



# Modulhandbuch

---

Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien - Bachelor

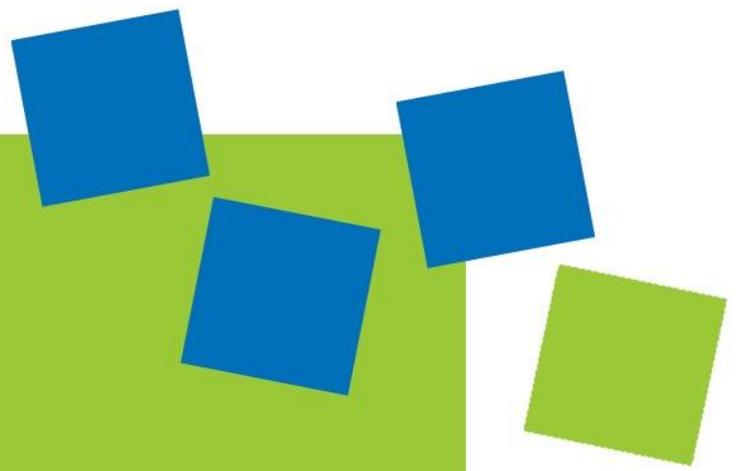
---

SPO VIS/HSAN 20182-2 (2021)

Fakultät Medien

Sommersemester 2023

Stand: März 2023



## Inhalt

### 1 Vorstellung Studiengang

Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien ..... 4

### 2 Modulbeschreibungen

#### 2.1 Pflichtmodule (PM)

Grundlagen Design ..... 5

Photographie/Bildbearbeitung..... 7

Grundlagen 3D..... 9

Grundlagen Animation ..... 11

Medientechnik/Medieninformatik..... 13

Aufnahme Bild/Ton und Schnitt ..... 15

Mediendidaktik/E-Learning..... 17

Webdesign/-entwicklung (VHB) ..... 19

Programmierung ..... 21

Interfacedesign..... 23

Kunst- und Designgeschichte/Designtheorie ..... 25

Wissenschaftliches Arbeiten und Visualisierungsmethodik..... 27

Projektmanagement..... 29

Medienrecht/Wirtschaftliche Aspekte..... 31

Projekt Visualisierung und Interaktion 1 ..... 33

Projekt Management Review ..... 35

Projekt Visualisierung und Interaktion 2 ..... 37

Sprache ..... 39

#### 2.2 Praktisches Studiensemester (PrS)

Betriebliche Praxis ..... 40

Praxisseminar ..... 42

#### 2.3 Bachelorarbeit (BAr)

Bachelorarbeit ..... 44

Bachelorseminar..... 46

#### 2.4 Wahlpflichtmodule (WPM)

Conceptdrawing ..... 48

Creative Coding .....	50
Design Thinking .....	52
Design Sprints .....	54
Sequential Storytelling .....	56
Visual Music.....	58
<b>2.5 Spezialisierungsmodule (SPM)</b>	
<b>2.5.1 3D Interactive</b>	
Realtime 3D .....	60
Interactive 3D .....	62
Interactive Illustration .....	64
<b>2.5.2 Visualisierung</b>	
Motion Graphics.....	66
Motion Design .....	68
Produktvisualisierung .....	70
<b>2.5.3 CGI</b>	
Virtuelle Charaktere .....	72
Compositing.....	74
Visual Storytelling.....	76
<b>2.5.4 3D Game</b>	
Grundlagen Gamedesign .....	78
Game Jam .....	80
Environment Art & Level Design .....	82
Game Art .....	85
<b>2.5.5 XR</b>	
Augmented Reality .....	87
Forschungsseminar XR .....	89
Datenvisualisierung in VR.....	91
Virtual Reality .....	93
<b>2.5.6 Web/Mobile</b>	
UI / UX Design.....	95
UX Sprints .....	97

<b>Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien</b>			
<b>Kurzform:</b>	VIS	<b>SPO-Nr.:</b>	HSAN-20182-2
<b>Studiengangleitung:</b>	Prof. Christian Barta		
<b>Studienfachberatung:</b>	Prof. Christian Barta		
<b>ECTS:</b>	210 Punkte		
<b>Regelstudienzeit:</b>	7 Semester		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Immatrikulation im Studiengang VIS		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Der Studiengang Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien bietet eine praxisnahe und wissenschaftliche Ausbildung im Medienbereich.</p> <p>Die Entwicklungen in allen wissenschaftlichen Forschungsbereichen, in der Industrie, Wirtschaft und Gesellschaft werden immer komplexer und damit auch immer schwerer vermittelbar. Die grafische und interaktive Visualisierung bietet hier die Werkzeuge, komplexe Themen und Zusammenhänge einfach und nachvollziehbar zu vermitteln. Diese Kompetenz hat eine wichtige Schlüsselfunktion zwischen den Entwicklern und Wissenschaftlern, aber auch in der allgemeinen Wissensvermittlung.</p> <p>Den Studierenden stehen hochmoderne Labore zum Lernen und für Projekte zur Verfügung. In der Fakultät Medien existiert zudem ein Gerätepool mit mobilem Equipment für externe Produktionen.</p>			
<b>Inhalt:</b>			
<p>Das Studium des Studiengangs „Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien“ gliedert sich in folgende Phasen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlagenvermittlung im ersten und zweiten Semester</li> <li>- Spezialisierungsphase im dritten und vierten Semester</li> <li>- Betriebliche Praxis im fünften Semester</li> <li>- Projektphase im sechsten Semester</li> <li>- Bachelorarbeit im siebten Semester</li> </ul> <p>Die folgenden Modul-Gruppen werden angeboten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pflichtmodule (PM), Projekte (PrM)</li> <li>- Wahlpflichtmodule (WPM)</li> <li>- Spezialisierungsmodule (SPM)</li> <li>- Praktisches Studiensemester (PrS)</li> <li>- Bachelorarbeit (BAr)</li> </ul>			
<b>Abschluss / Akademischer Grad:</b>			
Bachelor of Arts, Kurzform: „B.A.“			

Grundlagen Design			
<b>Modulkürzel:</b>	Grundlagen Design	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>1</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer erhalten einen ersten und fundamentalen Einblick in die Grundbegriffe, Konzepte und Methoden der grafischen Gestaltung. Beginnend bei den Grundlagen der Wahrnehmungslehre und der Gestaltgesetze wird ein Grundverständnis für die Gestaltung 2 dimensionaler Grafiken, insbesondere im Bereich der Informationsvermittlung vermittelt.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über die Grundlagen der Wahrnehmungslehre</li> <li>• Grundlagenwissen in Typographie, Raster und Layout</li> <li>• Grundlagenwissen der Farbenlehre und –gestaltung</li> <li>• Beherrschung der Grundlagen in der digitalen Grafikbearbeitung</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Konzeptionelles Erfassen einer Gestaltungsaufgabe</li><li>• Abschätzung des Umsetzungsaufwands</li><li>• Entwurf und Umsetzung der Gestaltungsaufgabe mittels 2D Techniken</li><li>• Präsentation und Dokumentation der Arbeit</li><li>• Fähigkeit zur Beurteilung von grafischen Arbeiten, Erkennen und Einordnen von Trends</li></ul>
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Technische Grundlagen im Grafikbereich</li><li>• Wahrnehmungslehre</li><li>• Farb- und Formenlehre</li><li>• Typographie</li><li>• Layout und Raster</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Photographie/Bildbearbeitung			
<b>Modulkürzel:</b>	Photographie/Bildbearbeitung	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>2</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	LB Göttle, Philemon		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer bekommen einen Einblick in die technischen und gestalterischen Grundlagen der Produktfotografie. Dies umfasst sowohl die Fotografie „on Location“ wie auch die Studiofotografie. Des Weiteren werden die Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung in den gängigen Softwarepaketen vermittelt.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über die technischen Grundlagen der Photographie</li> <li>• Grundlagenwissen im Umgang mit dem vorhandenen Licht und der Lichtführung</li> <li>• Grundlagenwissen im Umgang mit künstlichem Licht und der Lichtführung</li> <li>• Grundlagenwissen der Studiofotografie</li> <li>• Beherrschung der Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Konzeptionelles Erfassen einer Fotoproduktionsaufgabe</li><li>• Abschätzung des Umsetzungsaufwands</li><li>• Entwurf und Umsetzung der Fotoproduktion im Studio oder on Location</li><li>• Präsentation und Dokumentation der Arbeit</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Technische Grundlagen der Photographie</li><li>• Bildgestaltung - Umgang mit Perspektive, Tiefe und Bildaufbau</li><li>• Gestaltung mit Licht</li><li>• RAW Entwicklung</li><li>• Bildbearbeitung</li><li>• Digitale Retusche</li><li>• Digitales Compositing</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b> <p>Projektarbeit</p>
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<b>Literatur:</b> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Grundlagen 3D			
<b>Modulkürzel:</b>	Grundlagen 3D	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>1</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Barta, Christian		
	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer erhalten einen ersten und fundamentalen Einblick in die 3D Computergrafik, beginnend bei den technischen Hintergründen über die grundlegenden Verfahren der 3D Modellerstellung, Gestaltung der Oberflächen, Beleuchtung und der Wahl der passenden Renderverfahren.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über die technischen Grundlagen in der Computergrafik</li> <li>• Überblick über die verschiedenen Anwendungsbereiche in der Computergrafik</li> <li>• Beherrschung grundlegender Modellierverfahren in der 3D Computergrafik</li> <li>• Beherrschung grundlegender Texturierungstechniken in der 3D Computergrafik</li> <li>• Grundlagen- und Detailwissen in Bildgestaltung und Compositing</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung einfacher Projekte aus dem Bereich 3D Grafik und Compositing</li><li>• Fähigkeit zur Abschätzung des Umsetzungsaufwands</li></ul>
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 3D Modellierungstechniken wie z. B.:<ul style="list-style-type: none"><li>- polygonales Modelling</li><li>- Subdivision Modelling</li><li>- Metaballs</li><li>- Spline Modelling</li></ul></li><li>• Grundlagen der Texturierung</li><li>• Grundlagen der Beleuchtung und des Rendering</li><li>• Überblick über Soft- und Hardwarelösungen in den Bereichen 3D Grafik und Compositing</li><li>• Bildgestaltung und Compositing</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Grundlagen Animation			
<b>Modulkürzel:</b>	Grundlagen Animation	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>2</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer erhalten einen Überblick über die Geschichte der Animation, die verschiedenen Animationstechniken der 2D und 3D Animation sowie gestalterische Prinzipien und Grundlagen der Bewegtbild dramaturgie und des Storytelling. Anhand praktischer Übungen wird die Anwendung in aktueller 3D Software geübt.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissen über die verschiedenen Animationstechniken</li> <li>• Wissen über technische Anforderungen im Animationsbereich</li> <li>• Grundlegende Kenntnis Animationsprinzipien</li> <li>• Grundlegende Kenntnis der Bewegtbildgestaltung</li> <li>• Grundlagenwissen Stoffentwicklung, Bewegtbild dramaturgie und Storytelling</li> <li>• Grundlagenwissen in der Keyframeanimation</li> <li>• Grundlagenwissen des Bewegtbildcompositing</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung von kleineren Animationsprojekten</li><li>• Entwicklung kurzer Szenen und Geschichten</li><li>• Abschätzung des Umsetzungsaufwands von Animationsprojekten</li><li>• Analyse von Animationen</li><li>• Dokumentation und Präsentation</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Animationsprinzipien</li><li>• Animationstechniken in 2D/3D Animation</li><li>• Überblick Animationstechniken und -lösungen</li><li>• Bewegtbildgestaltung und Dramaturgie</li><li>• 3D Animation und Compositing</li><li>• Erstellung von Storyboards und Animatics</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Medientechnik/Medieninformatik			
<b>Modulkürzel:</b>	Medientechnik/Medieninformatik	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>1</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer erhalten einen ersten und fundamentalen Einblick in die Grundbegriffe, Konzepte und Methoden der Medieninformatik und der Medientechnik. Es werden die physikalisch und technologisch notwendigen Grundlagen für ein Verständnis der Funktionsweise und die Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien gelegt. Dem engen und wechselseitigen Bezug von Medientechnik und Medieninformatik wird durch die gemeinsame Behandlung dieser Themen in einer Lehrveranstaltung Rechnung getragen.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegendes Verständnis der wichtigsten physikalischen und technologischen Grundlagen der Medientechnik</li> <li>• Grundlagen- und Detailwissen über Hardware, Software, Netzwerke und Computersysteme und deren Anwendung im Multimedia-Bereich</li> <li>• Betrachtung und Diskussion aktueller Entwicklungen bei der Verarbeitung und Verbreitung digitaler Medien</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sicherer Umgang mit Terminologie, Zahlensystemen, Codes, Einheiten und weiteren Grundlagen der Medieninformatik und Medientechnik</li><li>• Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln der digitalen Signalverarbeitung</li><li>• Fähigkeit, die Eignung von Architekturen, Computersystemen sowie deren Komponenten für Multimedia-Anwendungen zu beurteilen</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• IT-Begriffswelt, Einheiten und Konventionen</li><li>• Datenrepräsentation, Zahlensysteme und Codes</li><li>• Architektur, Technologie und Komponenten eines Rechners</li><li>• Speichermedien, ihre technischen Grundlagen und Einsatzmöglichkeiten</li><li>• Physikalische Grundlagen von Displays und Bildsensoren, Anwendungsbereiche</li><li>• Medienverarbeitung in lokalen Netzwerken, im Internet und in der Cloud</li><li>• Betriebssysteme und Standardsoftware zur Verarbeitung von Medien</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b> <p>schriftliche Prüfung, 90 Minuten</p>
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<b>Literatur:</b> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Aufnahme Bild/Ton und Schnitt			
<b>Modulkürzel:</b>	Aufnahme Bild/Ton und Schnitt	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>2</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Leuthner, Michael		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Leuthner, Michael		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Grundlegende technische und praktische Kompetenzen in der Anwendung spezifischer Aufnahme- und Postproduktionstechniken aus den Bereichen Film, Video, und Ton.                      In den Veranstaltungen des Moduls werden grundlegende technische Fähigkeiten vermittelt, die zur Herstellung eines Filmprojektes notwendig sind. Dies beinhaltet Techniken aus den Bereichen Aufnahme, Bildgestaltungs- und Montagetechniken, sowie das Kennenlernen und Arbeiten mit spezifischer Hard- und Software.                      Im größeren Zusammenhang werden methodische Herangehensweisen an die technische und teamorientierte Logistik eines Filmprojektes vermittelt.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische Grundlagen und Bedienung von Bild- und Tonaufnahmegeräten</li> <li>• Bedienung von Videoschnittprogrammen</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung von kleineren Filmprojekten</li><li>• Entwicklung kurzer Szenen und Geschichten</li><li>• Abschätzung des Umsetzungsaufwands eines Filmprojekts</li><li>• Einsatz kreativer Montagetechniken</li><li>• Dokumentation und Präsentation</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aktuelle Video- und Audiotechnik</li><li>• Digitale Videoformate</li><li>• Grundlagen digitaler Videoschnitt</li><li>• Farb- und Belichtungskorrektur</li><li>• praktische Übungen</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b> <p>Projektarbeit</p>
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<b>Literatur:</b> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Mediendidaktik/E-Learning			
<b>Modulkürzel:</b>	Mediendidaktik/E-Learning	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. –richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>2</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung im Live-Online-Format		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Wissensvermittlung in Form von E-Learning ist ein fester Bestandteil in der digitalen Gesellschaft und Arbeitswelt. Für Medienstudierende stellt die Entwicklung von E-Learning-Content zudem ein relevantes berufliches Tätigkeitsfeld dar. In diesem Modul erwerben die Studierenden grundlegende Kompetenzen darüber, wie komplexe Sachverhalte spannend aufbereitet und mediengestützt vermittelt werden können. In Kleingruppen wenden die Studierenden die theoretischen Kenntnisse auf ein praktisches Übungsprojekt an.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <p>Die Studierenden kennen Anwendungsfälle und Rahmenbedingungen für den Einsatz von E-Learning in Unternehmen. Sie kennen die relevanten Arbeitsschritte bei der Planung eines E-Learnings – von der Analyse bis zur Evaluation. Sie wissen, welche didaktischen Prinzipien bei dieser Form der Wissensvermittlung bedeutsam sind, wie verschiedene mediale Präsentationsformen sinnvoll eingesetzt und wie Lerner zielgerichtet aktiviert werden können. Die Studierenden kennen eine Auswahl an Werkzeugen, die für die technische Umsetzung benötigt werden und können Einzelbausteine in einem Autorentool zusammenfügen. Sie kennen Beurteilungskriterien für E-Learnings und geben sich kollegiales, konstruktives Feedback.</p>			

<b>Handlungskompetenzen</b> Die Studierenden können ein interaktives, multimediales Lernmodul konzipieren und mit Hilfe eines Autorenwerkzeugs umsetzen.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Überblick über digitale Lernformate, asynchron vs. synchron</li><li>• Einsatzgebiete, Chancen und Grenzen von E-Learning-Schulungen in Unternehmen</li><li>• Beispielhafte Umsetzungen aus dem Kontext der betrieblichen Weiterbildung</li><li>• Planung mediengestützter Lernangebote mit dem ADDIE-Modell</li><li>• Zielgruppenanalyse und Lernzielformulierung</li><li>• Vermittlung von Wissen unter Berücksichtigung der Prinzipien multimedialen Lernens</li><li>• Einsatz und Konstruktion von (geschlossenen) Lernaufgaben</li><li>• Motivierende Kommunikation und konstruktive Rückmeldungen</li><li>• Technische Grundlagen und Werkzeuge für die Umsetzung der Medien</li><li>• Integration der Bausteine mit Hilfe eines Autorentools</li><li>• Implementierung und Testphase auf der Lernplattform Moodle</li><li>• Evaluation und Feedback</li><li>• Ausblick: E-Learning als Arbeitsmarkt, weiterführende Qualifizierungsmöglichkeiten</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kerres, M. (2018). Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote (5. Aufl.). Berlin: de Gruyter</li><li>• Weitere, aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</li></ul>

Webdesign/-entwicklung (VHB)			
Modulkürzel:	Webdesign/-entwicklung	SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	2	
	Modulart:	Pflichtmodul (PM)	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Dr. Thomas Waas (VHB) Alexander Nacke (VHB)		
Dozent*in:			
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	0 h	
	Web-Based-Training:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p><b>VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 1“</b></p> <p>Ohne Vorkenntnisse erlernen die Kursteilnehmer selbständig eine einfache Internetseite zu erstellen und dabei bereits Grundregeln der Barrierefreiheit zu beachten. 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. Ein Lernziel besteht darin, grundsätzlich notwendige HTML5 Elemente und deren Attribute den Kursteilnehmern als "Vokabular" für die Erstellung von Internetseiten zu vermitteln.</p> <p><b>VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 2“</b></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. Alle notwendigen Schritte der Bildbearbeitung und Optimierung für das Web werden Ihnen mittels professioneller Werkzeuge vermittelt.</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.

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 1“

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

### VHB-Kurs: „Internetkompetenz: Webdesign 2“

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

#### Studien- / Prüfungsleistungen:

schrLN60 + schrLN60

#### Vergabe von Leistungspunkten:

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

#### Literatur:

Programmierung			
<b>Modulkürzel:</b>	Programmierung	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>1</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Grundlegende Programmierkenntnisse sind bei der Entwicklung von interaktiven Visualisierungen eine unabdingbare Voraussetzung, unabhängig davon, ob Anwendungen selbst realisiert oder Programmierarbeiten beauftragt werden. Diese Lehrveranstaltung vermittelt einen methodischen und an der Praxis orientierten ersten Einstieg in die Programmierung. Auf den Stoff abgestimmte Übungen stellen vor allem die Konzepte und Methodik der objektorientierten Programmierung in den Vordergrund und nicht die gewählte Programmiersprache C#.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegendes Verständnis der Konzepte moderner, besonders objektorientierter Programmierung</li> <li>• Einblick in die besonderen Anforderungen von Softwareprojekten im Medienbereich</li> <li>• Verständnis für die Anforderungen an Entwurf, Codierung und Qualitätssicherung bei der Programmierung</li> </ul>			

**Handlungskompetenzen:**

- Fähigkeit zur Programmierung kleinerer Anwendungen mit C#
- Sicherer Umgang mit den wichtigen Klassen und Objekten des .NET-Ökosystems
- Realisieren einfacher graphischer Oberflächen
- Verwendung einer modernen Softwareentwicklungsumgebung

**Inhalt:**

- Überblick der verschiedenen Programmiersprachen und der Einsatzgebiete
- Aufgaben und Bestandteile einer Programmierumgebung (IDE)
- Grundlegende Elemente der Programmiersprache C# (Objekte, Klassen, Datenfelder, Methoden usw.)
- Primitive Datentypen in C# und ihre Verwendung
- Kontrollstrukturen
- Zusammengesetzte Datentypen, Datenstrukturen
- Klassen, Objekte und Vererbung
- OOP-Grundlagen: Abstraktion von Problemstellungen durch objektorientierte Ansätze
- Erstellung grafischer Oberflächen mit Windows Presentation Foundation (WPF)
- Anwendung von erlernten Programmiergrundlagen im Kontext der Spieleentwicklung

**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:**

- Thomas Theis: Einstieg in C# mit Visual Studio 2019: Ideal für Programmieranfänger. Rheinwerk Computing; Auflage: 6 (24. Mai 2019)
- Peter Wolfinger: C#: Essentials. Independently published (13. September 2019)
- Malte Luttermann: C# lernen: Eine ausführliche Anleitung mit vielen Beispielen. Independently published (30. März 2018)

Eine ggf. abweichende, aktualisierte Literaturliste wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Interfacedesign			
<b>Modulkürzel:</b>	Interfacedesign	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>1</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch / Englisch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmenden erhalten einen ersten grundlegenden Einblick in die Grundbegriffe, Konzepte und Methoden des User Interfacedesigns (UI) mit Fokus auf Webanwendungen und mobilen Anwendungen. Anhand von Designmethoden und Konventionen sind die Teilnehmenden in der Lage, eigenständig UI Konzepte zu entwickeln, evaluieren, analysieren und zu bewerten. Des Weiteren werden die Themenfelder User Experience und Usability behandelt.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Begrifflichkeiten „Interfacedesign“, „User Experience“ und „Usability“ definieren und voneinander abgrenzen</li> <li>• die Phasen des UI Design Prozesses und inbegriffene Designmethoden benennen, erklären und anwenden. Die beinhaltet folgende Aspekte: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ User Research</li> <li>○ Stakeholder Research</li> <li>○ Ideation und Design</li> <li>○ Lo-Fi Prototyping</li> <li>○ Informationsarchitektur</li> <li>○ Styleguide</li> <li>○ Hi-Fi Prototyping</li> </ul> </li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Evaluationsmethoden</li> <li>• Design Konventionen in Bezug auf Usability und User Experience benennen, beschreiben und aktiv anwenden</li> <li>• selbständig und in Teams UI Konzepte anhand des Durchlaufs des UI Design Prozesses gestalten</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eine Interfacedesign-Aufgabe konzeptionell erfassen</li> <li>• den Umsetzungsaufwand für UI Projekte erfassen</li> <li>• eine Gestaltungsaufgabe im Bereich des UI umsetzen</li> <li>• eine Gestaltungsaufgabe im Bereich des UI präsentieren und dokumentieren</li> <li>• UI Konzepte analysieren, evaluieren und bewerten</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begriffsdefinitionen und Überblick über UI, UX und Usability</li> <li>• Überblick über die Geschichte des User Interfacedesigns</li> <li>• User Interface Design Prozess</li> <li>• User Research Methoden</li> <li>• Stakeholder Research Methoden</li> <li>• Scribbles / Wireframes / Low-Fidelity Prototypes</li> <li>• Design Principles / Usability Principles / Universal Methods of Design</li> <li>• Prinzipien von Informationsarchitekturen</li> <li>• High-Fidelity Prototypes</li> <li>• Evaluationsmethoden</li> <li>• Bewertung von UI Konzepten</li> </ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Kunst- und Designgeschichte/Designtheorie			
<b>Modulkürzel:</b>	Kunst- und Designgeschichte/Designtheorie	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>2</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr. Bischoff, Teresa		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr. Bischoff, Teresa LB Frenzl, Silke		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind nach erfolgreicher Teilnahme in der Lage, Strömungen und Entwicklungen des zeitgenössischen Designs sowie der Kunst zu erkennen. Sie verfügen über Kenntnisse grundlegender ästhetischer Konzepte und deren Umsetzungen und verstehen die Funktionsweisen von Design und Kunst in sozialen, ökonomischen und medialen Kontexten. Die Studierenden kennen die historischen Grundlagen für zeitgenössische Design- und Kunstproduktion und können diese Kenntnisse für das eigene kreative Potenzial nutzbar machen und dadurch die Qualität ihrer Arbeiten steigern.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden haben sich einen geschichtlichen Überblick zu Themenschwerpunkten, Theorien, Stilen Ausdrucksweisen, Begriffen und Methoden der medialen Gestaltung erarbeitet. Sie sind in der Lage diese Gestaltung selbständig zu interpretieren und sie verschiedenen historischen und kulturellen Kontexten zuzuordnen.</p>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Überblick in der Design-, Architektur-, Kunst- und Mediengeschichte</li><li>• Kenntnisse medialer Bildwelten und Phänomene der Alltagsästhetik</li><li>• Kritische Betrachtung medial beeinflusster Wahrnehmungsweisen und Ausdrucksformen</li><li>• Formen der medialen Rhetorik</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Portfolioprüfung (schrLN60 und PA)
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Wissenschaftliches Arbeiten und Visualisierungsmethodik			
Modulkürzel:	Wissenschaftliches Arbeiten und Vis...	SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	1	
	Modulart:	Pflichtmodul (PM)	
Modulverantwortliche*r:	Prof. Kraemer, Verena		
Dozent*in:	Prof. Kraemer, Verena		
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		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden besitzen Kenntnisse über die Anforderungen an wissenschaftliche Arbeiten. Sie kennen verschiedene Literaturformen, können Lese- und Exzerptionstechniken anwenden und Literatur gemäß der APA-Zitationsweise zitieren. Die Studierenden wissen, wie schriftliche Arbeiten aufgebaut werden und wissen um die Bedeutung von Visualisierung von Informationen. Sie kennen verschiedene Grundformate der Informationsvisualisierung (Diagramme, Karten, schematische Zeichnungen) und deren Einsatzmöglichkeiten. Als Leser und Nutzer können sie anhand von Kriterien beurteilen, welche Visualisierungen sinnvoll und erfolgreich umgesetzt sind. Die Studierenden kennen einige zentrale Herangehensweisen der erfolgreichen Informationsvisualisierung, etwa in der inhaltlichen Vorbereitung einer Visualisierung, im Umgang mit Farbe oder beim Einsatz von Annotationen.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, eine schriftliche Arbeit in verständlicher Form und nach wissenschaftlichen Maßstäben zu verfassen. Ergänzend zur schriftlichen Argumentation können sie visuelle Darstellungsformen wie Diagramme oder Infografiken gezielt entwickeln und einsetzen, um komplexe Sachverhalte zu erklären und zu vermitteln.</p>			

<b>Sozialkompetenz:</b>  Die Studierenden trainieren ihr schriftliches und visuelles Ausdrucksvermögen und damit ihre Kommunikationsfähigkeit gegenüber anderen Menschen.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Anforderungen an wissenschaftliches Arbeiten</li><li>• Themenfindung und –eingrenzung</li><li>• Techniken der Literaturrecherche</li><li>• Lesen und Exzerpieren</li><li>• Aufbau und Gliederung einer wissenschaftlichen Arbeit</li><li>• Richtig zitieren nach APA</li><li>• Wissenschaftliches Schreiben und Wissenschaftssprache</li><li>• Komplexe Sachverhalte zielgruppengerecht aufbereiten</li><li>• Passende visuelle Darstellungsformen entwickeln Informationen und Datensätze visualisieren</li><li>• Grafiken und Diagramme umsetzen und sinnvoll einsetzen</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Grundlagen- und Orientierungsprüfung Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Manschwetus, U. (2016). Ratgeber wissenschaftliches Arbeiten. Lüneburg: Thurm Verlag.</li><li>• Theisen, M.R. (2017). Wissenschaftliches Arbeiten. München: Franz Vahlen Verlag.</li><li>• Dahinden, U., Sturzenegger, S. &amp; Neuroni, A. C. (2014). Wissenschaftliches Arbeiten in der Kommunikationswissenschaft. Bern: Haupt.</li><li>• Tebbe, L.; Happel, R. (2018): Informationsgrafik. Ein System für Designer zur inhaltlichen, konzeptionellen und gestalterischen Erarbeitung von Informationsgrafiken. Münster: CCI.</li><li>• Rendgen, S. (2012): Information Graphics. Köln: Taschen Verlag.</li></ul>

Projektmanagement			
<b>Modulkürzel:</b>	Projektmanagement	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	3-7	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
<b>Dozent*in:</b>	LB Wolff, Rainer		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korrektes Einordnen der Bedeutung von Projektmanagement für IT-Projekte</li> <li>• Kenntnis über die Techniken und Methoden des Projektmanagements, insbesondere agile Verfahren</li> <li>• Kenntnis der wesentlichen Projektrollen sowie deren Aufgaben und Verantwortungsbereiche</li> <li>• Abgrenzung zwischen klassischem und agilem Projektmanagement</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Projektmanagementsoftware</li> <li>• Erstellen von Planungsunterlagen (GANTT-Diagramme, Netzplantechnik)</li> <li>• Projektmanagementkompetenz inkl. Selbstorganisation eines Projektteams und Evaluation</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiten von Projekten</li> <li>• Umgang miteinander im Team</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung in das Projektmanagement</li><li>• Vorgehensmodelle der Softwareentwicklung</li><li>• Projektlebenszyklus sowie relevante Projektmanagementaktivitäten</li><li>• Methoden des Projektmanagements</li><li>• Klassisches und agiles Projektmanagement</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Schriftliche Prüfung 90 Minuten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Medienrecht/Wirtschaftliche Aspekte			
<b>Modulkürzel:</b>	Medienrecht/Wirtschaftl. Aspekte	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	2-6	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	LB Härtlein, Brian		
	LB Lapidus, Artur		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<b>Fach- und Methodenkompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Detailkenntnisse bezüglich grundlegend bedeutsamer Teilgebiete der BWL</li> <li>• Befähigung zur problemlösungsorientierten Umsetzung der erlernten Inhalte in allen Teilgebieten der BWL</li> <li>• Verständnis und Anwendbarkeit der erlernten Theorie in Aufgabenstellungen der Praxis</li> <li>• Grundlegende Kenntnisse der einschlägigen Rechtsgrundlagen des Medienbereichs</li> </ul>			
<b>Handlungskompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Befähigung zum Agieren in der Praxis auf Basis eines betriebswirtschaftlichen Verständnisses</li> <li>• Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen bei der Durchführung von Projekten</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Betriebswirtschaftliche Grundbegriffe und Grundtatbestände</li><li>• Rechtsformenwahl und Unternehmensverfassung</li><li>• Planen, Entscheiden, Kontrollieren</li><li>• Organisationsentscheidungen</li><li>• Grundlagen und Aufbau der Geschäftsbuchhaltung sowie der Betriebsbuchhaltung</li><li>• Einführung in Urheberrecht, allgemeines Persönlichkeitsrecht, Presse-, Rundfunk- und Telemedienrecht</li><li>• Marken- und Domainrecht, Datenschutzrecht</li><li>• Internet-/Onlinerecht, File-Sharing</li><li>• Erstellung und Nutzung von Multimediaprodukten mit eigenen und fremden Elementen</li><li>• Schutz der Multimediaprodukte (Copyright)</li><li>• Vertragsgestaltung und Haftung</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Projekt Visualisierung und Interaktion 1			
<b>Modulkürzel:</b>	ProjektVis/Int. 1	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. –richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	6	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Barta, Christian Prof. Kraemer, Verena Prof. Machill, Florian Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	15 ECTS / 12 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		402 h
	Gesamtaufwand:		450 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Erfassen und Wahrnehmen von Projektaufgaben, Konzeption von Entwicklungs- und Forschungsprojekten im Team oder alleine.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Das Modul befähigt die Studierenden in Forschungs- und Entwicklungsprojekten mitzuarbeiten, hierin definierte Teilaufgaben zu übernehmen und umzusetzen und dabei ihre spezifischen Kenntnisse und Fähigkeiten einzubringen.</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Team- und Kommunikationsfähigkeit</p>			

<b>Inhalt:</b>
<p>Durchführung eines Forschungs- und Entwicklungsprojektes (FuE-Projekt) aus dem Bereich des Studiengebiets als Einzel- oder Gruppenarbeit.</p> <p>Das Projektthema kann vom Studierenden selber, zum Beispiel auch in Kooperation mit einer Firma oder einer Forschungseinrichtung, eingebracht werden oder aus dem Kreis der Lehrenden vorgeschlagen werden.</p> <p>Die Projekte müssen vor Beginn mit der betreuenden Professorin oder dem betreuenden Professor mit Angaben zu Inhalt, Beginn, Umfang und Leistungsnachweis abgesprochen werden.</p>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit und Präsentation
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Projekt Management Review			
<b>Modulkürzel:</b>	ProjManagement Review	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	6	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Anwendung der im Modul Projektmanagement erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten auf das Modul Projekt Visualisierung und Interaktion 1.</p>			
<p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, ihr praktisches Projekt mit den Methoden des Projektmanagements zu steuern und zu leiten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur zeitlichen Planung eines komplexen Projektes</li> <li>• Fähigkeit zur praktischen Anwendung von Projektmanagement-Methoden</li> <li>• Fähigkeit zur Präsentation und Verteidigung vor Publikum</li> </ul>			

<b>Sozialkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zur Leitung von Projekten</li><li>• Kommunikations- und Konfliktfähigkeit</li><li>• Teamfähigkeit sowie Beurteilung der Teamarbeit</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Präsentieren und Referieren</li><li>• Teambuilding</li><li>• Zeitmanagement</li></ul> <p>Die Studierenden berichten in festgelegten Abständen über den Fortschritt ihrer jeweiligen Projekte.</p>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b> <p>Projektarbeit</p>
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<b>Literatur:</b> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Projekt Visualisierung und Interaktion 2			
<b>Modulkürzel:</b>	ProjektVis./Int. 2	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>7</b>	
	<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul (PM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Barta, Christian Prof. Kraemer, Verena Prof. Machill, Florian Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	15 ECTS / 12 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	402 h	
	Gesamtaufwand:	450 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Winter- und Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Erfassen und Wahrnehmen von Projektaufgaben, Konzeption von Entwicklungs- und Forschungsprojekten im Team oder alleine.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Das Modul befähigt die Studierenden in Forschungs- und Entwicklungsprojekten mitzuarbeiten, hierin definierte Teilaufgaben zu übernehmen und umzusetzen und dabei ihre spezifischen Kenntnisse und Fähigkeiten einzubringen.</p>			

<b>Inhalt:</b>
Durchführung eines Forschungs- und Entwicklungsprojekts (FuE-Projekt) aus dem Bereich des Studiengebiets als praktischer Teil der Bachelorarbeit.  Das Thema und der Inhalt müssen vor Beginn mit der betreuenden Professorin oder dem betreuenden Professor mit Angaben zu Inhalt, Beginn, Umfang und Leistungsnachweis abgesprochen werden.
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit und Präsentation
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Sprache			
Modulkürzel:		SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	1-7	
	Modulart:	Pflichtmodul (PM)	
Modulverantwortliche*r:	kursabhängig		
Dozent*in:	kursabhängig		
Sprache:	kursabhängig		
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:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	kursabhängig		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Im Studiengang VIS muss ein Sprachkurs im Umfang von 5 ECTS-Punkten belegt werden.                      Das aktuelle Angebot finden Sie in Primuss, nähere Informationen zu den Kursen erhalten Sie im Sprachenzentrum.</p>			
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>			
<p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>			

Betriebliche Praxis			
<b>Modulkürzel:</b>	Betriebliche Praxis	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	5	
	<b>Modulart:</b>	Praktisches Studiensemester (PrS)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	25 ECTS / 0 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		0 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		750 h
	Gesamtaufwand:		750 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	Praktikum		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in das praktische Studiensemester setzt die erfolgreiche Ableistung von 100 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Das Ziel des Betriebspraktikums ist, durch Tätigkeiten in einschlägigen Betrieben das in der Spezialisierung gewählte Berufsfeld kennen zu lernen und das bereits Erlernte in Projekten zu vertiefen und zu erweitern.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Bedeutung von Teamarbeit kennen lernen.</li> <li>• Softskills anwenden und erweitern.</li> <li>• Visualisierungs- und Softwareprojekte unter praktischen Randbedingungen kennen lernen und die gewonnenen Erfahrungen im Rahmen eines Kolloquiums darstellen.</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Anfertigung eines (nach Möglichkeit projektbezogenen) Praxisberichts unter Beachtung der Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens mit abschließender Präsentation vor den Mitpraktikanten.</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>

Praxisseminar			
<b>Modulkürzel:</b>	Praxisseminar	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	5	
	<b>Modulart:</b>	Praktisches Studiensemester (PrS)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 0 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		24 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		126 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	Präsentation		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in das praktische Studiensemester setzt die erfolgreiche Ableistung von 100 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begleitung der betrieblichen Praxisprojekte zur sachkundigen und selbstständigen Reflexion der gewonnenen Erfahrungen mit dem Ziel, Entscheidungen unter Berücksichtigung gestalterischer, technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte treffen zu können.</li> <li>• Fähigkeit zum sicheren Auftreten und zur kompetenten Präsentation.</li> </ul>			
<b>Inhalt:</b>			
<p>Auf Basis von Präsentationen erfolgt ein Erfahrungsaustausch der Erkenntnisse der Studierenden über ihre Tätigkeiten im Rahmen der betrieblichen Praxis. Die Vertiefung und Sicherung dieser Erkenntnisse findet durch Fragestellung und Diskussion statt.</p>			

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

Bachelorarbeit			
<b>Modulkürzel:</b>	Bachelorarbeit	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	7	
	<b>Modulart:</b>	Bachelorarbeit (BAr)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	alle Professor*innen VIS		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	12 ECTS / 0 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		0 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		360 h
	Gesamtaufwand:		360 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Winter- und Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	Bachelorarbeit		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit setzt voraus, dass mindestens 160 ECTS-Punkte erbracht wurden.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bearbeitung einer komplexen, ggf. praxisbezogenen Themenstellung, bevorzugt aus den Spezialisierungsbereichen, unter Anwendung des im Studium erworbenen Fach- und Methodenwissens und der Techniken wissenschaftlichen Arbeitens</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fähigkeit, eine umfangreichere Aufgabenstellung selbständig unter Anwendung der im Studium erworbenen fachlichen und methodischen Kompetenzen zu bearbeiten</li> </ul>			
<b>Inhalt:</b>			
<p>Das Thema der Bachelor-Arbeit wird individuell und in Absprache mit dem Betreuer aus dem vielfältigen Themenbereich " Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien " gewählt. Es kann sich auch um eine eher wissenschaftliche Aufgabenstellung mit dem Ziel einer umfangreicheren schriftlichen Arbeit handeln oder aber um die Realisierung eines anspruchsvollen Werkes (z.B. einer Visualisierungsproduktion, eines Spieles oder eines Webauftritts etc.). Inhalt des Moduls ist die schriftlich-wissenschaftliche Ausarbeitung des Themenbereichs der Arbeit, diese hat den entsprechenden wissenschaftlichen Standards zu genügen. Die Realisierung des praktischen Anteils findet im Modul Projekt Visualisierung und Interaktion 2 statt.</p>			

<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Bachelorarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literaturempfehlungen erfolgen durch den jeweiligen Betreuer.

Bachelorseminar			
Modulkürzel:	BachelorseminarVIS	SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	7	
	Modulart:	Bachelorarbeit (BAr)	
Modulverantwortliche*r:	alle Professor*innen VIS		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	3 ECTS / 0 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		90 h
	Gesamtaufwand:		90 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	Seminar		
Teilnahmevoraussetzung:	Die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit setzt voraus, dass mindestens 160 ECTS-Punkte erbracht wurden.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, die Erkenntnisse und Ergebnisse der eigenen Bachelorarbeit durch eine Präsentation zu vermitteln und zu diskutieren.</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Präsentation von Lösungswegen und Ergebnissen</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Studierenden präsentieren ihre Arbeit und sind in der Lage, die Inhalte ihrer Aufgabenstellung verständlich darzulegen und argumentativ zu vertreten.</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<p>Die Teilnahme am Bachelorseminar ist für Studierende, die ihre Abschlussarbeit angemeldet haben, verbindlich. Jeder Teilnehmer liefert zu diesem Seminar eine Ergebnispräsentation (ca. 15 min) mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion.</p> <p>Die Präsentationen werden im Rahmen des Seminars dokumentiert und gesammelt.</p> <p>Ist in begründeten Ausnahmefällen, z.B. aufgrund von sehr hohem Anreiseaufwand, keine Teilnahme an der Veranstaltung möglich, ist eine Teilnahme per Web-/Videokonferenz auf schriftlichen Antrag ebenfalls möglich.</p>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Präsentation
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literaturempfehlungen erfolgen durch den jeweiligen Betreuer.

Conceptdrawing			
<b>Modulkürzel:</b>	Conceptdrawing	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	1-7	
	<b>Modulart:</b>	Wahlpflichtmodul (WPM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	LB Schmidt, Lisa		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau eines Repertoires von grafischen Grundformen</li> <li>• Zeichnen von Objekten, Personen und Charakteren</li> <li>• Zeichnen von Storyboards</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, Zeichnungen als Diskussionsvorlage für die Planung von Projekten zu erstellen</li> <li>• Fähigkeit, neue Ideen in einem Präsentationsumfeld schnell auf Papier zu bringen</li> </ul>			
<b>Inhalt:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielführendes Zeichnen</li> <li>• Skizzieren von Objekten und Personen</li> <li>• Charakterdesign</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"><li>• Hierarchie, Abfolge und Zeit - den Betrachter führen</li><li>• Storyboarding</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Creative Coding			
Modulkürzel:	Creative Coding	SPO-Nr.:	VIS/HSAN 20182-2
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung:	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	Studiensemester:	2	
	Modulart:	Wahlpflichtmodul (WPM)	
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:	keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	ab 2. Semester		
Verwendbarkeit:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Teilnehmer erhalten einen weiterführenden Einblick in die Entwicklung von interaktiven Anwendungen mit der Game Engine Unity. Mit Hilfe der Programmiersprache C# werden an konkreten Beispielen einfache Spieleprototypen entwickelt. Im Vordergrund dieses Kurses steht: Spielend das Programmieren zu lernen.</p>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen der Arbeitsweise der Game Engine Unity</li> <li>• Verwendung der Entwicklungsumgebung Microsoft Visual Studio</li> <li>• Umgang mit unterschiedlichen Medienformaten (z.B. 3D Modelle, Grafiken und Sounds)</li> <li>• Anwendung der grundlegenden Programmierbausteine im Kontext von Spielen mit C#</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Erstellung von Scripten mit der Programmiersprache C#</li><li>• Entwurf, Planung und Umsetzung von interaktiven 3D Anwendungen</li><li>• Umsetzungsaufwand von einfachen Spielen abschätzen</li><li>• Durchführung von strukturierter Problemanalyse und Problembehebung</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Benutzeroberfläche, Bearbeitungswerkzeuge und Arbeitsweise mit der Game Engine Unity</li><li>• Verschieben und Rotieren von Objekten im dreidimensionalen Raum</li><li>• Abfragen und Verarbeiten von Benutzereingaben mit Tastatur und Maus</li><li>• Einsatz von Physiksimulation in Spielen</li><li>• Durchführen von Kollisionsabfragen</li><li>• Auslösen von Animationen und Partikeleffekten</li><li>• Abspielen Sounddateien bei bestimmten Ereignissen</li><li>• Umsetzung von simplen Kamerasteuerungen</li><li>• Erstellung von kleineren grafischen Benutzeroberflächen (UI)</li><li>• Implementierung einfacher Spiellogik</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Design Thinking			
<b>Modulkürzel:</b>	Design Thinking	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	2-6	
	<b>Modulart:</b>	Wahlpflichtmodul (WPM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien, Bachelor Multimedia und Kommunikation		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b></p> <p>Design Thinking beschreibt einen Ansatz, um komplexe und oftmals unklar definierte Probleme in innovative Ideen zu überführen. Ziel ist es hierbei, den Menschen in den Mittelpunkt des Unterfangens zu stellen (Human-Centred Design) sowie die Aspekte der Machbarkeit (feasibility), Wirtschaftlichkeit (viability) und Nutzen (desireability) sicherzustellen. Über die grundlegende Einführung in die Thematik von Design Thinking hinaus wird den Teilnehmenden dieses Wahlpflichtmoduls die Möglichkeit gegeben, Design Thinking Techniken durch direkte Anwendung zu erlernen. Neben der Erlangung von Fachkompetenzen, welche Studierende bei der Bearbeitung von zukünftigen Projekten unterstützen, bietet das vermittelte Wissen des Wahlpflichtmoduls die Möglichkeit, sich in den Bereichen Kreativität, Selbstorganisation, Führung, Teamfähigkeit und Selbstverantwortung weiterzubilden.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• den Design Thinking Mikro- und Makroprozess erklären und voneinander abgrenzen</li> <li>• Grundlagenwissen zu Design Thinking Methoden wiedergeben und einordnen</li> <li>• die Verwendung des Design Thinking Ansatzes anhand Fallbeispielen benennen und bewerten</li> <li>• Innovations- und Transformationskompetenzen erlangen</li> </ul>			

<p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• komplexe Problemräume verstehen</li><li>• innovative Lösungsideen entwickeln</li><li>• den Ansatz des Design Thinkings aktiv anwenden</li><li>• den Design Thinking Mikro- und Makroprozesses anwenden</li><li>• Designmethoden anwenden</li><li>• sich kreativ entfalten</li></ul>
<p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• komplexe Aufgaben in Teamarbeit arbeitsteilig bewältigen</li><li>• Beiträge in Gruppenarbeit eigenverantwortlich bearbeiten</li><li>• Kompetenzen der Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit und arbeitsteiliges Problemlösen erwerben und ausbauen</li><li>• Ansätze von Führungsfähigkeiten und Verantwortungsübernahme erwerben und ausbauen</li><li>• Kompetenzen in Kommunikation und Storytelling erwerben und ausbauen</li><li>• Projektergebnisse präsentieren</li></ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Design Thinking Grundlagen</li><li>• Der Design Thinking Mikroprozess und Makroprozess</li><li>• Der Problemraum und Lösungsraum des Design Thinking Prozesses</li><li>• Methoden zur Identifikation von Problemen</li><li>• Methoden zur Generierung von Ideen</li><li>• Methoden für das Prototyping und Testing</li><li>• Anfertigung eines (digitalen) Prototyps sowie Validierung</li></ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p> <p>Um Design Thinking nicht nur theoretisch zu verstehen, sondern dessen Anwendung erfahrbar zu machen, wird ein praxisorientiertes Projekt durchlaufen, in welchem Studierende dazu angehalten sind, die zuvor vermittelten Grundlagen und Methoden praktisch anzuwenden. Hierbei steht neben der Anwendung von Design Thinking ebenfalls die Selbstorganisation des Projektes durch die Studierenden im Vordergrund.</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Design Sprints			
<b>Modulkürzel:</b>	Design Sprints	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	1-7	
	<b>Modulart:</b>	Wahlpflichtmodul (WPM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	40 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	110 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Eignung nach SPO 20182-2		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b></p> <p>Im Seminar „Design Sprints“ wird eine fokussierte und organisierte Methode vermittelt, welche Jake Knapp während seiner Zeit bei Google Ventures entwickelte und in seinem Buch „Sprints“ festgehalten hat. Innerhalb von fünf Tagen lernen die Studierenden mittels einer praxisbezogenen und gruppenbasierten Projektarbeit, wie neue Ideen effektiv entwickelt und effizient evaluiert werden. Somit liegt der Fokus des Seminars darauf, ein zu Anfang identifiziertes Problem tiefgründig zu verstehen und innerhalb kürzester Zeit optimal und nutzerzentriert zu lösen. Um das vermittelte Wissen erfahrbarer zu machen, ist das Seminar hoch interaktiv konzipiert, sodass der Fokus auf „learning by doing“ liegt und somit ein Design Sprint direkt durchgeführt wird. Dieser Sprint dient als Grundlage des Leistungsnachweises des WPMAs.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• das Vorgehen innerhalb von Design Sprints benennen und erklären</li> <li>• den Prozess inkl. der darin enthaltenen Arbeitsschritte benennen und einordnen</li> <li>• die Methoden während des Sprints wiedergeben und erklären</li> <li>• Problemlösungen methodisch korrekt konzipieren</li> </ul>			

<p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• den „Sprint“ Ansatz und Prozess erfolgreich anwenden</li> <li>• Methoden des „Sprint“-Prozesses erfolgreich anwenden</li> <li>• Innerhalb von fünf Tagen auf der Grundlage einer untersuchten Problemstellung ein Konzept entwickeln und evaluieren</li> <li>• Inhalte (z.B. Konzepte) effektiv und verständlich präsentieren und erklären</li> <li>• konstruktives Feedback geben und erhalten</li> <li>• Entscheidungen innerhalb einer Projektgruppe effektiv und effizient treffen</li> <li>• ihre Kreativität entfalten und aktiv in Problemlösungen überführen</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design Sprints Grundlagen</li> <li>• Teamfindung</li> <li>• Identifikation einer Problemstellung bzw. Idee</li> <li>• Recherche und tiefes Verständnis bezüglich der identifizierten Problemstellung</li> <li>• Erarbeitung verschiedenster Konzepte zur Problemlösung</li> <li>• Fokussierung und Ausarbeitung des favorisierten Konzepts</li> <li>• Erstellung eines Prototyps (digital wie physisch)</li> <li>• Evaluierung des Prototyps</li> <li>• Präsentation des Prozesses sowie der Ergebnisse</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p> <p>Um Design Sprints nicht nur theoretisch zu verstehen, sondern dessen Anwendung erfahrbar zu machen, wird innerhalb der Blockwoche ein praxisorientiertes Projekt durchlaufen, um die die Vorgehensweise der Design Sprints direkt durch aktives Arbeiten zu erlernen und eine Anwendungskompetenz aufzubauen. Hierbei steht neben der Anwendung nötiger Methoden ebenfalls die Selbstorganisation des Projektes durch die Studierenden im Vordergrund. Die Ergebnisse, welche innerhalb des Projekts erarbeitet werden, sollen im Nachgang an die Blockwoche mittels einer zweiten Iteration nochmals überdacht und innerhalb einer Projektdokumentation festgehalten werden.</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Sequential Storytelling			
<b>Modulkürzel:</b>	Sequential Storytelling	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	2-6	
	<b>Modulart:</b>	Wahlpflichtmodul (WPM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Eignung nach SPO 20182-2		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b></p> <p>Comics und Sequentielles Erzählungen vereinen eine Vielzahl von gestalterischen Disziplinen, wie Storyboarding, Writing, Storytelling, Typographie, Object-, Character- und Environment Design, Zeichnen und analoge und digitale Gestaltungsformen.</p> <p>Der Fokus des Kurses liegt auf der Konzeption und Umsetzung von sequentiellen Erzählungen und Panels für verschiedene narrative Szenarien, dem Erkunden des Mediums Comic und Graphic Novel und der Umsetzung einer eigenen Erzählung in der neunten Kunst.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis erzählerischer und dramaturgischer Prinzipien</li> <li>• Wissen über Produktionsschritte von Comics, Storyboards und sequentiellen Erzählungen</li> <li>• Zeichnung als Kulturtechnik und Kommunikationsmittel</li> <li>• Technisches Verständnis für digitale Bildformate und Farbprofile</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recherche, Konzeption und Umsetzung einer grafischen Erzählung</li><li>• Handwerkliche und gestalterische Fähigkeit zum Erstellen grafisch hochwertiger Inhalte</li><li>• Vorbereitung und Aufbereiten von Grafiken für Druck- und Webformate</li></ul>
<b>Sozialkompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Team- und Kommunikationsfähigkeit</li></ul>
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen Sequentielle Erzählung</li><li>• Erzählformen Comic &amp; Graphic Novel</li><li>• Dramaturgie, narrativer Konflikt, Timing- und Storytellingprinzipien</li><li>• Praktische Übungen</li><li>• Digital Drawing, Layouting und Sketching</li><li>• Art Direction und visuelle Konsistenz</li><li>• Druckvorstufe und Durckaufbereitung von digitalen Grafiken</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben und im zugehörigen Moodlekurs und auf dem Modul Miroboard kommuniziert.

Visual Music			
<b>Modulkürzel:</b>	Visual Music	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	4-6	
	<b>Modulart:</b>	Wahlpflichtmodul (WPM)	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Im Modul Visual Music entwickeln die Studierenden ein Bewegtbildkonzept zu einer bestehenden Musik oder einer Soundcollage und vertiefen die gestalterischen und technologischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, das Konzept als filmische Arbeit zu realisieren.</p> <p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis künstlerischer Strömungen im Themenfeld "Visual Music"</li> <li>• Verständnis für die visuelle Interpretation akustischer Reize und Strukturen</li> <li>• Fähigkeit zum Erfassen und visuellen Ergänzten grundlegender rhythmischer, melodischer und harmonischer Strukturen von Musik</li> <li>• Erschließung des Projektes durch eine Analyse bestehender Arbeiten</li> <li>• Recherche und Evaluierung von Methoden zur Realisierung der Projektarbeit</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenz:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung eines audiovisuellen Projektes</li><li>• Experimentierfähigkeit</li><li>• Fähigkeit zur kritischen Beurteilung der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse</li><li>• Fähigkeit zur zeitlichen Planung und zur Abschätzung des Aufwands eines audiovisuellen Projektes</li><li>• Kommunikationsfähigkeit</li></ul>
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung und Überblick über Geschichte und aktuelle Tendenzen des Gestaltungsfeldes "Visual Music"</li><li>• Auseinandersetzung mit der Wechselwirkung zwischen Ton und Bild in der Gestaltungskonzeption</li><li>• Analyse der Darstellungsmöglichkeiten von abstrakter Form und rhythmischer Struktur mit audiovisuellen Mitteln</li><li>• Förderung von experimenteller Arbeitsweise zur bildgestalterischen Interpretation von Klang</li><li>• Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit Synchrese und Sampling von Bild und Ton</li><li>• Übungen zum Erkennen musikalischer Strukturen sowie zur Schulung des Gehörs</li><li>• Erwerb von Grundkenntnissen der relevanten Software</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Realtime 3D			
<b>Modulkürzel:</b>	Realtime 3D	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. –richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) 3D Interactive	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></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><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagenwissen des physikalisch-basierten Renderings (PBR)</li> <li>• Kennenlernen der relevanten performance-kritischen Kenngrößen</li> <li>• Basiswissen über verschiedene Beleuchtungsverfahren und –Strategien in Game Engines</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Befähigung zur konzeptionellen und grafischen Ausarbeitung einer interaktiven 3D Produktvisualisierung</li> <li>• Erstellung und Aufbereitung von 3D Modellen für die Verwendung in einer Game Engine</li> <li>• Konzeption und grafische Umsetzung von Bedienelementen (UI)</li> </ul>			

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

Interactive 3D			
<b>Modulkürzel:</b>	Interactive 3D	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	4	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) 3D Interactive	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <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> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick der verschiedenen Arbeitsweisen bei der Erstellung begehrter 3D Szenarien</li> <li>• Planung, Konzeption und Umsetzung von umfangreicheren interaktiven 3D Anwendungen</li> <li>• Verständnis für die besonderen Modellierungs- und Texturierungsverfahren von 3D Echtzeit Anwendungen</li> </ul>			

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

Interactive Illustration			
<b>Modulkürzel:</b>	Interactive Illustration	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) 3D Interactive	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Interaktive Illustration kombiniert traditionelle Illustrationstechniken mit digitalen Medien und interaktivem Design. Diese neue, innovative und dynamische Illustrationsform hat sich in den letzten Jahren zu einem eigenständigen und stetig wachsenden Arbeitsfeld für 2D Designer und Game Artists entwickelt.</p> <p>Der praxisorientierte Kurs widmet sich den Grundlagen des Digital Drawings und der Umsetzung von interaktiven Illustrationen als Kommunikations- und Storytellingwerkzeug.</p> <p>Der Fokus liegt hierbei auf dem Erlernen von zeichnerischen Fähigkeiten im Digitalen, dem Nutzen zeitgemäßer Art Pipelines und der Umsetzung einer eigenen, interaktiven Illustration in einer Game Engine. Im Rahmen des Kurses wird die Interactive Illustration Toolbox genutzt, vorherige Programmierkenntnisse sind nicht notwendig.</p>			

<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis von aktuellen 2D Art Pipelines für Game Engines</li> <li>• Überblick über die Arten und inhaltlichen Möglichkeiten interaktiver Illustrationen</li> <li>• Zeichnung als Kulturtechnik und Kommunikationsmittel</li> <li>• Verständnis der Anforderungen an optimierte interaktive Inhalte</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption, Gestaltung und Aufbereitung von 2D Inhalten für Interaktive Anwendungen</li> <li>• Handwerkliche und gestalterische Fähigkeit zum Erstellen grafisch hochwertiger Inhalte</li> <li>• Erstellung und Konzeption eigener Interaktiver Illustrationen</li> <li>• Ausspielen von interaktiven Anwendungen für Webbrowser / mobile Endgeräte</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Team- und Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Iteratives Arbeiten und Playtesting</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital Drawing &amp; Digital Painting</li> <li>• Zeichnerische Grundlagen (Komposition, Licht, Formensprache, Line Weight, Clean Ups)</li> <li>• Grundlagen Content Produktion für interaktive 2D Anwendungen</li> <li>• Art Direction, Key Artworks und Konzeption von zeitgemäßen 2D Looks</li> <li>• Praktische Übungen</li> <li>• Import und Setup von 2D Grafiken für Game Engines</li> <li>• 2D Animation für Game Engines</li> <li>• Konzeption, Entwicklung und Umsetzung von Interaktion mit Hilfe der Interactive Illustration</li> </ul> <p>Toolbox in Unity</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setup und Deployment einer interaktiven Illustration für Webbrowser</li> <li>• Publishing auf Digitalen Distributionsplattformen</li> <li>• Konzeption und Realisation einer Interaktiven Illustration in Unity</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Motion Graphics			
<b>Modulkürzel:</b>	Motion Graphics	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Visualisierung	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<b>Fach- und Methodenkompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Kenntnis der Bewegtbildgestaltung in Farbe, Form, Typographie, Bild und Ton</li> <li>• Wissen über technische Anforderungen im Bereich Motion Graphics</li> <li>• Dramaturgie und Konzeption von Trailern, Vorspännern und Infoanimationen</li> <li>• Fähigkeit zur Analyse und Anwendung von filmischen Gestaltungskonzepten</li> </ul>			
<b>Handlungskompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur Konzeption und Umsetzung von kleineren MotionGraphics-Projekten</li> <li>• Entwicklung und Analyse zeitbasierter grafischer Konzepte im Zusammenspiel von Bild, Ton und Raum</li> <li>• Abschätzung des Aufwands von MotionGraphics-Projekten</li> <li>• Dokumentation und Präsentation</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Animationstechniken 2D</li><li>• Grundlagen gesciptete Animationen</li><li>• Rigging und Lip sync</li><li>• Kombination von Bewegtbildgrafik, Film und Ton</li><li>• Drehbuchentwicklung für Motion Graphics</li><li>• Erstellung von Storyboards und Animatics</li><li>• praktische Übungen</li><li>• Analyse bestehender Arbeiten im Themenfeld</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Motion Design			
<b>Modulkürzel:</b>	Motion Design	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Visualisierung	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Kraemer, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis aktueller Tendenzen und Fachterminologie im Themenfeld "Motion Design"</li> <li>• Wissen um die Inszenierung grafischer Elemente mit zeitbasierten Mitteln</li> <li>• Erschließung des Projektes durch eine Analyse bestehender Arbeiten</li> <li>• Recherche und Evaluierung von Methoden zur Realisierung der Projektarbeit</li> <li>• Kritische Beurteilung der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung eines Motion Design Projektes anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung</li> <li>• Fähigkeit zur zeitlichen Planung eines Motion Design Projektes</li> <li>• Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte</li> <li>• Fähigkeit zur zielgruppengerechten Konzeption eines Gestaltungsprojektes</li> <li>• Kommunikations- und Teamfähigkeit</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung und Überblick über Strömungen und Tendenzen des Gestaltungsfeldes "Motion Design" in folgenden Teilbereichen: Corporate Motion, Dynamic Type, On Air Design, Title Design</li><li>• Auseinandersetzung mit den klassischen grafischen Gestaltungsansätzen</li><li>• Entwicklung von Gestaltungsrastern für Corporate Motion</li><li>• Analyse der Darstellungsmöglichkeiten mit audiovisuellen Mitteln</li><li>• Vorstellung branchenspezifischer Events</li><li>• Exkursion zur Motion Design-Konferenz "MOUVO" nach Prag</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Produktvisualisierung			
<b>Modulkürzel:</b>	Produktvisualisierung	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Visualisierung	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	LB Aumüller, Holger		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<b>Fach- und Methodenkompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertieftes Wissen über technische Grundlagen der Computergrafik</li> <li>• Beherrschen erweiterter Modellieretechniken in der 3D Computergrafik, insbesondere Weiterverarbeitung von CAD Daten</li> <li>• Beherrschen professioneller Beleuchtungs- und Renderingtechniken in der 3D-Computergrafik</li> <li>• Beherrschen der Compositingtechniken im Visualisierungsbereich</li> <li>• Wissen über fotorealistischer Material- und Oberflächenumsetzung in 3D-Grafik und Animation</li> </ul>			
<b>Handlungskompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung von Visualisierungsprojekten</li> <li>• Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte</li> <li>• Teamfähigkeit im Zusammenspiel zwischen Fotografie, Film und CGI</li> <li>• Erarbeitung didaktischer Konzepte für Visualisierungsprojekte</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 3D Modellierung und Datenaustausch (CAD)</li><li>• Vertiefung fotorealistischer Beleuchtung und Rendering</li><li>• Vertiefung Shader</li><li>• Compositing im Bereich Produktvisualisierung</li><li>• Partikelanimation</li><li>• Konzeption von Visualisierungsprojekten (u.a. Architektur- und Produktvisualisierung)</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben

Virtuelle Charaktere			
<b>Modulkürzel:</b>	Virtuelle Charaktere	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) CGI	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption und Design eines professionellen virtuellen Charakters</li> <li>• Modelling und Gestaltung von virtuellen Charakteren</li> <li>• Fähigkeit zur Erstellung von Characteranimationen</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeptionelles Erfassen einer professionellen Animationsaufgabe</li> <li>• Erarbeiten und Präsentieren von Lösungsvorschlägen</li> <li>• Abschätzung des Umsetzungsaufwands</li> <li>• Präsentation und Dokumentation der Arbeit</li> <li>• Bearbeitung von Aufgaben in Arbeitsgruppen</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Charactermodelling</li><li>• Vertiefung der Animationsprinzipien und ihre praktische Anwendung</li><li>• Forward und Inverse Kinematik</li><li>• Characteranimationstechniken</li><li>• Motion Capture</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
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:	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beherrschen professioneller Beleuchtungs- und Renderingtechniken in der 3D-Computergrafik</li> <li>• Beherrschen der Compositingtechniken im Visualisierungsbereich</li> <li>• Beherrschen von fotorealistischen Material- und Oberflächenumsetzungen in 3D-Grafik und Animation</li> <li>• Wissen über Techniken zum Tracken von Photographien und Filmaufnahmen</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung von Visualisierungsprojekten</li> <li>• Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte</li> <li>• Teamfähigkeit im Zusammenspiel zwischen Fotografie, Film und CGI</li> </ul>			

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

Visual Storytelling			
<b>Modulkürzel:</b>	Visual Storytelling	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) CGI	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Leuthner, Michael		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Leuthner, Michael		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Befähigung zur Szenenanalyse</li> <li>• Visuell interessante Kameraeinstellungen konzeptionieren</li> <li>• Design einer professionellen Prävisualisierung</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sichere Handhabung von professionellem Kameraequipment</li> <li>• Dreharbeiten erfolgreich im Team gestalten</li> <li>• Nachbearbeitung des gedrehten Materials in Bild- und Tonschnitt</li> <li>• Reflexion und Dokumentation der Arbeit</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Vertiefung filmisches Erzählen, Einstellungen</li><li>• Auflösung und Sequenz</li><li>• Schnittregeln für Continuity Style</li><li>• Szenenanalyse</li><li>• Brennweiten und Bildwirkung bei bewegter Kamera</li><li>• Dramatisierende Kamerabewegungen</li><li>• Lichtgestaltung im Close-up</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Kapp, H-J. (2021) Motion Picture Design; München

Grundlagen Gamedesign			
<b>Modulkürzel:</b>	Grundlagen Gamedesign	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Game	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></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><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagenwissen zur Entwicklung von eigenen Spielen bzw. Serious Games</li> <li>• Verständnis für das Zusammenspiel der verschiedenen Disziplinen bei der Entwicklung von Spielen und Serious Games</li> <li>• Vermittlung von Grundlagen und Methoden zur Konzeption von Spielen</li> </ul>			

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

Game Jam			
<b>Modulkürzel:</b>	Game Jam	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. –richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Game	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Stamm, Sebastian Prof. Machill, Florian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Stamm, Sebastian Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Game Jams und Rapid Prototyping Sprints sind etablierte und hocheffektive Methoden, um in kurzer Zeit kreative und innovative Game- und Interaktionsprototypen zu entwickeln.</p> <p>Im Laufe des Kurses erarbeiten die Teilnehmer eine Vielzahl an modularen Bausteinen zur prototypischen Spieleentwicklung, mit denen sie dann in einem zweitägigen Game Jam ihr eigenes Konzept in Teamarbeit umsetzen.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick Rapid Prototyping und Game Jam Formate und Methoden</li> <li>• Wissen Game Design Patterns und Game Loops</li> <li>• Kreativtechniken und Ideenfindungsstrategien</li> <li>• Kenntnis von Prototyping Pipelines und Projektmanagement</li> </ul>			

<p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption und Umsetzung eines 3D Game Prototypen</li> <li>• Projekt- und Zeitmanagement im Rahmen eines Rapid Prototyping Projektes</li> <li>• Nutzen von Versionierungs- und CI-Systemen</li> <li>• Pitching und Teambuilding</li> <li>• Anwenden von Game Juice Prinzipien</li> <li>• Veröffentlichen einer Anwendung auf digitalen Distributionsplattformen</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Team- und Kommunikationsfähigkeit</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game Jam Methoden und Grundlagen</li> <li>• Partikelsysteme und Game Juice</li> <li>• Konzeption und Umsetzung von Ingame Items und Objekten</li> <li>• Game Design Patterns für Game Jam Formate</li> <li>• Game Design und Third Person Mechaniken</li> <li>• Grundlagen Menu und UI Vorlagen Erstellung</li> <li>• Steuerung von 3D Charakteren</li> <li>• Wegfindung im dreidimensionalen Raum</li> <li>• Umsetzung einfacher NPC AI mit State Machines</li> <li>• Projektplanung für pragmatische Formate</li> <li>• Publishing auf digitalen Distributionsplattformen</li> <li>• Game Sound und Audio</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben und im zugehörigen Moodlekurs und auf dem Modul Miroboard kommuniziert.</p>

Environment Art & Level Design			
<b>Modulkürzel:</b>	Environment Art & Level Design	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Game	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Das Gestalten von einzigartigen und virtuellen Räumen und Welten ist ein wichtiger Bestandteil der Entwicklung von Spielen und interaktiven Experiences. Level und Environment Designer gehören somit zur Grundbesetzung eines Entwicklerteams und sind maßgeblich an der Gestaltung und am Design eines Computerspiels beteiligt.</p> <p>Dieser praxisorientierte Kurs widmet sich den Grundlagen des Level- und Enviroment Designs und der Umsetzung von 3D Räumen und Levels für Game- und Storytelling Szenarien.</p> <p>Teilnehmer*innen lernen im Verlauf des Kurses etablierte Environment &amp; Level Design Pipelines kennen, setzen sich mit der Strukur von 3D Räumen und Erlebnissen auseinander und nutzen die gelernten Methoden, um eine eigene interaktive Umgebung zu konzipieren und umzusetzen.</p>			

<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis von aktuellen 3D Asset und Level Design Pipelines für Game Engines</li> <li>• Wissen Level Design und Environment Design Methodiken</li> <li>• Prinzipien Spielerführung und räumlichem Storytelling</li> <li>• Verständnis der Anforderungen an optimierte Echtzeit 3D Inhalte</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption, Gestaltung und Aufbereitung von 3D Inhalten für 3D Echtzeit Anwendungen</li> <li>• Erstellung und Konzeption eigener Level und Game Umgebungen</li> <li>• Einbetten von Narrationen, Tutorial Lernkurven und Dramaturgie in Spielumgebungen</li> <li>• Ausspielen von 3D Echtzeit Anwendungen für Desktop PC und digitale Plattformen</li> <li>• Playtesting und QA Mechanismen</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Team- und Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Projektmanagement im Team</li> </ul>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Environment &amp; Level Design Grundlagen</li> <li>• Innenarchitektur und Raumdesign Methodik</li> <li>• Grundlagen Environment Content Produktion für interaktive 3D Anwendungen</li> <li>• technische Optimierungen für interaktive Echtzeit 3D Umgebungen</li> <li>• Praktische Übungen</li> <li>• Environmental Storytelling</li> <li>• Produktionsschritte wie Grey Boxing, Dress Up und Playtesting</li> <li>• Tutorial Design, Player Guidance und Didaktik</li> <li>• Terrain Tool, Lighting und Light Baking in Game Engines</li> <li>• Import und Setup von 3D Assets und Asset Packs für Game Engines</li> <li>• Publishing auf Digitalen Distributionsplattformen</li> <li>• Konzeption, Entwicklung und Umsetzung einer interaktiven Environment Szene</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>

**Literatur:**

Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben und im zugehörigen Moodlekurs und auf dem Modul Miroboard kommuniziert.

Game Art			
<b>Modulkürzel:</b>	Game Art	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Game	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Barta, Christian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Stamm, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	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.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>			
<b>Verwendbarkeit:</b>	Multimedia und Kommunikation - Bachelor Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Erschaffen von einzigartigen Welten und neuen Ästhetiken ist einer der Kernbereiche der Game Art.</li> <li>• Dieser praxisorientierte Kurs widmet sich den Grundlagen der Contentproduktion für Games und gibt einen</li> <li>• Einblick in Tech Art Pipelines und Produktionsabläufe.</li> <li>• Der Fokus liegt hierbei auf der Konzeption und Umsetzung von game-ready Assets, dem Erkunden von und</li> <li>• Stylized Looks und der Umsetzung einer eigenen, interaktiven Diorama Szene in der Game Engine.</li> </ul>			

<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen Content Production für Computerspiele</li><li>• Grundlagen und Praxis von Game Art Pipelines wie Art Briefing, Key Art, Mood- und Color Charts,</li><li>• Concept Art, Vertical Slice und Art Bible</li><li>• Konzeption und Umsetzung von konsistenten Environment / Prop / Character Designs und Asset</li><li>• Packs</li><li>• (in Photoshop, Cinema4D und Unity)</li><li>• Modelling und Texturing von Game Assets mit Fokus auf Stylized / Toon Shading</li><li>• (Cinema 4D, Unity)</li><li>• Grundlagen von Asset Modularität, Art Direction und visueller Konsistenz</li><li>• Anwendung von Stylized Materials, Toon Shading und NPR (Non Photorealistic Rendering) in der</li><li>• Game Engine (Unity)</li><li>• Analyse von Stylized Looks und Art Direction</li><li>• Praktische Übungen</li><li>• Konzeption und Realisation eines Dioramas in Unity</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Augmented Reality			
<b>Modulkürzel:</b>	Augmented Reality	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	3	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) XR	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>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.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planung und Konzeption von AR Apps</li> <li>• Überblick der verschiedenen Ausprägungen von AR</li> <li>• Wissen über wesentliche Kriterien für die Stabilität des Trackings</li> <li>• Überblick von geeigneten Interaktionsmöglichkeiten für AR Apps</li> </ul>			

<b>Handlungskompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Konzeption, Gestaltung und Aufbereitung von 2D- und 3D-Inhalten für AR Apps</li><li>• Erstellung eigener kleinerer Marker-basierten und Marker-losen AR Apps</li><li>• Ausspielung von AR Apps auf mobile Endgeräte</li></ul>
<b>Inhalt:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Überblick der Technologien AR, VR und MR</li><li>• Vorstellung von Softwarelösungen zur Realisierung von mobilen AR Apps</li><li>• Verwendung von unterschiedlichen Inhalten in AR Szenarien</li><li>• Erstellung und Verwendung von Vorlagen für Marker-basierte Anwendungen</li><li>• Konzeption unterschiedlicher AR Anwendungen</li><li>• Beleuchtung von 3D Modellen in AR</li><li>• Weiterführende grafische Effekte im Zusammenhang mit AR</li><li>• Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Welt</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dörner, R./Broll, W./Grimm, P./Jung, B. (2019): Virtual und Augmented Reality (VR/AR), Springer Vieweg</li></ul>

Forschungsseminar XR			
<b>Modulkürzel:</b>	Forschungsseminar XR	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	4	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) XR	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Machill, Florian Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Machill, Florian Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch / Englisch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b></p> <p>Erweiterte Realitäten sind bereits fester Bestandteil heutiger Forschungs- und Entwicklungsunterfangen. Hierbei bieten Aspekte, wie beispielsweise Immersion und die effektive Darstellung virtueller Information, große Vorteile gegenüber konventioneller Forschungsmethodik. Gegenstand des Moduls ist es, einen Einblick in die Forschungsfelder der erweiterten Realitäten zu gewinnen, bevor innerhalb einer Projektarbeit das vermittelte Wissen in einem XR Forschungsaufbau direkt angewandt wird. Dies umfasst neben der Entwicklung einer Forschungs- und Evaluationsmethodik ebenfalls den Aufbau einer XR Applikation, welche fester Bestandteil des Forschungsdesigns ist. Das gesammelte Wissen soll in Form eines „Papers“ dokumentiert werden.</p>			

<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis für erweiterte Realitäten und deren Anwendungsmöglichkeiten in der Forschung</li> <li>• Verständnis über Software und Hardware von Erweiterten Realitäten</li> <li>• Verständnis über Fortbewegungsmöglichkeiten und Interaktionsmöglichkeiten in erweiterten Realitäten</li> <li>• Verständnis über Versuchsaufbauten in erweiterten Realitäten sowie Evaluationsmethodik</li> <li>• Verständnis über wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur Erstellung von Entwicklungsumgebungen in erweiterten Realitäten</li> <li>• Fähigkeit zur Analyse von Forschungsprojekten im Themenfeld erweiterter Realitäten</li> <li>• Fähigkeit zum eigenständigen Definieren eines XR Forschungsprojekts</li> <li>• Fähigkeit, selbstständig Versuchsaufbauten zu konzipieren und erstellen</li> <li>• Fähigkeit, Daten mittels XR zu erheben und analysieren</li> <li>• Fähigkeit, Forschungsergebnisse in Form eines Papers zu dokumentieren</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, Problemlösungen selbstständig und in Teams zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in erweiterte Realitäten</li> <li>• Forschungsfelder erweiterter Realitäten</li> <li>• Experimentelle Versuchsaufbauten</li> <li>• Evaluationsmethodik</li> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten</li> <li>• Forschungsdesign für XR Versuchsaufbauten</li> <li>• Locomotion-Systeme in VR</li> <li>• Interaktionsmöglichkeiten in VR</li> <li>• Erhebung und Speicherung von Messdaten</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

Datenvisualisierung in VR			
<b>Modulkürzel:</b>	SPM Datenvisualisierung in VR	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. –richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>4</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) XR	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch / Englisch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b>                      Datenvisualisierungen helfen Menschen, Information effizient und effektiv zu erkennen und zu verstehen. Somit bildet dieses Themengebiet die Schnittstelle zwischen Mensch und Information. Virtual Reality kann die Darstellung von Information maßgeblich unterstützen, um diese interaktiv und immersiv erfahrbar zu machen. Die Technologie bringt hierbei Vorteile mit sich, wie beispielsweise das immersive Erleben von Daten, dreidimensionale Darstellung von Information, quasi unbegrenzte Skalierbarkeit sowie immersives Storytelling. Während des Semesters werden nach einer generellen Einführung in die Thematik unterschiedliche Fallstudien behandelt und diskutiert, bevor ein eigenes Projekt einer Datenvisualisierung in Virtual Reality erarbeitet wird. Die gewonnen Erkenntnisse werden innerhalb einer Dokumentation festgehalten.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grafische Darstellungsformen in Virtual Reality benennen und einordnen</li> <li>• Daten- und Informationsvisualisierung in Virtual Reality erkennen und erklären</li> <li>• immersiven Datenvisualisierungen analysieren und bewerten</li> <li>• die konzeptionelle Erstellung von immersiven Datenvisualisierungen wiedergeben</li> <li>• Evaluationen von VR Datenvisualisierungen benennen und erklären</li> </ul>			

**Handlungskompetenzen:**

Die Studierenden können

- grundlegende Entwicklungsumgebungen zur Visualisierung von Daten erstellen
- Interaktionsmöglichkeiten in Virtual Reality erstellen
- Locomotion-Systeme in Virtual Reality erstellen
- immersive Datenvisualisierungen in verschiedenen Applikationen (Unity, Gravity Sketch, Tilt Brush, etc.) konzipieren und erstellen
- Storylinee für immersives datengetriebenes Storytelling entwickeln und realisieren
- Analysemethoden zur Evaluierung von immersiven Datenvisualisierung in Bezug auf Usability, Cognitive Load und User Experience anwenden

**Sozialkompetenzen:**

Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.

**Inhalt:**

- Einführung in die Thematik der Datenvisualisierung
- Einführung in die Thematik von Virtual Reality
- Die Benutzung von Virtual Reality für Datenvisualisierungen
- Entwicklungsumgebungen in Virtual Reality
- Einführung in Locomotion und Interaktionen in Virtual Reality
- Datentypen für Virtual Reality
- Storytelling in Virtual Reality
- Explorative Erstellung von Visualisierungen und Infografiken in Virtual Reality
- Fallstudien und Beispiele für immersive Datenvisualisierungen und Infografiken
- Kurzprojekte für Datenvisualisierungen und Infografiken

**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.

Virtual Reality			
<b>Modulkürzel:</b>	Virtual Reality	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) XR	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:		48 h
	Web-Based-Training:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b>                      Erweiterte Realitäten (XR) bieten die Möglichkeit neuartiger Darstellungen und Interaktion immersiver Medien. Neben einer ganzheitlichen Einführung in die Thematik erweiterter Realitäten werden in dieser Lehrveranstaltung besonders Fragestellungen in Bezug auf Virtual Reality behandelt. Dies beinhaltet einen Überblick über Hardware und Software, sowie Tracking, Interfaces und Interaktionsmöglichkeiten. Der grundlegende Aufbau einer VR Applikation in Unity wird behandelt. Mittels Projektarbeit soll das vermittelte Wissen direkt anwendbar gemacht werden.</p> <p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b>                      Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Begrifflichkeiten „Erweiterte Realitäten“, „Virtual Reality“, „Augmented Reality“ und „Mixed Reality“ definieren und voneinander abgrenzen</li> <li>• Anwendungsmöglichkeiten Erweiterter Realitäten benennen und einordnen</li> <li>• VR Hardware und Software benennen und klassifizieren</li> <li>• Interaktionsmöglichkeiten und Interfaces in VR differenzieren, konzipieren, nutzen und bewerten</li> <li>• VR Tracking Methoden wiedergeben</li> </ul>			

<p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• XR Applikationen analysieren und bewerten</li> <li>• Interaktionen und Interfaces in VR konzeptionell gestalten</li> <li>• Entwicklungsprozesse und Entwicklungskompetenzen für VR Anwendungen begründen und abwägen</li> <li>• grundlegende VR Applikationen mit geringer Komplexität in Unity planen und entwickeln.</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen zu erweiterten Realitäten</li> <li>• Überblick und Abgrenzung der Technologien VR, AR und MR</li> <li>• Überblick über Lösungsansätze und Alleinstellungsmerkmale erweiterter Realitäten</li> <li>• XR Hardware und Software</li> <li>• Interaktive Erarbeitung derzeitiger XR Anwendungsgebiete und Trends in Wirtschaft und Forschung</li> <li>• Geplante Gastvorträge von ExpertInnen aus dem Bereich XR</li> <li>• Überblick über Interaktionsmöglichkeiten in VR (z.B. Interfaces und Fortbewegungsmöglichkeiten)</li> <li>• VR Tracking</li> <li>• Analyse und Bewertung von VR Anwendungen</li> <li>• Bearbeitung einer Forschungsfrage (theoretisch oder praktisch) aus dem Technologiebereich VR</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>

UI / UX Design			
<b>Modulkürzel:</b>	UI / UX Design	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	<b>3</b>	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Web/Mobile	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch / Englisch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b></p> <p>User Interface Design und die User Experience spielen eine maßgebende Rolle bei der erfolgreichen Entwicklung digitaler Produkte, wie beispielsweise Applikationen und Webanwendungen. Denn nur, wenn die Erwartungen der NutzerInnen im Umgang mit dem Produkt erfüllt werden und dieses einen benutzerfreundlichen Umgang erlaubt, wird das Produkt als angenehm und benutzbar erachtet. Um dies zu gewährleisten, müssen bei der Entwicklung jedoch die mentalen Modelle der NutzerInnen, eventuelle Vorkenntnisse, sowie wahrnehmungspsychologische Aspekte beachtet werden. Somit kann das UI / UX Design als „Human-Centred Design“ verstanden werden. Aufbauend auf dem Kurs Interfacedesign, wird in diesem Modul das UI / UX Design für die Gestaltung digitaler Produkte tiefgründig betrachtet und umfasst nach einer kurzen Wiederholung der bereits gewonnen Erkenntnisse weitere Techniken für User- und Stakeholder Research, Design Principles, Usability-Guidelines und Evaluationsmethoden. Das gewonnene Wissen soll innerhalb einer Projektarbeit praktisch angewandt und innerhalb einer Dokumentation festgehalten werden.</p>			

<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Vorgehensweise bei UI / UX Design Projekten benennen und erklären</li> <li>• UI / UX Design Principles erkennen und beschreiben</li> <li>• das Vorgehen innerhalb der User- und Stakeholder Research inkl. der darin angewandten Methoden erkennen und beschreiben</li> <li>• Prototyping- und Evaluationsmethoden erkennen und beschreiben</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UI / UX Gestaltungs- und Entwicklungsaufgaben konzeptionell erfassen und diese umsetzen</li> <li>• Methoden während des UI / UX Design Prozesses (inkl. User Research, Stakeholder Research, Prototyping und Evaluation) anwenden</li> <li>• Design Principles und Usability-Guidelines anwenden</li> <li>• UI / UX Projekte erfolgreich dokumentieren und präsentieren</li> <li>• UI / UX Produkte analysieren und bewerten</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiederholung: UI/UX Design Prozess, Informationsarchitektur, Mentale Modelle, Design Systems, Prototyping, Evaluation, etc.)</li> <li>• Weitere UI / UX Design Principles und Usability-Guidelines</li> <li>• Weitere Methoden der User Research und Stakeholder Research</li> <li>• Weitere Techniken für Prototyping und Evaluation</li> <li>• Tiefgründige Analyse bestehender UI / UX Produkte (evtl. inkl. Kooperation)</li> <li>• Fallstudien zur Erstellung bzw. Diskussion von UI / UX Konzepten innerhalb des Semesters</li> <li>• Selbstständige Analyse und Präsentation eines UI / UX Konzepts</li> <li>• UI / UX Konzepte für weitere Medien (z.B. Smartwatch, auditive UIs, etc.)</li> <li>• Best practices für UI / UX</li> <li>• Evtl. UI / UX in XR</li> </ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.</p>

UX Sprints			
<b>Modulkürzel:</b>	UX Sprints	<b>SPO-Nr.:</b>	VIS/HSAN 20182-2
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung:</b>	Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien	
	<b>Studiensemester:</b>	4	
	<b>Modulart:</b>	Spezialisierungsmodul (SPM) Web/Mobile	
<b>Modulverantwortliche*r:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Dozent*in:</b>	Prof. Dr.-Ing. Stadler, Sebastian		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden:	48 h	
	Web-Based-Training:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	nur Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Der Eintritt in die Spezialisierungsmodule setzt die erfolgreiche Ableistung von 40 ECTS-Punkten voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Qualifikationsziele:</b>                      Das Seminar „UX Sprints“ beschäftigt sich mit der aktiven Entwicklung nutzerzentrierter UX-Konzepte innerhalb kurzer Projekt-Sprints während des Semesters. Dabei werden verschiedene Methoden der User Research, Stakeholder Research, UI Design, Usability und UX Evaluationen angewandt, um eine hohe User Experience zu erreichen. Hierfür werden innerhalb der Kurzprojekte verschiedene Schwerpunkte gesetzt, darunter Konzepte für unterschiedliche Endgeräte (z.B. Smartwatch, HUD), multimodale Interfaces, auditive Interfaces und weitere. Das Ziel des Moduls ist es, dass die Teilnehmenden nach Abschluss in der Lage sind, verschiedenste nutzerzentrierte UX-Konzepte methodisch nachvollziehbar zu entwickeln. Darüber hinaus sollen die Teilnehmenden in der Lage sein, diese mittels Evaluationsmethoden (z.B. Cognitive Walkthrough, physiologische Sensorik) analysieren zu können. Im Verlauf des Seminars werden die Teilnehmenden lernen, sowohl selbstständig als auch in Teams zusammenzuarbeiten und ihre UX-Konzepte und Lösungen erfolgreich zu kommunizieren.</p>			
<p><b>Fachliche und methodische Kompetenzen:</b>                      Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UX-Projekte konzeptionell erfassen und einordnen</li> <li>• aktuelle Trends im Bereich UX und den hierfür relevanten Technologien wiedergeben</li> <li>• Verschiedene fortgeschrittene UX-Methoden und Tools benennen und wiedergeben</li> <li>• UI / UX Design Principles erkennen und beschreiben</li> </ul>			

<p><b>Handlungskompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• UX-Projekte selbstständig und arbeitsteilig planen, durchführen und dokumentieren</li><li>• fortgeschrittene UX Methoden und Prinzipien anwenden</li><li>• UX Konzepte analysieren und bewerten</li><li>• UX Konzepte erfolgreich präsentieren</li></ul>
<p><b>Sozialkompetenzen:</b></p> <p>Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, Problemlösungen selbstständig und in Teams zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.</p>
<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung in UX Sprints und deren Einsatz in der Praxis</li><li>• Wiederholung bekannter UX Konventionen</li><li>• Überblick über UX-relevante Technologien</li><li>• Aktive Bearbeitung von Aufgabenstellungen während des Semesters</li><li>• Kollaborative Anwendung neuer Methoden (z.B. Erhebung von Stresslevel mittels physiologischer Sensorik)</li><li>• Präsentation von UX Konzepten inkl. Analyse der Präsentationstechnik</li><li>• Thematische Kurzreferate</li></ul>
<p><b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b></p> <p>Projektarbeit</p>
<p><b>Vergabe von Leistungspunkten:</b></p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p><b>Literatur:</b></p> <p>Aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>