeln für einen besseren digitalen Qualitätsjournalismus. 1. Aufl. 2021. Paperback.
kartoniert, 68 Seiten, Veröffentlicht Januar 2022
Verlag/Hersteller Springer Fachmedien Wiesbaden
- Marie Lampert, Rolf Wespe: Storytelling für Journalisten
Wie baue ich eine gute Geschichte?. 'Praktischer Journalismus'. 5. , überarbeitete Auflage. 52 farbige
Abbildungen. GEKL.
kartoniert, 292 Seiten, Veröffentlicht Dezember 2020
Verlag/Hersteller Herbert von Halem Verlag
- Stefan Heijnk: Texten fürs Web: Planen, schreiben, multimedial erzählen
Das Handbuch für Online-Journalismus, Digital Storytelling und Content Marketing. 3. , überarbeitete und
erweiterte Aufl. komplett in Farbe.
kartoniert, 362 Seiten, Veröffentlicht September 2021
Verlag/Hersteller Dpunkt.Verlag GmbH
- Christian Friedl: Hollywood im journalistischen Alltag
Storytelling für erfolgreiche Geschichten. Ein Praxisbuch
2. Aufl. 2017
V, 295 S. 5 Abbildungen.
Springer Fachmedien Wiesbaden.

Social Media			
Modulkürzel:	Social Media	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Körner, Theresa		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis verschiedener Social Media Aktivitäten und deren Einfluß auf existente Informationskanäle und Medienplattformen. • Multimediales, virales Redaktions-Marketing über Social Media <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit interaktiven journalistischen Beiträgen und dem Phänomen des „Bürgerjournalismus“. Konzeption und Realisation von veröffentlichungsfähigen Blogbeiträgen in Onlineportalen • Einsatz als „Blogger*in“/ Social Media-Journalist/-in unter beruflichen Realbedingungen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen unterschiedlicher journalistischer Aktivitäten in unterschiedlichen Social Media Angeboten (redaktionelle Blogs, „Medienwiki“, FaceBook, Twitter, Xing, LinkedIn etc.). • Die Studierenden erhalten Themen zur Veröffentlichung eigener Blog-Beiträge in einem Onlineportal. • Entwicklung eines Social Media-Angebotes für ein neues Jugendmagazin, das durch ein VJ-Eliteprojekt für bayerische Regionalsender realisiert wird. 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Videopodcast			
Modulkürzel:	Videopodcast	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Dr. Heil, Johannes		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Basiskonntnisse aus Pflichtfach "Journalismus II"		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertiefung und praktische Anwendung der erworbenen Basiskonntnisse aus den Fächern Journalismus I und II <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Konzeption und Realisation eines veröffentlichungsfähigen Filmbeitrags in einem Onlineportal (Videopodcast) mit realem Auftraggeber, meist mit Terminvorgaben und entsprechendem Produzieren unter Zeitdruck 			
Inhalt:			
<p>Erstellen eines eigenen Film-Beitrags mit dem Fokus auf "Freischaltung" bzw. Veröffentlichung in einem Onlineportal des jeweiligen Auftraggebers. Dazu zählen vor allem staatliche und kommunale Einrichtungen (z. B. verschiedene bayerische Ministerien mit ihren „Mediatheken“, Stadt- und Landkreisportale, kirchliche und soziale Einrichtungen, Non-Profitorganisationen wie Vereine, etc.), aber auch Unternehmen, die über Videopodcasts werbewirksame Informationen verbreiten wollen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Auswahl der Themen frei und erhalten diese auch häufig kurzfristig im laufenden Semester, sozusagen: Einsatz als Videojournalisten unter beruflichen Realbedingungen.</p>			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Martin Ordolff, Stefan Wachtel: Texten für TV, UVK 2009• Michael Haller: Das Interview, UVK 2001• Sabine Streich: Videojournalismus, UVK 2008

Fotodesign			
Modulkürzel:	Fotodesign	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h	
	E-Learning:	30 h	
	Selbststudium:	72 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Technik digitaler Fotografie • Analyse der Bildgestaltungsmöglichkeiten der Fotografie • Überblick Stilgeschichte der Fotografie <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Anwendung der digitalen Fotografie (Kamera und Studioblitzanlage) zur Lösung fotografischer Aufgaben aus Journalismus, Werbung, Kunst 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kameratechnik (Typen, Empfindlichkeit, Auflösung, Weißabgleich, Kompression) • Kompositionslehre (Perspektive, Blende, Brennweite, Schärfe, Belichtungszeit, Auslösezeitpunkt, Vorder- / Hintergrund, Einstellungsgrößen) • Lichtstudien (3-D durch Licht, Farbe durch Licht, Aufsteckblitz) • Portrait im Studio (Irving Penn, Philip Halsman) • Stils (Irving Penn) • Foodfotografie • Standardsets im Fotostudio 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Frizot, Michael (Hrsg.): Neue Geschichte der Fotografie, Köln 1998• Freund, Gisele: Photographie und Gesellschaft, Frankfurt 1974• Sontag, Susan: Über Fotografie, Frankfurt a.M. 1996• Koschatzky, Walter: Die Kunst der Photographie, Salzburg Wien 1984• Freier, Felix: Fotografien lernen, Sehen lernen, Köln 2004• Ang, Tom: Digitale Fotografie und Bildbearbeitung, London 2002• McNally, Loe: Der entscheidende Moment, München 2008

Bild-Diskurse (VHB)			
Modulkürzel:		SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Frank Heidemann		
Dozent(in):	Prof. Dr. Heidemann, Frank / Prof. Dr. Heidrun Alzheimer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		28h
	Selbststudium:		122 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	E-Learning		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	s. VHB		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Der interdisziplinäre Kurs zu Bild-Diskursen eröffnet Studierenden verschiedener Fachrichtungen eine fächerübergreifende Perspektive und ergänzt Präsenzveranstaltungen.</p> <p>Ziel ist, die Medienkompetenz der Studierenden zu stärken und eine kritische Reflexion und Rezeption audiovisueller Medien anzuregen.</p>			
Inhalt:			
<p>Der Online-Kurs "Bild-Diskurse" eröffnet Studierenden in 12 Lektionen eine fächerübergreifende Perspektive.</p> <p>Das Themenspektrum ist dabei breit angelegt und basiert auf einer interdisziplinären Auseinandersetzung mit Fragen der Produktion, Funktion und Rezeption von Bildern im weitesten Sinn. Von allgemeinen Fragen wie "Was ist ein Bild?" und der Beschäftigung mit verschiedenen Bildtheorien, findet über Fragen der Geschichtlichkeit des Sehens und des Blicks auch eine konkrete Auseinandersetzung mit politischen, öffentlichen und digitalen Bildern statt. Darüber hinaus geht es in einem weit gefassten Bildbegriff auch um abstrakte Bildformen, wie z. B. Feindbilder, Selbst- und Fremdbilder, innere Bilder, um Fragen der Produktion, Repräsentation und Rezeption sozialer Wirklichkeiten durch bildliche Medien.</p>			

Zentraler Bestandteil jeder Lerneinheit ist ein gefilmtes und mit Bildmaterial versehenes Gespräch zwischen Prof. Dr. Frank Heidemann und VertreterInnen verschiedener Disziplinen. Dieses steht den Studierenden auf der Lernplattform moodle zur Verfügung. Die zusätzliche Lektüre bereitgestellter Texte und die Bearbeitung von betreuten Übungsaufgaben dienen der kritischen Medienreflexion der Studierenden.

Studien- / Prüfungsleistungen:

s. VHB

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Einführung in die Medientheorien (VHB)			
Modulkürzel:		SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. phil. habil. Jörn Glasenapp		
Dozent(in):	Dr. Erk, Corina / Prof. Dr. phil. habil. Jörn Glasenapp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		48h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	E-Learning		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	s. VHB		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Im Rahmen dieses Kurses erwerben Sie Kompetenzen in folgenden Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienwissenschaftliche Grundlagen: Sie erlangen Grundlagenkenntnisse hinsichtlich zentraler Medientheorien und erhalten einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung der Medientheorien. Zudem wird Ihnen ein grundlegendes analytisches Instrumentarium für den Umgang mit unterschiedlichen medialen Gattungen, Genres und Formaten vermittelt. • Vergleichende Literatur- und Medienwissenschaft: Der Kurs dient der Erweiterung bereits erlangter literatur- und kulturwissenschaftlicher Kenntnisse, auch auf komparatistischer Ebene. • Literatur-, Medien- und Kulturtheorie: Ihr Umgang mit Medien erfährt durch genuin theoretische Konzepte und Ansätze eine Fundierung. Zudem wird ein solides Wissen bezüglich zentraler medienwissenschaftlicher Theoreme für die erweiterte Analyse medialer Artefakte erarbeitet. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf dem Erwerb eines höheren Abstraktionsniveaus, sowohl inhaltlich als auch diskursiv. 			

Inhalt:

In diesem Online-Seminar werden Grundlagenkenntnisse verschiedener Medientheorien, etwa von Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Neil Postman, Paul Virilio, Friedrich Kittler und anderen AkteurInnen der Medientheorie, auch in ihren frühesten Ausprägungen (z. B. Platon) sowie mit Blick auf medienphilosophische Überlegungen (z. B. Luhmann), vermittelt. Das letzte Modul setzt sich mit den "Medientheorien 2.0" (z. B. Sherry Turkle, Sascha Lobo, Kathrin Passig) auseinander, welche die Themengebiete Internet und Künstliche Intelligenz beleuchten.

Besondere Aufmerksamkeit wird dabei Bestimmungen des ‚Medialen‘, also des Medienbegriffs, zuteil, ebenso unterschiedlichen Medientechnologien, Fragen nach den medialen Bedingungen von Bewusstsein, Erfahrungen und Handeln sowie der gesellschaftlichen Relevanz von Medien.

Dabei geht es mitunter auch um ein medienwissenschaftlich-analytisches Instrumentarium, das zum Umgang mit unterschiedlichen Medien wie Fotografie, Film, Fernsehen und Internet sowie Mediengattungen, -genres und -formaten befähigt.

Studien- / Prüfungsleistungen:

s. VHB

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Animation			
Modulkürzel:	Animation	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Dozent(in):	Prof. Barta, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme am Grundlagenmodul "Grafik"		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissen über die verschiedenen Animationstechniken • Wissen über technische Anforderungen im Animationsbereich • grundlegende Kenntnis Animationsprinzipien und Bewegtbildgestaltung • Grundlagenwissen der Stoffentwicklung und Bewegtbild dramaturgie • Grundlagenwissen in der Keyframeanimation und des Bewegtbildcompositing <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung von kleineren Animationsprojekten • Entwicklung kurzer Szenen und Geschichten • Abschätzung des Umsetzungsaufwands von Animationsprojekten • Analyse von Animationen • Dokumentation und Präsentation 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Animationsprinzipien• Animationstechniken in 2D/3D Animation• Überblick Animationstechniken und -lösungen• Bewegtbildgestaltung und Dramaturgie• 3D Animation und Compositing• Erstellung von Storyboards und Animatics• praktische Übungen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Richard Williams: The Animator's Survival Kit, Faber&Faber• aktuelle Empfehlungen zu DVDs und Tutorials in der Vorlesung

Motion Graphics			
Modulkürzel:	Motion Graphics	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Dozent(in):	Prof. Kraemer, Verena		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme am Grundlagenmodul "Grafik"		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnis der Bewegtbildgestaltung in Farbe, Form, Typographie, Bild und Ton • Wissen über technische Anforderungen im Bereich Motion Graphics • Dramaturgie und Konzeption von Trailern, Vorspännern • Fähigkeit zur Analyse und Anwendung von filmischen Gestaltungskonzepten • Infoanimationen 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung von kleineren MotionGraphics-Projekten • Entwicklung und Analyse zeitbasierter grafischer Konzepte im Zusammenspiel von Bild, Ton und Raum • Abschätzung des Aufwands von MotionGraphics-Projekten • Dokumentation und Präsentation 			

Inhalt:

- Animationstechniken 2D
- Grundlagen gesciptete Animationen
- Rigging und Lip sync
- Kombination von Bewegtbildgrafik, Film und Ton
- Drehbuchentwicklung für Motion Graphics
- Erstellung von Storyboards und Animatics
- praktische Übungen
- Analyse bestehender Arbeiten im Themenfeld

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Jon Krasner, Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics, Focal Press
- aktuelle Empfehlungen zu Tutorials in der Vorlesung

Szenische Inszenierung			
Modulkürzel:	Szenische Inszenierung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse in der Vor- und Nachbereitung einer szenischen Inszenierung mit mehreren Kameras • Umsetzung einer Vorlage in eine szenische Inszenierung • Arbeit mit Darstellern • Organisation einer Live-Aufzeichnung • selbständige Realisation einer Live-Aufzeichnung 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • weiterführende Kenntnisse in der Funktion und Bedienung von Kameras • Bedienung einer Kamera unter Live-Bedingungen • Live-Ton Aufzeichnung und Mischung • Live-Regie • Live-Bildmischung 			
Soziale Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten unter Zeit- und Qualitätsdruck (Live) • Übernahme von verschiedenen Aufgabenstellungen in einem Team • Entwicklung von Führungsqualitäten in Funktion von Produktionsleitung und Regie • organisatorische Flexibilität bei technischen Problemen im Live-Betrieb 			

Inhalt:
<p>Fernsehproduktionen und Kinofilmproduktionen werden aktuell häufig parallel mit mehreren Kameras realisiert. Als Vorbereitung für zukünftige fiktionale und szenische Produktionen werden in diesem Modul kurze Szenen (aus Theaterstücken, Filmdrehbüchern, aber auch TV-Formate oder selbstverfasste Ideen) mit „Darstellern“ inszeniert und mit mehreren Kameras unter Live-Bedingungen, d.h. ohne Unterbrechung, mit dem Bildmischer geschnitten und am Stück aufgezeichnet. So wird der Postproduktionsschritt eingespart und die Werke können sofort besprochen, bewertet und korrigiert werden.</p> <p>Arbeitsauftrag: eine dargestellte und erzählte Geschichte soll für die Aufzeichnung mit mehreren Kameras inszeniert und filmisch umgesetzt werden.</p> <p>Planung und Organisation, sowie Konzeption, Gestaltung / Darstellung, Inszenierung und Umsetzung von Produktionen mit mehreren Kameras. Erste Kenntnisse in Regie und Arbeitsaufteilung von Fernsehproduktionen.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 60 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Filmtongestaltung (Postproduktion)			
Modulkürzel:	Filmtongestaltung (Postproduktion)	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	LB Ernst, Stephan		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme an den Modulen 'Aufnahme Bild und Ton' sowie 'Gestaltung Ton'		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Methoden der Filmtongestaltung in der Postproduktion • Grundlagenwissen zu Sounddesign, Filmtongestaltung, Filmmusikkomposition und Wirkungsprinzipien von Sprache, Klang, Geräusch und Musik im Film • Vertrautheit mit Synchronstudioteknik, Foleytechniken und spezifischer Hard- und Software für Filmtongestaltung <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Analyse des Filmtons vorhandener Produktionen • Fähigkeit zur dramaturgisch sinnvollen Konzeption und Realisation der Tonspur eines Films • Herstellung von Foley-Elementen, Sounddesign-Szenarien, Musik und Nachsynchronisation entsprechend der filmischen Zielsetzung 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse des Filmtons von ausgewählten Beispielen • Arbeitsabläufe in der Postproduktion der Tonspur für Film und TV 			

<ul style="list-style-type: none">• formale und dramaturgische Aspekte im Filmton• Entwicklung und Umsetzung von Filmmusikkonzepten• Atmo- und Foley-Produktion• filmtonbezogenes Sounddesign• SprecherAuswahl und Sprachregie• Komposition von Filmmusik• Endmischung und Mastering
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jörg u. Lensing, Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition, Über die Gestaltung von Filmton Schiele & Schön, Berlin, 2009, ISBN 978-3937708058• Barbara Flückiger, Sound Design, die virtuelle Klangwelt des Films, Schüren, Marburg, 2001, ISBN 978-3894725068• James Buhler, David Neumeyer, Rob Deemer, Hearing the Movies, Oxford University Press, New York, 2010, ISBN 978-0195327793• Vanessa Theme Ament, The Foley Grail, Focal Press, Burlington, 2009, ISBN 978-1138130142• Ric Viers, The Sound Effects Bible, Michael Wiese Productions, 2008, ISBN 978-1932907483

Multimediatechnik			
Modulkürzel:	Multimediatechnik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über den Aufbau eines virtuellen Studios • Detailwissen über die Elemente des virtuellen Studios und deren Zusammenwirken <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Funktion und Fähigkeit zur Anwendung von Komponenten im virtuellen Studio • Fähigkeit zur Bewertung der Anwendungsmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Funktionsweise und Ausführungsvarianten virtueller Studios • Kameratrackingsysteme • Bildverarbeitung • Lichtsteuerung 			

- Grundlagen weiterführender Ansätze zur Aufnahmetechnik
 - Kamera-Arrays, Stitching, Lightfield
 - Mikrofon-Arrays
 - Künstliche Intelligenz

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Jeff Foster: The Green Screen Handbook, 2nd Edition, ISBN-10 1138780332

Netzwerke und Streaming			
Modulkürzel:	Netzwerke und Streaming	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes Verständnis von Streaming im Produktions- und Distributionsbereich und der beteiligten funktionalen Komponenten • Verständnis für die Auswahl von Streaming-Formaten und -Verfahren <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit ausgewählten Geräten für AV-Streaming • Kenntnis und Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln • Fähigkeit, die Eignung von Streamingverfahren und der genutzten Komponenten zu beurteilen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Übersicht über Funktionseinheiten beim Streaming • grundlegende Protokolle und Verfahren, adaptives Streaming • relevante Eigenschaften der Netze und der Kompressionsverfahren • Synchronisation 			

<ul style="list-style-type: none">• Verfahren für den Einsatz im Produktionsbereich (SMPTE 2110, NDI, AVB)• Verfahren im Distributionsbereich (HLS, CMAF, progressive Download, Übersicht Content Delivery Networks)• Anwendung in ausgewählten Szenarien
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Audiotechnik			
Modulkürzel:	Audiotechnik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Dozent(in):	LB Beck, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detailwissen über analoge und digitale Audiotechnik • Grundlagen über Produktionskonzepte des Tons in Hörfunk und Fernsehen • Überblick über den Aufbau und Elemente digitaler Tonstudios und digitaler Audiosignalverarbeitungen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realisierung von computergestützten Studioproduktionen • Fähigkeit in Wahrnehmung, Beurteilung und Gestaltung von TV- und hörfunkbezogenen auditiven Erscheinungsformen • Fähigkeit zu Planung, Betrieb und Wartung digitaler Tonstudios und von Systemen digitaler Audiosignalverarbeitung 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Hören, Akustik, Beurteilen • Hörfunk und Fernsehen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede 			

- technische Tonparameter beim Fernsehen und Hörfunk
- digitale Signalverarbeitung Audio
- technische und gestalterische Tonqualität
- Mehrkanalton live und im Studio
- Beschallungstechnik

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur KG Verlag GmbH, ISBN 359811765-5
- Johanns Weber: Handbuch der Tonstudioteknik, Franzis Verlag, ISBN 978-3772338489
- Thomas Görne: Tontechnik, Hanser Fachbuchverlag, ISBN 978-3446415911
- Peter Moormann, Musik im Fernsehen: Untersuchungen zum Verhältnis von Bild und Musik in verschiedenen Formaten: Sendeformen und Gestaltungsprinzipien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, ISBN 978-3531159768
- Roey Izhaki: Mixing Audio, Focal Press, ISBN 978-0240520681
- Michael Dickreiter: Mikrofon-Aufnahmetechnik, Hirzel Verlag, ISBN 3777611999
- Barbara Flückiger: Sound Design, Schüren Verlag, 2007, ISBN 978-3894725068
- Jürg Jecklin: Musikaufnahmen. Grundlagen, Technik, Praxis, Franzis Verlag, 1987, ISBN 978-3772367021

Neue Technologien			
Modulkürzel:	Neue Technologien	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Leuthner, Michael		
Dozent(in):	Prof. Leuthner, Michael		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die Technik für die Fernsehproduktion ist im stetigen Wandel.</p> <p>Klassische Produktionsformen Studio Komplexe und Ü-Wägen wandern in mobile Kisten.</p> <p>Die Studios und Ü-Wägen selbst werden mehr und mehr zu Rechenzentren mit Video und Audio over IP Kreuzschienen.</p> <p>Dieses Modul zeigt die Anforderungen des Produktionsalltags in der crossmedialen Fernsehlandschaft mit Fokus auf smarten Produktionsformen.</p>			
Inhalt:			
<p>Die Studierenden lernen die Anforderungen des Produktionsalltags in der crossmedialen Fernsehlandschaft kennen.</p> <p>Nach einem Impulsreferat und Bericht über die Produktionsweise in den öffentlich-rechtlichen Sendern dürfen die Studierenden selbst Sendungen mit der mobilen Regie planen, durchführen und streamen.</p> <p>Durch hauptsächlich "hands on" werden die Inhalte im wahrsten Sinne des Wortes begreifbar gemacht.</p> <p>Alle Aufgabengebiete der Produktion (Bildtechnik bis Moderation) werden von den Studierenden übernommen und durch erfahrene Trainer aus der Produktion geleitet.</p>			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Client-Server-Programmierung			
Modulkürzel:	Client-Server-Programmierung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreicher Besuch der jeweiligen Grundlagenveranstaltung in Programmierung oder gleichwertige Kenntnisse in Java-Programmierung, Umgang mit einer IDE (Netbeans) sowie Kenntnisse in HTML, CSS und JavaScript		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der Aufgaben und des Aufbaus von Client-/Serveranwendungen sowie ihrer Umsetzung in der Java-Enterprise-Architektur • Erweiterung der Programmierkompetenz um Client-/Server-Programmierung 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Realisierung webbasierter Client-/Server-Anwendungen mit unterschiedlichen Java-Technologiekonzepten 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenbereiche für Client-/Server-Anwendungen 			

- Client-/Server-Architekturmodelle
- Programmiermodelle für Serveranwendungen (Java Enterprise)
- Entwicklungsmethoden und Programmierwerkzeuge
- NetBeans IDE für Java Enterprise
- Servlets: Aufbau, Lifecycle, Objekte
- Java-Applikationsserver (Glassfish): Aufgaben und Administration
- Deployment von Webanwendungen, Deploymentdeskriptoren
- JavaServer Pages: Aufbau und Verwendung, JSP Expression Language, JSTL
- Java Enterprise Anwendungsarchitektur mit Datenbanken (JDBC)
- JavaServer Faces

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Bodoff et al: The J2EE Tutorial, SUN-Microsystems Addison Wesley, Boston, 2004
- Wißmann: JavaServer Pages, W3L, Witten-Herdecke, 2009
- Keegan et al: NetBeans IDE Field Guide. SUN-Microsystems - Prentice Hall, 2005
- <http://netbeans.org> - Einführende Tutorials, Dokumentation
- <http://java.sun.com/javaee/> - Tutorials, Software und Dokumentation zu Java Enterprise Technology

Web Engineering			
Modulkürzel:	Web Engineering	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	LB Kuphal, Joshi		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse der Programmierung im Kleinen und im Großen; Kenntnisse der Webentwicklung; Projekterfahrungen mit Studienprojekten, Praxisprojekten bzw. aus dem praktischen Studiensemester		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Größere Entwicklungsprojekte im Web-Bereich sind interdisziplinäre Projekte, in denen unter anderem Designer, Programmierer und Anwendungsspezialisten zusammenarbeiten. Gerade Absolventen des Studiengangs "Multimedia und Kommunikation" sind aufgrund ihrer breiten und vielseitigen Ausbildung auch für übergreifende Führungsaufgaben in diesem Bereich prädestiniert. Das Modul "Web Engineering" beschäftigt sich daher besonders mit den Aspekten Methodik, Technologie und Management von Webentwicklungsprojekten. Im zweiten Teil des Moduls werden die in den anderen Modulen dieses Schwerpunkts erworbenen Kenntnisse in einem realistischen Webprojekt angewendet. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem Erkennen und Reflektieren von typischen Entscheidungs-, Konflikt- oder Problemsituationen des Projektalltags.</p>			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der besonderen Anforderungen und Risiken von Webprojekten • Erlernen und Vertiefen methodischer Grundlagen im Web- und Software Engineering • Bedeutung von Qualitäts-, Technologie- und Projektmanagement • Vertiefung der fachlichen Kenntnisse im Bereich Web-Design und Programmierung 			

Handlungskompetenzen:

- Anwendung von Methoden des Software- und Web Engineering in größeren Projekten
- Fähigkeit zu effektiver und verantwortlicher Mitarbeit in Entwicklungsprojekten
- Anwendung von Methoden des Qualitäts-, Technologie- und Projektmanagements
- Problemanalyse und Umsetzung eines größeren Webentwicklungsprojekts in allen Phasen des Life Cycles

Soziale Kompetenzen:

- Fähigkeit zu effektiver und verantwortlicher Mitarbeit in Entwicklungsprojekten
- Aufbau und Management von Teams
- Kommunikation und Konfliktbewältigung
- Einüben von situativem Verhalten und Übernahme von Führungsverantwortung

Inhalt:

- systematische Planung und Umsetzung größerer Anwendungssysteme
- Risiken größerer Entwicklungsprojekte
- Requirements Engineering
- Grundlagen des Web- resp. Software-Engineering: Entwicklungsmodelle, Methoden
- Modellierungsmethoden (z. B. UML), CASE-Tools
- Qualitätsmanagement, Methoden der Qualitätssicherung
- Projektmanagement, Aspekte der Führung von Entwicklungsprojekten
- technologische Perspektiven, Kooperationsmodelle
- Auswahl einer Aufgabenstellung für das Praxisprojekt
- Projektplanung
- Zusammenstellen eines Teams, Qualifikation und Team Building
- systematische Entwicklung des Projekts über alle Phasen des gewählten Prozessmodells
- kontinuierliche Evaluierung des Projektverlaufs

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Dumke, Reiner R., Lothar, Mathias, Wille, Cornelius, Zbrog, Fritz (2003): Web Engineering. München: Pearson-Studium (Pearson Studium Informatik)

- Freeman, Eric, Robson, Elisabeth, Sierra, Kathy, Schulten, Lars (2008): Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß [ein Buch zum Mitmachen und Verstehen], 1. Aufl. 4. korrigierter Nachdr., Beijing: O'Reilly
- Garrett, Jesse James (2012): Die Elemente der User Experience. Anwenderzentriertes (Web-) Design, 2. Aufl. München: Addison Wesley Pearson (Always learning)
- Jacobsen, Jens (2011): Website-Konzeption. Erfolgreiche Websites planen, umsetzen und betreiben, 6. aktualisierte Aufl. München: Addison-Wesley (dpi)
- Kappel, Gerti (Hg.) (2004): Web engineering. Systematische Entwicklung von Web-Anwendungen, 1. Aufl. Heidelberg: Dpunkt-Verl.
- Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa (2008): Web Usability. [Nachdr. der Ausg. 2006]. München: Addison-Wesley
Online verfügbar unter
http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=3149238&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm
- Reid, Jon (2011): jQuery Mobile. 1st ed. Sebastopol, Calif. O'Reilly
- Roden, Golo (2012): Node.js & Co.: skalierbare, hochperformante und echtzeitfähige Webanwendungen professionell in JavaScript entwickeln, 1. Aufl. Heidelberg: dpunkt.Verl. (IX-Edition)
Online verfügbar unter http://eBooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/365870
- Steyer, Manfred / Softic, Vildan (2015): Angular JS. Moderne Webanwendungen und Single Page Applications mit JavaScript, Beijing: O'Reilly
Online verfügbar unter http://sub-hh.ciando.com/book/?bok_id=1903612
- Sydik, Jeremy J. (2007): Design accessible web sites. Thirty-six keys to creating content for all audiences and platforms. P1.0print. Version: 2007-10-11, Raleigh, NC: Pragmatic Bookshelf (The pragmatic programmers)

Praxisprojekt			
Modulkürzel:	Praxisprojekt	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung / Praktikum		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Modul „Web Engineering“ (SP Medieninformatik) Modul „Entwicklung mobiler Applikationen“ (SP Medieninformatik)		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>In diesem Modul setzen die Studierenden die gewonnenen Kenntnisse aus den Grundlagen und dem Schwerpunkt Medieninformatik anhand eines konkreten Praxisprojekts in Kleingruppen um. Die Themenstellung des Projekts orientiert sich an realen Entwicklungsaufgaben aus dem Bereich Web-/App-/Anwendungsentwicklung. Die Aufgaben erstrecken sich i. d. R. über mehrere Entwicklungsphasen, ggf. von der Bedarfsanalyse bis zur prototypischen oder produktnahen Umsetzung.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen: Durch die Realisation eines Projektes erarbeiten sich die Studierenden Wissen und Fähigkeiten bei der Umsetzung von komplexen Projekten und der Zusammenarbeit im Team.</p> <p>Handlungskompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, Entwicklungsprojekte realistisch einzuschätzen. Sie können sich erforderliche neue Techniken und Methoden selbst aneignen und anwenden. Die Studierenden beherrschen die Methoden des Projektmanagements und der Softwareentwicklung und können diese anwenden.</p> <p>Sozialkompetenzen: Die Studierenden können sich in die Sichtweise von Auftraggebern ("Kunden") und ihren fachlichen Anforderungen hineinversetzen, mit ihnen kommunizieren und auch in schwierigen Situationen kooperative Lösungen finden.</p>			

Inhalt:
Entwicklungsprojekte aus unterschiedlichen praxis- bzw. marktnahen Anwendungsbereichen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jacobsen, Jens (2017): Website-Konzeption. Erfolgreiche und nutzerfreundliche Websites planen, umsetzen und betreiben, 8th ed. Heidelberg: Dpunkt.verlag• Krypczyk, Veikko; Bochkor, Olena (2018): Handbuch für Softwareentwickler, 1. Auflage, Bonn: Rheinwerk Verlag (Rheinwerk Computing)

Entwicklung mobiler Applikationen			
Modulkürzel:	Entwicklung mobiler Applikationen	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	LB Schöfer, Udo		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<ul style="list-style-type: none"> • Konzepte und Programmierung von Smartphone-Applikationen • Anwendungsarchitektur von Smartphone-Betriebssystemen • Aufbau der Android-Architektur, Unterschiede iPhone-Architektur • Umfang und Konzept des Android SDK • Java-Programmierung mit Android Studio • Deployment, Test und Debugging von Apps • Konzept und Funktionsweise des App Markets 			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			

Literatur:

- Becker, Arno; Pant, Marcus (2009): Android. Grundlagen und Programmierung. 1. Aufl. Heidelberg: Dpunkt-Verl.
- Bollmann, Tilman; Zeppenfeld, Klaus (2010): Mobile Computing. Hardware, Software, Kommunikation, Sicherheit, Programmierung, Herdecke: W3L-Verl. (Informatik)
- Burnette, Ed (2012): Hello, Android. Introducing Google's mobile development platform [updated for Kindle Fire]. 3. ed., P8.0print. Dallas, Tex.: The Pragmatic Bookshelf (The pragmatic programmers)
- Conder, Shane; Darcey, Lauren (2010): Android wireless application development. 1. pr. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley (Developer's library)
- Jung, Elisabeth (2013): Android 4. Übungsbuch für die App-Entwicklung; Aufgaben mit vollständigen Lösungen, 1. Aufl. Heidelberg, Hamburg: mitp.
- Kuhn, Christian (2013): UX Design für Tablets [eine Anleitung für User Experience, Design und Webentwicklung; Zen für Tablets], Frankfurt am Main: entwickler press
- Maurice, Florence (2012): Mobile Webseiten. Strategien, Techniken, Dos und Don'ts für Webentwickler. München: Hanser. Online verfügbar unter <http://www.hanser-elibrary.com/isbn/9783446431188>
- Ostrander, Jason (2012): Android UI fundamantals. Develop and Design. Berkeley, CA: Peachpit Press. Online verfügbar unter <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9780132929035>
- Post, Uwe (2014): Spieleprogrammierung mit Android Studio. Programmierung, Grafik & 3D, Sound, Special Effects [verstehen, nachbauen, selbst entwickeln; Touchscreen, Sensoren, GPS]
- Roth, Jörg (2005): Mobile Computing. Grundlagen, Technik, Konzepte, 2. aktual. Aufl., Heidelberg: Dpunkt-Verl. (dpunkt. Lehrbuch)
Online verfügbar unter http://eBooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/7067
- Zechner, Mario (2011): Beginning Android Games. Berkeley, CA: Apress
Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10492140>

Virtuelle Charaktere			
Modulkürzel:	Virtuelle Charaktere	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Barta, Christian		
Dozent*in:	Prof. Barta, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten			
Fach- und Methodenkompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Design eines professionellen virtuellen Charakters • Modelling und Gestaltung von virtuellen Charakteren • Fähigkeit zur Erstellung von Characteranimationen 			
Handlungskompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> • Konzeptionelles Erfassen einer professionellen Animationsaufgabe • Erarbeiten und Präsentieren von Lösungsvorschlägen • Abschätzung des Umsetzungsaufwands • Präsentation und Dokumentation der Arbeit • Bearbeitung von Aufgaben in Arbeitsgruppen 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Charactermodelling• Vertiefung der Animationsprinzipien und ihre praktische Anwendung• Forward und Inverse Kinematik• Characteranimationstechniken• Motion Capture
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Compositing			
Modulkürzel:	Compositing	SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	4	
	Modulart:	Spezialisierungsmodul (SPM) CGI	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Barta, Christian		
Dozent*in:	Prof. Barta, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten			
Fach- und Methodenkompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> • Beherrschen professioneller Beleuchtungs- und Renderingtechniken in der 3D-Computergrafik • Beherrschen der Compositingtechniken im Visualisierungsbereich • Beherrschen von fotorealistischen Material- und Oberflächenumsetzungen in 3D-Grafik und Animation • Wissen über Techniken zum Tracken von Photographien und Filmaufnahmen 			
Handlungskompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung von Visualisierungsprojekten • Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte • Teamfähigkeit im Zusammenspiel zwischen Fotografie, Film und CGI 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Produktion von HDRI Panoramen• Vertiefung fotorealistischer Beleuchtung und Rendering• Vertiefung Shader• Compositing im Bereich Visualisierung• Vertiefung Video- und Stilltracking• Konzeption von Visualisierungsprojekten mit Realbildanteilen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Interactive 3D			
Modulkürzel:	Interactive 3D	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Machill, Florian		
Dozent*in:	Prof. Machill, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten			
Qualifikationsziele			
<p>Die anhaltende Entwicklung von immer leistungsfähigerer Hardware erlaubt die Darstellung von nahezu fotorealistischen 3D-Szenarien mit der Echtzeit-Technologie. Damit hält diese Technologie auch Einzug in Bereiche, welche bisher den traditionellen Rendering-Verfahren vorbehalten waren, wie beispielsweise der Filmbranche oder der Architekturvisualisierung. In diesem Modul werden weiterführende Rendering-, Materialisierungs- und Texturierungstechniken betrachtet, welche für die Darstellung von grafisch anspruchsvollen 3D-Welten zum Einsatz kommen.</p>			
Fachliche und methodische Kompetenzen			
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick der verschiedenen Arbeitsweisen bei der Erstellung begehbare 3D Szenarien • Planung, Konzeption und Umsetzung von umfangreicheren interaktiven 3D Anwendungen • Verständnis für die besonderen Modellierungs- und Texturierungsverfahren von 3D Echtzeit Anwendungen 			

Handlungskompetenzen <ul style="list-style-type: none">• Aufbereitung von 3D Modellen für unterschiedliche Einsatzszenarien• Materialisierung und Texturierung von 3D Modellen mit Hilfe einer Texturierungssoftware• Auswahl geeigneter Grafik- und Beleuchtungseffekte hinsichtlich des Anwendungsfalles
Inhalt: <ul style="list-style-type: none">• Einstieg in die High Definition Renderpipeline (HDRP) von Unity• Bedeutung und Verwendung von physikalisch-basierter Beleuchtung• Betrachtung von verschiedenen Beleuchtungsstrategien• Vertiefung von Materialisierungs- und Texturierungskonzepten mit dem Quixel Mixer• Weiterführende Techniken zur Steigerung des Grafik-Realismus• Vertiefung der Grundlagen von C# in Unity
Studien- / Prüfungsleistungen: <p>Projektarbeit</p>
Vergabe von Leistungspunkten: <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
Literatur: <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Augmented Reality			
Modulkürzel:	Augmented Reality	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Machill, Florian		
Dozent*in:	Prof. Machill, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten			
Qualifikationsziele			
Die Technologien Virtual und Augmented Reality haben sich in den letzten Jahren rasant weiterentwickelt und bieten uns völlig neue Formen der Visualisierung und der Interaktion. Diese Lehrveranstaltung gibt einen Einstieg in den aktuellen Stand dieser Technologien und zeigt deren aktuelles Potential und Möglichkeiten auf. In zahlreichen praktischen Übungen wird die Technologie Augmented Reality näher betrachtet und verschiedene kleinere AR Apps entwickelt.			
Fachliche und methodische Kompetenzen			
<ul style="list-style-type: none"> • Planung und Konzeption von AR Apps • Überblick der verschiedenen Ausprägungen von AR • Wissen über wesentliche Kriterien für die Stabilität des Trackings • Überblick von geeigneten Interaktionsmöglichkeiten für AR Apps 			
Handlungskompetenzen			
<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption, Gestaltung und Aufbereitung von 2D- und 3D-Inhalten für AR Apps • Erstellung eigener kleinerer Marker-basierten und Marker-losen AR Apps 			

<ul style="list-style-type: none">• Ausspielung von AR Apps auf mobile Endgeräte
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Überblick der Technologien AR, VR und MR• Vorstellung von Softwarelösungen zur Realisierung von mobilen AR Apps• Verwendung von unterschiedlichen Inhalten in AR Szenarien• Erstellung und Verwendung von Vorlagen für Marker-basierte Anwendungen• Konzeption unterschiedlicher AR Anwendungen• Beleuchtung von 3D Modellen in AR• Weiterführende grafische Effekte im Zusammenhang mit AR• Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Welt
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Dörner, R./Broll, W./Grimm, P./Jung, B. (2019): Virtual und Augmented Reality (VR/AR), Springer Vieweg

Game Art			
Modulkürzel:	Game Art	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Barta, Christian		
Dozent*in:	LB Stamm, Sebastian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus. Teilnehmer beherrschen die Grundlagen der 2D (Photoshop, Grundlagen Sketching) und 3D (Modelling, Export) Contenterstellung.		
Empfohlene Voraussetzungen:			
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>*Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten*</p> <p>Dieses Modul vermittelt konzeptionelle und praktische Fähigkeiten zur 3D Content Erstellung für Games. Der Fokus liegt hierbei auf stilisierten Looks, die schnellere Design Iterationen und größeren Output ermöglichen sollen.</p> <p>Diese Fähigkeiten können im Folgesemester genutzt werden, um im Modul Game Production Assets für ein eigenes Spiel zu erstellen.</p> <p>Das Erschaffen von einzigartigen Welten und neuen Ästhetiken ist einer der Kernbereiche der Game Art. Dieser praxisorientierte Kurs widmet sich den Grundlagen der Contentproduktion für Games und gibt einen Einblick in Tech Art Pipelines und Produktionsabläufe.</p> <p>Der Fokus liegt hierbei auf der Konzeption und Umsetzung von game-ready Assets, dem Erkunden von und Stylized Looks und der Umsetzung einer eigenen, interaktiven Diorama Szene in der Game Engine.</p>			

Inhalt:

- Grundlagen Content Production für Computerspiele
- Grundlagen und Praxis von Game Art Pipelines wie Art Briefing, Key Art, Mood- und Color Charts,
- Concept Art, Vertical Slice und Art Bible
- Konzeption und Umsetzung von konsistenten Environment / Prop / Character Designs und Asset
- Packs
- (in Photoshop, Cinema4D und Unity)
- Modelling und Texturing von Game Assets mit Fokus auf Stylized / Toon Shading
- (Cinema 4D, Unity)
- Grundlagen von Asset Modularität, Art Direction und visueller Konsistenz
- Anwendung von Stylized Materials, Toon Shading und NPR (Non Photorealistic Rendering) in der
- Game Engine (Unity)
- Analyse von Stylized Looks und Art Direction
- Praktische Übungen
- Konzeption und Realisation eines Dioramas in Unity

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Grundlagen Gamedesign			
Modulkürzel:	Grundlagen Gamedesign	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Machill, Florian Prof. Stamm, Sebastian		
Dozent*in:	Prof. Machill, Florian Prof. Stamm, Sebastian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p style="color: red;">*Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten*</p> <p>Qualifikationsziele</p> <p>Dieses Modul beschäftigt sich mit der Konzeption von Spielen und im Besonderen von Serious Games. Neben der Betrachtung der wesentlichen Aspekte des Designprozesses erfolgt in diesem Kurs eine Einführung in gängige Spielkonzepte mittels der Game Engine Unity. Durch den Einsatz von BOLT wird die Umsetzung der eigenen Spielideen an verschiedenen Spielprototypen demonstriert.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen zur Entwicklung von eigenen Spielen bzw. Serious Games • Verständnis für das Zusammenspiel der verschiedenen Disziplinen bei der Entwicklung von Spielen und Serious Games • Vermittlung von Grundlagen und Methoden zur Konzeption von Spielen <p>Handlungskompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur konzeptionellen und grafischen Ausarbeitung eines Spiels • Verwendung von unterschiedlichsten Medien wie z.B. 2D-Grafiken, Sounds in der Game Engine Unity 			

<ul style="list-style-type: none">• Erstellung von Prototypen zur Validierung des Spielkonzeptes
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Einführung in das Thema Gamedesign• Kennenlernen der wesentlichen Spielelemente• Verständnis von Spielmechaniken und deren Balance• Klassifizierung von Spielen• Entwurf und Dokumentation von Spielideen• Einstieg in die Umsetzung von Spielen in Unity• Kennenlernen des Workflows zur Erstellung von 2D-Spielen• Entwicklung von Spiele-Prototypen mit BOLT
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Schell, Jesse (2020): Die Kunst des Game Designs, mitp Verlag, Frechen• Rehfeld, Gunther (2020): Game Design und Produktion, Hanser Verlag, München

Realtime 3D			
Modulkürzel:	Realtime 3D	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	
	Studiensemester:	5-6	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Machill, Florian		
Dozent*in:	Prof. Machill, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>*Dieses Modul wird über den Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien angeboten*</p> <p>Qualifikationsziele</p> <p>Mit der Game Engine Unity können nicht nur Spiele entwickelt werden, vielmehr lassen sich mit der 3D Echtzeit Technologie hochwertige und vor allem interaktive 3D Visualisierungen erstellen. In diesem Kurs erfolgt neben dem Einstieg in Unity auch ein Einblick in alle relevanten Themenbereiche, welche zur Erstellung von grafisch hochwertigen 3D Anwendungen notwendig sind.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen des physikalisch-basierten Renderings (PBR) • Kennenlernen der relevanten performance-kritischen Kenngrößen • Basiswissen über verschiedene Beleuchtungsverfahren und -Strategien in Game Engines 			

Handlungskompetenzen
<ul style="list-style-type: none">• Befähigung zur konzeptionellen und grafischen Ausarbeitung einer interaktiven 3D Produktvisualisierung• Erstellung und Aufbereitung von 3D Modellen für die Verwendung in einer Game Engine• Konzeption und grafische Umsetzung von Bedienelementen (UI)• Umsetzung von kleineren C# Skripten zur Steuerung verschiedener Aspekte innerhalb der Anwendung (Kamera, Materialien, Farben)
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Überblick der Einsatzmöglichkeiten interaktiver 3D Anwendungen• Beleuchtung- und Materialisierung von 3D Modellen• Verfahren zur Darstellung von qualitativ hochwertigen Szenen• Verwendung von detaillierten 3D Modellen• Kennenlernen von Aspekten zur Einhaltung der Performance• Umsetzung von einfachen User Interfaces (2D / 3D)• Erstellung von Kameraflügen und -Steuerungen• Grundlagen des Scripting in Unity
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Mediendesign Foto			
Modulkürzel:	Mediendesign Foto	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		30 h
	Selbststudium:		72 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen eines Orientierungsmoduls der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse verschiedener Theorien der Dokumentarfotografie <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines eigenen Fotostils • Erstellung einer Fotostrecke 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse fotografischer Werke z.B. Robert Frank, Garry Winogrand, Alec Soth, Joel Meyerowitz u. a. • Praktische Übungen Streetfotografie, New Color, Neue Sachlichkeit u. a. 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Diana Arbus: Monografie, New York 1972
- Eggleston William: Democratic Camera, New York München 2008
- Greenough, Sarah u.a.: Garry Winogrand, New York 2013
- Philips Sandra: Martin Parr, Berlin 2007
- Frizot Michael (Hrsg.): Neue Geschichte der Fotografie, Köln 1998
- Baatz Wilfried: Geschichte der Fotografie, 2008

Mediendesign Art			
Modulkürzel:	Mediendesign Art	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		30 h
	Selbststudium:		72 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen von mindestens einem Orientierungsmodul der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theorien und Methoden der Modefotografie • Entwicklung einer eigenen Gestaltungshandschrift <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Realisation einer Modestrecke 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse der Modefotografie von 1900 bis heute • das Fotostudio im Bereich Mode- und Peoplefotografie 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Walliczek, Philipp: Stilgeschichte der Modefotografie, 2019
- Tesch Jürgen (Hrsg.) / Hollmann Eckhard: Kunst! Das 20. Jahrhundert, München New York 1997
- Herschdorfer, Nathalie: Zeitlos schön, 2016

Design Interaktiv			
Modulkürzel:	Design Interaktiv	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	LB Erbguth, Louisa		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		30 h
	Selbststudium:		72 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen von mindestens einem Orientierungsmodul der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Analyse und Beurteilung von interaktiven mobilen Anwendungen (Apps) <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Konzeption, Gestaltung und Erstellung von interaktiven Multimediaapplikationen z.B. Apps unter Berücksichtigung der spezifischen Anforderungen der Betriebssysteme iOS und Android 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Infografik Usability (Contentorganisation, Zielgruppe, Navigation und Struktur, Typographie, Layout und Farbdesign, Feedback) User Experience Logoentwicklung 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Stankowski, Anton / Duschek, Karl: Visuelle Kommunikation, Berlin 1994• Tutschi, Ralf: Making of, Zürich 2005• Beaird, Jason: Gelungenes Webdesign, Heidelberg 2008• Böhringer, J. / Bühler, P. / Schlaich, P. / Ziegler, H.-J.: Kompendium der Mediengestaltung, Berlin 2003• Wirth, Thomas: Missing Links, München Wien 2004• Kommer, Isolde / Mersin, Tilly: Typografie und Layout für digitale Medien, München Wien 2002

e Publishing			
Modulkürzel:	ePublishing	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	LB Schlecht, Isabell		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		30 h
	Selbststudium:		72 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Fähigkeit, Wissen mittels eBooks zu vermitteln Kompetenz, eLearning Module zu erstellen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Fähigkeit, multimediale Lehrtutorials zu erstellen und Bildbände in eBook-Form zu gestalten 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Technik von eBooks: pfd und ePub UX-Design von eBooks Konzeption und Design von eBooks didaktische Grundlagen der Wissensvermittlung 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Business TV			
Modulkürzel:	Business TV	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <p>Konzeption und Realisierung eines TV-Beitrags für einen realen Auftraggeber mit verschiedenen Einsatzbereichen, je nach Vorgabe als Industriefilm zu Informationszwecken, als Imagefilm mit Werbecharakter oder für betriebliche Fortbildung mit didaktischen Komponenten, in Kenntnis der unterschiedlichen Anforderungen und Zielsetzungen für den Beitrag.</p>			
<p>Handlungskompetenzen:</p> <p>Erstellung eines Filmbeitrags in enger Absprache mit einem Auftraggeber und dessen Zielsetzungen und Vorstellungen, Entwicklung und Umsetzung eigener Ideen bis hin zur Fertigstellung und Verbreitung von Filmbeiträgen über TV-, Online- und mobile Medien sowie für Präsentationszwecke (Messen, Kongresse).</p>			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte des Industriefilms • Merkmale und Kategorien sowie Dramaturgie des Industriefilms 			

<ul style="list-style-type: none">• Individuelle Ausarbeitung des Konzepts anhand von Zielsetzung und Einsatz der Projektarbeit (z.B. Imagekampagne betriebsintern/-extern, Messepräsentation, betriebsinterne Kommunikation bzw. Fortbildung, Integration des TV-Beitrags in Web-Sites oder E-Learning-Module)
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Vinzenz Hedinger: Filmische Mittel, industrielle Zwecke - das Werk des Industriefilms Vorwerk8, 2007• Manfred Rasch: Industriefilm 1948 -1959, Klartext-Verlagsges., 2003• Beate Hentschel: The Vision behind, Vorwerk8, 2007• David Meermann Scott: Die neuen Regeln von Marketing und PR im Web 2.0, Mitp, 2009

TV Werbung			
Modulkürzel:	TV Werbung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Dr. Heil, Johannes		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Konzeption und Realisation eines TV-Werbeclips für einen realen Auftraggeber (zum Teil in Kooperation mit einer Werbeagentur) in Kenntnis der Werbewirksamkeit unterschiedlicher Herangehensweisen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung eines Filmbeitrags in enger Absprache mit einem Auftraggeber und dessen Zielsetzungen und Vorstellungen, Entwicklung und Umsetzung eigener Ideen bis hin zur Fertigstellung und Verbreitung eines Werbe-Clips über TV-, Online- und mobile Medien 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Werbekonzepte (AIDA-Modell, KISS) unterschiedliche Formen und Aufgabenbereiche einer Werbeagentur Zielsetzung eines TV-Werbespots (Wirkungsforschung, aktuelle Trends) Präsentation von Werbung (Werbezeiten und -kosten, inhaltliche Kontrolle und Platzierung) 			

<ul style="list-style-type: none">• Erstellen von Claims, Konzept und Drehbuch für einen TV-Spot, Produktion (Dreharbeiten, Schnitt, Postproduktion)
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Grit Fischer: Konvergenz von Entertainment und Werbung, VDM Verl. Dr. Müller, 2010• Dirk Held: Wie Werbung wirkt, Haufe-Lexware, 2006• Christian Henze: Apropos Werbefilm, UVK, 2005• Natalie Hofer: Wahrnehmung und Wirkung von TV-Spots, Facultas Universitätsverlag, 2010• Günter Schweiger: Werbung, UTB, 2009 (7. Aufl.)• David Meermann Scott: Die neuen Regeln von Marketing und PR im Web 2.0, Mitp, 2009• Manfred Bruhn: Marketing Grundlagen für Studium und Praxis, Gabler, 2009 (9. Aufl.)

Outdoor-Projekt			
Modulkürzel:	Outdoor-Projekt	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Konzeption und Realisation eines TV-Beitrags in der Natur bzw. „unter freiem Himmel“ <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kenntnis und Beherrschen der besonderen Gegebenheiten bei Außendreharbeiten mit entsprechenden Anpassungen / Anforderungen des Equipments 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> intensive Auseinandersetzung mit den besonderen Gegebenheiten bei Dreharbeiten im Freien bzw. in der Natur spezielle Licht- und Witterungsverhältnisse: (Sonnen-)Licht / Schatten, Dämmerung / Nacht, Nebel und Schnee, Natur- / Umweltgeräusche (z. B. Wind, Wasser, Tiere) Kennenlernen und Einsatz von Spezialausrüstung (Filter und Objektive, Tricklinsen, Kran und Jib-Arm, Helm-, Seil-Unterwasser-Kamera, Steadicam) 			

<ul style="list-style-type: none">• Erstellen einer TV-Dokumentation oder Reportage zu einem Thema, das in der freien Natur gedreht wird bzw. zu einem Umwelt-Thema
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Thomas Morawski / Martin Weiss: Trainingshandbuch Fernsehreportage, VS-Verlag, 2007• Horst Ackermann: Video unter Wasser, Mediabook International, 2004• Martin Ordolff, Stefan Wachtel: Texten für TV, UVK, 2009• Michael Haller: Das Interview, UVK, 2001• Sabine Streich: Videojournalismus, UVK, 2008

Crossmedia Projekt			
Modulkürzel:	Crossmedia Projekt	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Realisation einer medienübergreifenden Kampagne für ein ausgewähltes Projekt mit realem Auftraggeber <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis und Anwendung verschiedener multimedialer Komponenten und Zusammenführen im Sinne einer crossmedialen Mehrwert-Strategie 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten und Grenzen von Cross-Media-Publishing, Erstellen von Informations- bzw. Werbematerial unter Einsatz verschiedener Medien • Ideenwerkstatt für innovative Ansätze • Konzeption einer breit gefächerten Kommunikationsstrategie unter Berücksichtigung der zeitlichen Vorgaben (Einzelevent, Neueinführung, fortlaufendes Vorhaben) und der Zielsetzungen des Projekts (Information, Fortbildung, Imageförderung) 			

<ul style="list-style-type: none">• Realisation von Teilkomponenten des Gesamtkonzepts: Print (z. B. Flyer, Poster, Karten, Presstexte, Anzeigen), Radio- oder TV-Spots bzw. -Beiträge, Web-Sites, Web-TV, DVD, Info-Terminals, mobile Kommunikation, Dialog-Marketing
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Christian Jakubetz: Crossmedia, UVK, 2008• Niklas Mahrtdt: Crossmedia - Werbekampagnen erfolgreich planen und umsetzen, Gabler, 2008• Norbert Schulz-Brudoehl: Medienarbeit 2.0: Cross-Media-Lösungen, Frankfurter Allg. Buch, 2009• Jay Conrad Levinson: Guerilla Marketing des 21. Jahrhunderts, Campus Verlag, 2008• Manfred Bruhn: Marketing Grundlagen für Studium und Praxis, Gabler, 2009 (9. Aufl.)

Regie			
Modulkürzel:	Regie	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die Aufgaben des Regisseurs für fiktionale Filme • Entwicklung von Synopsis, Treatment und Drehbuch <p>Methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideenfindung • Stilfindung und Entwicklung einer eigenen stilsicheren Arbeitsweise • Charakterentwicklung für Kurzfilme • Machbarkeitsanalyse unter Zeit und Kostenaspekten <p>Soziale Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse im Verfassen von Drehbüchern für Kurzspielfilme • konstruktive Kritik üben an Werken von Anderen • kompetente Selbstdarstellung - "Pitchen" 			

Inhalt:**Drehbuchschreiben:**

- Ideenfindung, Stoffsammlung, Recherche
- Entwicklung von Synopsis, Treatment und Drehbuch
- Machbarkeitsanalyse unter Kosten- und Zeitaspekten
- Konzeption im Hinblick auf Zielgruppe
- dramaturgische Konzepte und Handlungsstränge
- Charakterentwicklung
- Improvisations- und Schreibübungen

Regie:

- Wirkung von Bildmontage, dramaturgischer Einsatz
- Zusammenspiel zwischen Bild und Ton
- Gestalten mit Kamera und Musik
- Kontinuitätsempfinden
- inhaltliche und dramaturgische Motivierung
- Sequenzbildung und Auflösung
- rhythmische Montageformen
- Zeitbehandlung

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Günther Beyer: Sind Sie ein kreativer Mensch
- Eugene Vale: The technique of screen and television writing
- Constantin Stanislavski: Building a character
- Syd Field: Screenplay
- Syd Field: The Screenwriter's Workbook
- Linda J. Cowgill: Writing short films
- Claudia Hunter Johnson: Crafting Short Screenplay that connect
- Dwight v. Swain: Film Scriptwriting - a practical manual
- Harald Schleicher und Alexander Urban: Filme machen
- Alan A. Armer: Film- & Fernsehregie
- Steven d. Katz: Film directing - cinematic motion
- Ernest Pintoff: Directing 101

Videografie			
Modulkürzel:	Videografie	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnehmerbegrenzung: 20		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick und grundlegende Kenntnisse über aktuelle Kameras für die Produktion • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich der Beleuchtung • Grundlagen der Belichtung • dramaturgischer Einsatz der bewegten Kamera <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korrekter und effizienter Umgang mit der aktuellenameratechnik • Einsatz von Handbelichtungsmesser • Licht setzen für szenischen Film 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • fortgeschrittene Techniken der Arbeit mit der Videokamera • Kamera in Bewegung: Hand-, Schulterkamera, Kamerafahrten 			

- Steadycam
- fortgeschrittene Beleuchtungstechnik
- Einweisung in die Arbeit mit Belichtungsmesser
- Übungen mit Kamera und Licht
- Vorbereitung und Problemlösungen zur Studienarbeit

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Harald Schleicher und Alexander Urban: Filme machen
- Chuck B. Gloman, Tom Letourneau: Placing Shadows
- Dale Newton, John Gaspard: Digitales Filmemachen
- Achim Dunker: Die chinesische Sonne scheint immer von unten

Film-Produktion			
Modulkürzel:	Film-Produktion	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Aufgaben eines Producers • grundlegende Kenntnisse der Projektphasen und Aufgabenverteilung • Einführung in die Kalkulation und Aufnahmeleitung • Elemente des Wissens über Zusammenhänge (u. a. strategische und operative Planung, Durchführung und Kontrolle im Zusammenhang mit Organisationstechniken während der Phasen der akuten Herstellung, Wirtschaftlichkeit unter Berücksichtigung der Dramaturgie des Drehplans, Philosophie der Kalkulation, Gewichtung von Kontext und Kosten) <p>Soziale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechselbeziehung der Produktionsleitung mit Teammitgliedern, Konfliktsituationen, -lösungen und -vermeidung • künstlerische Vision und Grenzen der Verantwortung (Ethik und Moral) 			

Inhalt:
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Harald Schleicher und Alexander Urban: Filme machen• Dale Newton & John Gaspard: Digitales Filmemachen• Michael Wiese: Film & Video Budgets

Dokumentarfilm			
Modulkürzel:	Dokumentarfilm	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse über die Montage in Film und Video sowie über den Dokumentarfilm • Überblick über die historische Entwicklung des Dokumentarfilms • Subgenres des Dokumentarfilms <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse von non-fiktionalen Filmformen • Differenzierung zwischen journalistischen und dokumentarischen Ansätzen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Entwicklung zur Montagetechnik • Geschichte der Montage anhand von ausgewählten Filmen • Einführung in Ästhetik und Wirkung von Schnitt und Montage • Geschichte und Ästhetik des Dokumentarfilmes 			

- von den Gebrüder Lumiere zu aktuellen Produktionen
- Präsentation und Analyse von wegweisenden Dokumentarfilmen
- vom dokumentarischen Arbeiten und Sehen
- Unterschiede zwischen Fiction- und Non-Fiction-Filmen

Das Seminar beabsichtigt, Einblick in die Dokumentarfilmgeschichte zu geben, Verfahrensweisen der Dokumentarfilmanalyse zu trainieren sowie Konzepte einer Ästhetik des Dokumentarfilms zu diskutieren.

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung 90 min

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Thomas Schadt: Das Gefühl des Augenblicks
- Sheila Curran Bernard: Documentary Storytelling
- Alan Rosenthal: Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos
- Peter Kerstan: Der journalistische Film. Jetzt aber richtig

Mediale Komposition			
Modulkürzel:	Mediale Komposition	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	LB Ende, Michael		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme an den Modulen 'Aufnahme Bild und Ton', 'Gestaltung Ton' sowie 'Elektronische Musik'		
Zulassung zur Prüfung:	Zulassungsvoraussetzung für Leistungsnachweis - die Details der ZV werden vom Dozenten am Anfang des Semesters bekannt gegeben		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Methoden zur Konzeption und Realisierung komponierter Audioinhalte im medialen Kontext • Kenntnisse in der Erfüllung medienmusikalischer Anforderungen in ihren spezifischen Produktionsbedingungen • Detailwissen über Kompositionsplanung und -abläufe 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Gestaltung von Klängen, Geräuschen und Musik je nach dramaturgischer Aufgabe • Erkennen und Einsatz der persönlich-signifikanten Kreativität • Generierung musikalischer Inhalte mit stilistischer Flexibilität 			

Inhalt:

- Analyse medialer Komposition
- Harmonielehre, Melodieführung und Instrumentation
- Stilkunde und Formenlehre (klassische und populäre Formen)
- Komposition als Setzen von Elementen aus den Bereichen Audio, Video und Informatik (Installationen, Spiele, Unterhaltungsobjekte)
- Erkennen und Aktivieren persönlich künstlerischer Potentiale
- computergestützte Komposition
- künstlerische Authentizität und persönlicher Stil

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Jörg U. Lensing: Sound-Design - Sound-Montage - Soundtrack-Komposition, Mediabook International, 2006, ISBN 3937708057
- Mathias Löffler: Rock & Jazz Harmony. Die Klangwelt der Rock- und Jazzmusik verstehen, AMA Verlag, 2018, ISBN 978-3899222395
- Markus Fritsch, Andreas Lonardon, Peter Kellert: Harmonielehre und Songwriting, Leu-Verlag, 2008, ISBN 978-3928825238
- Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski: Soundcultures, Suhrkamp, 2003, ISBN 3518123033
- Jack Perricone: Melody in Songwriting: Tools and Techniques for Writing Hit Songs, Berklee Press, 2008 ISBN 10063400638X
- Norbert Jürgen Schneider: Komponieren für Film und Fernsehen, Schott Verlag, 2005, ISBN 3795787084

Wahrnehmung			
Modulkürzel:	Wahrnehmung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	LB Müller, Benjamin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme an den Modulen 'Aufnahme Bild und Ton' sowie 'Gestaltung Ton'		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrautheit mit audiobezogener Wahrnehmung • Überblick und Detailwissen über die audiobezogene Analyse, welche in Audioproduktionen und Vertonungen wichtig ist • Grundkenntnisse zur Psychoakustik <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur verbalen und schriftlichen Beschreibung von Qualitäts- und Problemmerkmalen auditiver Medien • Reflexion der Eigen- und Fremdwahrnehmung <p>Systemische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung für eine differenzierte Hörwahrnehmung • Steigerung der Beurteilungs- und Vermittlungsfähigkeit 			

Inhalt:

- Musik- und Wahrnehmungsgeschichte
- Modelle menschlicher Kommunikation
- physikalische und semantische Modelle von Klang
- Analyse von Audioinhalten im medialen Kontext
- spezifisch technische Gehörbildung (Abbildung im Stereopanorama, technische Fehler, Filterfrequenzen, dynamische Bearbeitung, Mischverhältnisse)
- Übungen zur Wahrnehmung von Tonhöhe, Tongeschlecht, Intervallen, Rhythmen, Akkorden, Klangfarbe, technischen Fehlern, inadäquater Mischung
- Erkennung von technischen und musikalischen Fehlern in medialen Audioinhalten
- Übungen zur Korrektur von Fehlern
- aktuelle Themen der Wahrnehmungsforschung

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Jason Corey, Audio Production and Critical Listening, Focal Press, 2010, ISBN 978-0240812953
- Daniel Levitin, This Is Your Brain on Music, Atlantic Books, 2008, ISBN 978-1843547167
- Patrik N. Juslin, John Sloboda, Handbook of Music and Emotion, Oxford University Press, 2010, ISBN 978-0199230143
- Audio CD-Sammlung: Dave Moulton, Dave Moultons Golden Ears, Sherman Oaks, 1995
- Herbert Bruhn, Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann: Musikpsychologie - das neue Handbuch, rororo, 2008, ISBN978-3499556618
- Aktuelle Proceedings der Konferenz "International Conference of Music Perception and Cognition":
<http://www.icmpc.org>

Interaktive Audiosysteme			
Modulkürzel:	Interaktive Audiosysteme	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme an den Modulen "Aufnahme Bild und Ton" sowie "Gestaltung Ton"		
Zulassung zur Prüfung:	Zulassungsvoraussetzung für Leistungsnachweis - die Details der ZV werden vom Dozenten am Anfang des Semesters bekannt gegeben		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Detailwissen zur Interaktionsgestaltung bei Audiosystemen • Vertiefung der Kenntnisse in der digitalen Signalverarbeitung und in Musikprogrammierungsumgebung Max • Methodik der Planung und Umsetzung eines einfachen Systems, welches auf der Basis nonlinearer Dramaturgie arbeitet <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung eines interaktiven Audiosystems mit Hardwareinterface • Erfahrungen mit Projektarbeit im interdisziplinären Kontext • Fähigkeit, neue Technologien und wissenschaftliche Publikationen zu nutzen, um sinnvolle neuartige Systeme zu entwickeln 			

<p>Instrumentale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Querdenken: Generierung von Systemen, die sinnvoll sind, aber außerhalb des Mainstreams multimedialer Erscheinungsformen stehen • Möglichkeit, Audio, Video und Animationselemente in neuen Konstellationen zusammen zu setzen
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendungsfelder und Fallbeispiele (Computerspiele, Musikinterfaces, installative Objekte, Eventtechnik, Ausstellungstechnik) • digitale Signalverarbeitung Audio (Darstellungsformen, Signalflussdiagramm, Gleichung, zeitdiskrete Signale, mischen und skalieren von Signalen, Verzögerung, IIR, FIR Filter, digitale Effekte, Entwurf einfacher Systeme) • Sensor- und Aktortechnologie (Sensoren mit veränderlichem Widerstand, Spannungsteiler, Anschluss an AD-Wandler, LEDs, Lautsprecher, Servos, PWM, Mikrocontroller Boards, Entwurf einfacher Systeme) • Analyse von Audiosignalen (Amplituden- und Pitchtracking, Spektralanalyse) • Mapping von Messparametern (Bedeutung des Mappings, Skalierung, one to one, one to many, many to one) • nonlineare versus lineare Dramaturgie (Gestaltungsansätze, Qualitätsmerkmale) • typische Problemstellungen und Lösungsansätze (Benutzerfreundlichkeit, einfache Handhabung und Komplexität des Systems, technische Funktionalität, befriedigendes klangliches Ergebnis) • Programmierung in Max (inklusive Einbindung von Audio, Video und 3D-Elementen) • Wissenstransfer (Verständnis einfacher wissenschaftlicher Publikationen, Fähigkeit ein Poster / Paper zu generieren und zu präsentieren)
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>Projektarbeit</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curtis Roads: The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1996, ISBN 0262680823 • Kia Ng und Paolo Nesi (Hg.): Interactive Multimedia Music Technologies, Idea Group Publishing, 2007, ISBN 978-1599041506 • Todd Winkler: Composing Interactive Music, MIT Press, 2001, ISBN 0262731398 • Frank Blum: Digital Interactive Installations, VDM Verlag Dr. Müller, 2007, ISBN 3836412985 • Udo Zölzer: Digitale Audiosignalverarbeitung, Teubner Verlag, ISBN 3519061805 • Website zum Arduino Mikrocontroller-Board: http://www.arduino.cc • Aktuelle Proceedings der Konferenz "International Conference on New Interfaces for Musical Expression": http://www.nime.org/ • Aktuelle Proceedings des "Workshops für computerbasierte innovative Musikinterfaces": http://www.icmi-workshop.org/

Audioproduktion			
Modulkürzel:	Audioproduktion	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	erfolgreiche Teilnahme an den Modulen 'Aufnahme Bild und Ton' und 'Gestaltung Ton'		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detailwissen über Produktion und Postproduktion in digitaler Audiotechnik • Überblick über Produktionskonzepte im Bereich der Musik- und Tonproduktion • Aufbau digitaler Tonstudios und Methodik der Einarbeitung, um selbständig eine Produktion fahren zu können <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realisierung von computergestützten Studioproduktionen in einem fixen Zeitrahmen • im Produktionsprozess: Wahrnehmung klanglicher Probleme und Fähigkeit zu deren Behebung • Fähigkeit zur Aufnahmeleitung für die Vorbereitung und Durchführung von Aufnahme, Mischung und Schnitt 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Geschichte der Audioproduktion• Produktion von E- und U-Musik (Spezifik von Aufnahme- und Postproduktionskonzepten)• Vertiefung Raumakustik (Aufnahmeraum im Zusammenspiel mit den aufzunehmenden Schallquellen und den dazugehörigen Menschen, Regieraum)• Instrumentenakustik (Frequenzumfang, Abstrahlungsverhalten)• Vertiefung Aufnahmetechnik (Stereo, Surround und 3D-Mikrofonierung, Haupt- und Stützmikrofonierung, digitale Mehrspurtonaufzeichnung extern/intern)• Produktionsplanung und -durchführung (realistische Ressourcenermittlung, Budgetierung, Zeitplanung, Menschenführung, Kommunikation, Präsenz und auditive Kontrolle)• Postproduktion (Vertiefung Mischung, Effekte, Mastering)• Audioproduktion mit virtuellen Instrumenten• Audiocodierungsformate
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Bruce and Jenny Bartlett: Practical Recording Techniques, Focal Press, 2012, ISBN 978-0240821535• Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur KG Verlag GmbH, 2008, ISBN 3598117655• Johannes Weber: Handbuch der Tonstudioteknik, Franzis Verlag, 2003, ISBN 978-3772338489• Thomas Görne: Tontechnik, Hanser Fachbuchverlag, 2014, ISBN 978-3446439641• Roey Izhaki: Mixing Audio, Focal Press, 2017, ISBN 978-1315716947 (ebk)• Michael Dickreiter: Mikrofonaufnahme, Hirzel Verlag, 2011, ISBN 978-3777621005• Bob Katz: Mastering Audio, GC Carstensen Verlag, 2014, ISBN 978-0240818962• Bobby Owinski: Mischen wie die Profis, GC Carstensen Verlag, 2013, ISBN 978-3910098442• Proceedings der Konferenz: Tonmeistertagung, http://www.tonmeister.de/

Analoge Fotografie			
Modulkürzel:	Analoge Fotografie	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent(in):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2,5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

Audio-Visual Storytelling			
Modulkürzel:	Audio-Visual Storytelling	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Dozent(in):	Pleasance, Fiona		
Sprache:	English		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		18 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		57 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 semester		
Häufigkeit:	only summer term		
Lehrformen des Moduls:	tuition in seminars		
Teilnahmevoraussetzung:	None		
Empfohlene Voraussetzungen:	None		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<ul style="list-style-type: none"> • To provide an introduction to the "reading" of audio-visual media by breaking down the accepted systems, methods and conventions by which films communicate with viewers. An ability to identify and interpret the use of these elements in feature films, and an awareness of the layers of complexity and meaning in cinema. • To provide an understanding of the creative tools of filmmaking. • Ultimately, an improved understanding of audio-visual storytelling should assist students in their own productions, in film and other media. 			
Inhalt:			
<p>An introduction to the manner in which audio-visual media tell stories. What tools do filmmakers have at their disposal, and how do they use them? And in what ways can the filmmaking support and enhance the narrative?</p> <p>The primary focus is a detailed look at the individual techniques of filmmaking: mise-en-scène, cinematography, editing and sound. The meanings and the possibilities of each technique will be illustrated and discussed using examples from throughout film history.</p> <p>All clips in this class will be from narrative, feature films, but the elements addressed apply to all audiovisual media, and much of the course content is also relevant to other media disciplines.</p>			

Studien- / Prüfungsleistungen:
written exam, 90 minutes
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der Modulprüfung laut Studienplan bzw. SPO.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Film Art: An Introduction, David Bordwell and Kristin Thompson, McGrawHill, 2016 / 2020• Looking At Movies: An Introduction To Film, Richard Barsam, Dave Monahan, W. W. Norton & Company, 2019

Innovative Produktentwicklung			
Modulkürzel:	Innovative Produktentwicklung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Weiß, Svenja		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	ab 3. Semester		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die Teilnehmer des interdisziplinären WPMA „Innovative Produktentwicklung“ lernen moderne Methoden der Produktentwicklung. So können sie innerhalb von 3-4 Monaten eine Idee für ein nutzerzentriertes Produkt finden, es in ersten Prototypen umsetzen und am Markt testen. Darüber hinaus erwerben sie Kompetenzen in der selbstständigen Projektarbeit, Teamarbeit, Trendrecherche und Medieninnovation.</p>			
Inhalt:			
<p>Wie sehen digitale Medien aus, die perfekt in den Alltag des Nutzers passen? Wie können Medien neue Technologien wie Künstliche Intelligenz, Big Data oder neue Plattformen und Kanäle nutzen? Die Medienbranche braucht Innovation und vor allem brauchen die Mediennutzer neue Produkte. In diesem Projektmodul forschen die Teilnehmer daran, welche neuen Technologien und Trends die Branche nutzen kann und experimentieren mit Lösungen. Ziel ist es, dass jeder Teilnehmer mit und ohne Coding-Kenntnisse ein innovatives digitales Medienprodukt entwickelt. Das kann ein innovatives Format auf einer neuen Plattform sein, eine Software-Lösung oder ein neues Medienangebot für eine Nischenzielgruppe.</p> <p>Das Media Lab Ansbach betreut die Teilnehmer, vermittelt ihnen Innovationsmethoden und unterstützt bei der Produktentwicklung.</p> <p>Themen & Challenges:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokal- und Regionaljournalismus: Wie begeistern wir digitale Nutzer für regionale News? • Mobile Storys: Wie sieht innovatives Storytelling für den mobilen Screen aus? 			

- Engaging News: Wie müssen digitale Nachrichten aussehen, damit Nutzer mit ihnen interagieren?
- Innovative Technologien: Welche Technologien von KI über XR bis Blockchain können Journalisten, Newsrooms, Marketing & PR effizienter und besser machen?
- Medienplattformen der Zukunft: Wie kommen Medieninhalte am besten zum Nutzer?
- Knowledge & Interest: Wie können digitale Medien individuell auf den Wissensstand der Nutzer eingehen?

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Projektarbeit in Team- oder Einzelarbeit

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

z. B.

- Ries, E. / Bischoff, U. (2017): Lean Startup, München: Redline-Verl.
- Dark Horse Innovation (2016). Digital Innovation Playbook, Hamburg: Murmann
- Pinheiro, Tenny (2014): The Service Startup: Design Thinking Gets Lean, Eise
- Aerssen B. / Buchholz C. et al. (2018): Das große Handbuch Innovation, München: Vahlen
- Catmull, E. / Wallace A. (2014), Creativity, Inc., New York: Random House
- Harari, Y. N. (2019): 21 Lektionen für das 21. Jahrhundert, München: C.H.Beck
- Kelley, T. (2016): The Art of Innovation, London: Profile Books

Mediale Eventbegleitung (1 + 2)			
Modulkürzel:	Mediale Eventbegleitung (1 + 2)	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

Multimedialer Lokaljournalismus			
Modulkürzel:	Multimedialer Lokaljournalismus	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

UAV - Grundlagen und Vertiefung			
Modulkürzel:	UAV - Grundlagen und Vertiefung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die Teilnehmer lernen alle wesentlichen Aspekte, um eigenständig mit UAV (Unmanned Aircraft Vehicle), also unbemannten Luftfahrzeugen, umzugehen. Ein Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Einsatz von Drohnen und ihrer Anwendung in Fotografie, Video, Fotogrammetrie und Vermessung.</p> <p>Fachliche und Methodenkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sichere Kenntnisse der technischen, rechtlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen für das Führen von UAVs • Kenntnis über die Anwendungsmöglichkeiten unbemannter Luftfahrzeuge in der Fotografie, der Videografie, der Fotogrammetrie und in der Technik, z. B. für Inspektions- oder Messaufgaben aus der Luft <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Planung, Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Drohneneinsätzen für Luftbildaufnahmen (Foto, Video) und für technische Anwendungen 			

<p>Sozialkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit bei der gemeinsamen Entwicklung und Präsentation von Übungen und Projektaufgaben in Kleingruppen
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffsklärung UAV, Drohne, Multikopter u.a. • Kategorien von Drohnen und Anforderungen an ihre Bediener • Grundlagen des Luftrechts, Erlaubnispflichten, Betriebsverbote, Sondererlaubnis • technisch-physikalische Grundlagen des Fliegens mit UAV und Meteorologie • technischer Aufbau einer Drohne, Hardware und Software • Flugpraxis: Vorbereitungen für einen Aufstieg, grundlegende Flugmanöver, Risiken und ihre Begrenzung • Aufnahmetechniken und Weiterverarbeitung des Foto- / Video- / Datenmaterials
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>schriftliche Prüfung, 90 Minuten</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p> <p>Das erfolgreiche Ablegen dieses Kurses berechtigt zur Teilnahme an einer eintägigen praktischen Ausbildung der Bayerischen Drohnenakademie der Hochschule Ansbach am Campus Feuchtwangen. Für die dort nachgewiesenen praktischen Kenntnisse im Umgang mit Drohnen erhalten Sie ein Zertifikat, den Drohnenführerschein der HS Ansbach. Dieser ist Voraussetzung zur Benutzung und Ausleihe von Drohnen der Hochschule für Projekte oder Arbeiten, die Sie im Auftrag der Hochschule durchführen sollen.</p> <p>Die Lehrveranstaltung "Grundlagen UAV" und der Praxistag sind darüber hinaus als Vorbereitung auf das Ablegen weiterer Kompetenznachweise sehr gut geeignet.</p> <p>Die Benutzung von Drohnen ab 250 g Startmasse bzw. von Drohnen mit Kamera erfordert seit 2021 einen EU Kompetenznachweis A1 / A3, der auf der Webseite des Luftfahrtbundesamts abgelegt werden kann (https://lba-openuav.de).</p> <p>Mit dem EU-Fernpilotenzeugnis A2, das vertiefte Kenntnisse erfordert, erschließen sich weitere Möglichkeiten der Drohnenutzung. Dieser Nachweis kann künftig an der Drohnenakademie Ansbach abgelegt werden.</p> <p>Für das Ablegen von Kompetenznachweisen beim Luftfahrtbundesamt (A1/A3) oder der Drohnenakademie (A2) und der Ausfertigung der vom Luftfahrtbundesamt ausgestellten Zertifikate können Kosten anfallen.</p>
<p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beck, Maximilian (2017): Drohnen Guide, 1. Auflage, Egelsbach: R. Eisenschmidt GmbH • Beck, Maximilian (2018): Risikomanagement für zivile Drohnen und SORA, 1. Auflage, Egelsbach: R. Eisenschmidt GmbH (Drohnen Guide / Maximilian Beck, Band 2) • Cheng, Eric (2016): Mit Drohnen fotografieren und filmen, 1. Auflage, Heidelberg: Dpunkt.verlag • zu Hohenlohe, Stephan (2016): Multicopter - Drohnen. Grundlagen - Modelle – Anwendungen, 1. Aufl., München: GeraMond Verlag • Marloh, Ivo / Patridge, Keith (2016): Filmen und Fotografieren mit Drohnen. Unter Mitarbeit von Michael J. Sanderson, 1. Auflage [neue Ausgabe], Bonn: Vierfarben • Neue EU Drohnenverordnung & Gesetze 2020/2021 auf drohnen.de (Kommerzielle Website): https://www.drohnen.de/20336/drohnen-gesetze-eu/, abgerufen 10.10.2020

Multimediales Eventmanagement I + II			
Modulkürzel:	Multimediales Eventmanagement	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	LB Dr. Schoen, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Projektvorbereitung (Konzeptentwurf, Kosten- u. Finanzierungsplan) • Erarbeitung inhaltlicher Grundlagen (historisch, architektonisch) • Konzeption eines Veranstaltungsformats <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktische Umsetzung der Konzeptidee im Film • konkrete Umsetzung im Veranstaltungsformat <p>Soziale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Inhalte und praktische Umsetzung in 2er-Gruppen 			

Inhalt:

Im Fokus von diesem und dem folgenden Semester steht das zukünftige Museum Retti Palais.

Was macht ein Museum interessant? Welche Aufgaben übernimmt ein Museum? - Wir entwickeln Strategien am konkreten Beispiel.

Der Kurs widmet sich der Entwicklung eines Museums für Bildende Kunst. Es gilt in kreativen Prozessen interessante, neue Konzepte bzw. Anwendungen für unterschiedlichste Bereiche am konkreten Beispiel zu entwickeln. Spannend hieran ist, dass das Seminar tatsächlich in die Entwicklungsphase des Museums fällt, die Kreativität folglich noch nicht durch bereits Existierendes gehemmt wird.

Bei dem sog. Retti-Palais handelt es sich um einen Stadtpalast des spätbarocken Baumeisters Leopoldo Retti. Das Gebäude im mittelfränkischen Ansbach (Metropolregion Nürnberg) wird aktuell denkmalgerecht saniert und mit einem Neubau ergänzt. Es soll einerseits Heimat einer Privatsammlung mit dem Schwerpunkt barocker Kunst, andererseits durch Präsentationen zeitgenössischer Kunst mit diversen Veranstaltungen zu einem lebendigen Ort der Begegnung werden.

Im Rahmen des Seminars wird über die historische (Erbauungszeit), die theoretische (Museumspraxis) und die physische Annäherung (vor Ort) die Grundlage zur eigentlichen Projektarbeit vermittelt. Die zu entwickelnden Konzeptskizzen und Projekte sollen die hypothetischen Möglichkeiten in den Bereichen Ausstellung, Vermittlung, Veranstaltung und PR/Marketing ausloten.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

Schauspielregie im Film			
Modulkürzel:	Schauspielregie im Film	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	6-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Leuthner, Michael		
Dozent(in):	LB Kimmel, Imogen		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:			
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und Methodenkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage, die komplexe Beziehung zwischen Schauspieler und Regisseur zu analysieren und zu reflektieren. Die Studierenden können sich in die Rolle sowohl des Regisseurs als auch des Schauspielers einfühlen. Die Studierenden kennen unterschiedliche Schauspiel- und Regietechniken, um eine Szene mit dem beabsichtigten Effekt umzusetzen. <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, ihre theoretischen Kenntnisse über Formen von Regietechniken in konkreten Szenen in der Praxis umzusetzen. Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, zusammen mit den Schauspielern eine Drehbuchszene zu analysieren und die künstlerische Umsetzung zu erarbeiten. 			

Sozialkompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden sind in der Lage, sich in ihrer Rolle als Regisseur konstruktiv mit Schauspielern und Drehbuchautoren auseinanderzusetzen und einvernehmliche Lösungen zu finden.• Die Studierenden sind in der Lage, die besonderen Bedürfnisse von Laienschauspielern zu berücksichtigen und mit ihnen umzugehen.
Inhalt:
In diesem Modul geht es vornehmlich darum, wie ein Regisseur ein Gefühl für den jeweiligen Schauspieler in der Szene gewinnen kann und wie in der gemeinsamen Arbeit mit wenigen Takes das emotionale Ziel der Szene kooperativ und gemeinschaftlich kreativ erreicht werden kann. In zahlreichen Feedback-Runden werden Verbesserungsansätze durchgespielt und im Forum diskutiert, um den Blick dafür zu schärfen, wann eine Szene als künstlerisch gelungen und abgeschlossen gelten kann. Auch die besonderen Herausforderungen in der Regiearbeit mit Laien werden in diesem Kurs behandelt.
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Endnoten bildende Leistung: 80% Anwesenheit bei den Veranstaltungen, sowie Projektarbeit Bei der Veranstaltung wird eine Anwesenheitsliste geführt!
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• David Mamet: Die Kunst der Filmregie, Berlin 2006 (Hochschulbibliothek Ansbach)• Robert Edgar-Hunt: Basics Film: Regie, München 2010 (Hochschulbibliothek Ansbach)• Judith Weston: Directing Actors, Studio City / California 1996• Bernd Stegemann: Stanislavski Reader, Berlin 2007• Michail A. Cechov: Die Kunst des Schauspielers - Moskauer Ausgabe, Stuttgart 1990• Sanford Meisner / Dennis Longwell: Schauspielen - Die Sanford-Meisner-Methode, Berlin 2016• Stella Adler: Die Schule der Schauspielkunst, Berlin 2005

Musikvideoproduktion			
Modulkürzel:	Musikvideoproduktion	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Dozent(in):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> - Kompetenz in Videoproduktion - erfolgreiche Teilnahme in Aufnahme Bild + Ton 		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen zu Geschichte, Formen und Stilstiken von Musikvideos • Grundlagenwissen zu Herstellungsverfahren von Musikvideos <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planung und Durchführung einer Musikvideoproduktion • Beschreibungs- und Beurteilungsfähigkeit der Machart und Qualität von Musikvideos 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte, Formen und Stilstiken von Musikvideos • Techniken der Musikvideoproduktion • Drehbuchentwicklung Musikvideo • Praktische Musikvideoproduktion in Zusammenarbeit mit MusikerInnen 			

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Martin Lilkendey, 100 Jahre Musikvideo: Eine Genregeschichte vom frühen Kino bis YouTube (Film), transcript Verlag, 2017• Thomas Sandmann, Musikvideo-Produktion, PPVMEDIEN, 2008

Videopodcast-Production I + II			
Modulkürzel:	Videopodcast-Production	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Dozent(in):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht / Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertiefung und praktische Anwendung der erworbenen Basiskenntnisse aus den Grundlagenfächern Journalismus I und II <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Konzeption und Realisation eines veröffentlichungsfähigen Filmbeitrags in einem Onlineportal (Videopodcast) mit realem Auftraggeber, meist mit Terminvorgaben und entsprechendem Produzieren unter Zeitdruck 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Erstellen eines eigenen Film-Beitrags mit dem Fokus auf „Freischaltung“ bzw. Veröffentlichung in einem Onlineportal des jeweiligen Auftraggebers. Dazu zählen vor allem staatliche und kommunale Einrichtungen (z. B. verschiedene Bayerische Ministerien mit ihren „Mediatheken“, Stadt- und Landkreisportale, kirchliche und soziale Einrichtungen, Non- 			

Profitorganisationen, wie Vereine etc.), aber auch Unternehmen, die über Videopodcasts werbewirksame Informationen verbreiten wollen.

- Die Studierenden sind in der Auswahl der Themen frei und erhalten diese auch häufig kurzfristig im laufenden Semester – Einsatz als Videojournalisten unter beruflichen Realbedingungen.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Gerhard Schult / Axel Buchholz: Fernsehjournalismus – Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Econ 2011
- Daniel Moj / Martin Ordolff: Fernsehjournalismus – Praktischer Journalismus, UVK, 2. überar. Aufl. 2015
- Sabine Streich: Videojournalismus, UVK, 2. Aufl. 2012
- Michael Haller: Das Interview, UVK, 5. Aufl. 2013

Weitere Wahlpflichtmodule**Modulkürzel:****Zuordnung zum Curriculum:****Studiengang u. -richtung****Studiensemester**Multimedia und Kommunikation -
Bachelor

1-7

Inhalt:

Im Studiengang Multimedia und Kommunikation können weitere Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen gewählt werden.

Eine Auflistung der verfügbaren Module findet sich im aktuellen Studienplan.