



Modulhandbuch

Multimedia und Kommunikation - Bachelor

Fakultät Medien
Sommersemester 2021

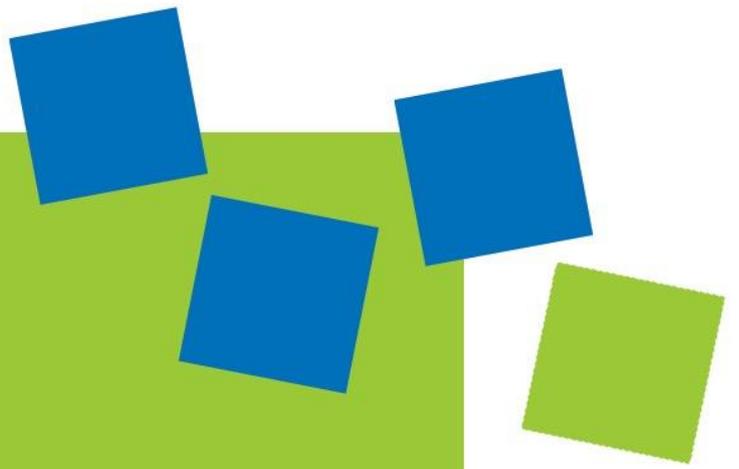
Stand: 15.03.2021

Bitte beachten:

Die Angaben dieses Modulhandbuchs zur Lehr- und Prüfungsform finden wegen
der durch Corona bedingten Umstellungen in diesem Semester
keine Anwendung!

Aktuelle Informationen zu den Veranstaltungen entnehmen Sie bitte Ihrem
Primuss-Stundenplan und dem Studienplan.

Bei einer Änderung der Prüfungsform werden Sie rechtzeitig informiert.



Inhalt

1.0 Fachspezifische Pflichtmodule (FPM)

1.1 Grundlagen Technik

Informationstechnik	6
Video- und Audiotechnik	8

1.2 Grundlagen Informatik

Programmierung	10
Medieninformatik.....	12

1.3 Grundlagen Inhalte

Journalismus I (Print, Online).....	14
Journalismus II (TV, Video).....	16

1.4 Grundlagen Gestaltung

Gestaltung Bild	18
Gestaltung Ton	20

1.5 Grundlagen Grafik

Grafikdesign	22
3D Design	24

1.6 Grundlagen Bild und Ton

Aufnahme Bild+Ton	26
Videoediting	28

1.7 Vertiefung und Verbreiterung

Medienrecht.....	29
Kulturgeschichte.....	31
Wirtschaftliche Aspekte.....	33

2.0 Allgemeine Pflichtmodule (APM)

Sprachen	35
Wissenschaftliches Arbeiten.....	36

3.0 Praktisches Studiensemester

Betriebliche Praxis	38
Praxisseminar	40

4.0 Bachelorarbeit

Bachelorarbeit.....	42
---------------------	----

Bachelorseminar.....	44
5.0 Fachspezifische Wahlpflichtmodule	
5.1 Orientierungsmodule Technik	
Elektronische Musik.....	46
5.2 Orientierungsmodule Informatik	
Phyton Programmierwerkstatt	48
Content Management	49
5.3 Orientierungsmodule Inhalte	
Kreatives Schreiben und multimediales Publizieren	51
Social Media	52
Videopodcast.....	54
5.4 Orientierungsmodule Gestaltung	
Fotodesign.....	56
Bild-Diskurse (VHB).....	58
Einführung in die Medientheorien (VHB)	60
5.5 Orientierungsmodule Grafik	
Animation.....	62
Motion Graphics.....	64
5.6 Orientierungsmodule Film und Ton	
Szenische Inszenierung	66
Filmtongestaltung (Postproduktion)	68
6.0 Studienschwerpunkte	
6.1 Medientechnik	
Multimediatechnik	70
Netzwerke und Streaming	72
Audioteknik	74
Neue Technologien.....	76
6.2 Medieninformatik	
Client-Server-Programmierung	77
Web Engineering	79
Praxisprojekt	82
Entwicklung mobiler Applikationen.....	84

6.3 3D Graphics

3D Animation	86
Produktvisualisierung	88
Interactive 3D Graphics	89

6.4 Mediendesign

Mediendesign Foto	91
Mediendesign Art	93
Design Interaktiv	95
e Publishing	97

6.5 Journalismus

Business TV	98
TV Werbung	100
Outdoor-Projekt	102
Crossmedia Projekt.....	104

6.6 Film

Regie	106
Videografie.....	108
Film-Produktion.....	110
Dokumentarfilm	112

6.7 Audio

Mediale Komposition.....	114
Wahrnehmung	116
Interaktive Audiosysteme	118
Audioproduktion	120

7.0 Allgemeine Wahlpflichtmodule (WPMA)

Audio-Visual Storytelling.....	122
Einführung in die Lichtgestaltung für Film- und Videoprojekte	124
Film History	126
Foto- und Videografie mit Drohnen	128
FS5 Expertentraining	130
Grundlagen UAV: Nutzung von Drohnen (Theorie).....	132
Innovative Produktentwicklung	134

Intermediales Texten	136
Multimedialer Lokaljournalismus.....	137
Multimediales Eventmanagement I + II.....	138
Projektmanagement für IT- und Medienprojekte	140
Schauspielregie im Film	141
Videopodcast-Production I + II.....	143
Weitere Wahlpflichtmodule	145

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

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

In den Übungen:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

Zu den praktischen Übungen gehören:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

Medieninformatik			
Modulkürzel:	Medieninformatik	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fachliche und methodische Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über grundlegende Konzepte und Methoden der Informatik • Überblick und Detailkenntnisse über Methoden und Anwendungsbereiche der Medieninformatik • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich Hardware, Software, Netzwerke und Computersysteme sowie deren Anwendung im Multimedia-Bereich • Grundlegendes Verständnis der technologischen Grundlagen des Webs • Verständnis über das Medium Internet, Web Standards, Reichweite und Interoperabilität 			
Handlungskompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Zahlensystemen, Codes, Einheiten • Kenntnis und Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln • Fähigkeit, die Eignung von Architekturen, Computersystemen sowie deren Komponenten für Multimedia-Anwendungen zu beurteilen • Konzeption und Erstellung einfacher Websites unter Einsatz von HTML, CSS und JavaScript 			

Inhalt:

Grundlagen der Medieninformatik:

- IT-Begriffswelt, Einheiten und Konventionen
- Datenrepräsentation, Zahlensysteme und Codes
- Architektur, Technologie und Komponenten eines Rechners
- Spezifische Eigenschaften von Peripheriegeräten und Datenspeichern für Multimedia-Anwendungen
- Konkrete Repräsentanten von Betriebssystemen und Netzwerkdiensten

Grundlagen des World Wide Webs:

- Technologische Grundlagen des Webs (Netzwerke, Protokolle, Serverdienste)
- Besonderheiten des Mediums Web (Möglichkeiten und Grenzen)
- Grundlagen, Methoden und Werkzeuge der Webentwicklung, (X)HTML, HTML, CSS, JavaScript

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:

- Herold, Lurz, Wohlrab: Grundlagen der Informatik. Pearson Studium. München, 2007.
- RRZN-Schriften: PC-Grundlagen. Hannover, 2009.
- Bruns, Meyer-Wegener: Taschenbuch der Medieninformatik. Fachbuchverlag Leipzig, Carl Hanser, München-Wien, 2005.
- Peter Müller: Little Boxes I und II, Markt und Technik Verlag München, 2009.
- Shafer, Yank: Cascading Stylesheets. dpunkt, Heidelberg, 2004.
- Zeldman: Webdesign mit Webstandards. Addison-Wesley, München, 2007.
- <http://w3.org> - Standards for Web Design and Applications, Web Architecture usw.
- <http://de.selfhtml.org> - Online-Nachschlagewerk zu HTML, CSS und JavaScript

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

Print:

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

Online:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:**Print:**

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

Online:

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

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

Gestaltung Bild			
Modulkürzel:	Gestaltung Bild	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der Grundlagen der visuellen Kommunikation • Kenntnisse über die Elemente der Gestaltung <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Analyse von Gestaltungslösungen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung • Form • Farbe • Material • Bewegung 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Bürgel Matthias/Neumann Walter: Screendesign und visuelle Kommunikation, Heidelberg 2001
- Kerner Günnter/Duroy Rolf: Bildsprache, München 1998
- Bleckwenn Ruth/Schwarze Beate: Gestaltungslehre, München 1999
- Turtschi Ralf: Praktische Typografie DTP, Zürich 2000
- Radtke S.P./Pisani P. /Wolters W.: Visuelle Mediengestaltung, Berlin 2006
- McCloud Scott: Comics richtig lesen, Hamburg 2001

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

Inhalt:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- John R. Pierce, Klang: Musik mit den Ohren der Physik, Spektrum Verlag, 1999, ISBN-13: 978-3827405449
- Hannes Raffaseder, Audiodesign, Carl Hanser Verlag, 2010, ISBN 3-446-41762-1
- Kai Bronner und Rainer Hirt (Hg.), Audio-Branding, Verlag Reinhard Fischer, 2007, ISBN 978-3-88927-411-3
- Gregor Zielinsky: Die neue virtuelle MIDI/Audio-Technik, mitp 2000, ISBN-10: 3826604881
- Carlos Albrecht: Der Tonmeister, Schiele & Schoen 2010, ISBN-10: 3794908066
- Friedemann Tischmeyer: Internal Mixing, Atk 2006, ISBN-10: 3981121708
- Herbert Bruhn, Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann: Musikpsychologie - das neue Handbuch, rororo, 2008, ISBN 978 3 499 55661 8

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

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

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

<ul style="list-style-type: none">• Grundlagen der Beleuchtung und des Rendering• Überblick über Soft- und Hardwarelösungen in den Bereichen 3D-Grafik und Compositing• Bildgestaltung und Compositing• Anwendungsbereiche der Computergrafik
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jeremy Birn: Lighting & Rendering; Addison-Wesley• aktuelle Empfehlungen zu DVDs und Tutorials in der Vorlesung• aktuelle Designmagazine: z.B. Page, Novum, Digital Production

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

<p>TEIL TON:</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der Audio Aufnahmetechnik • Grundwissen im Bereich der Akustik • Überblick über Sprachaufzeichnungsverfahren <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und deren Anwendung im Bereich der Wortproduktion • Umgang mit digitalen Aufzeichnungsgeräten • Praktischer Umgang mit Mikrofonaufnahmen <p>Soziale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelingende Zusammenarbeit zwischen Kamera- und Tonfrau/mann • Sachgemässe Bedienung der in der Aufnahme eingesetzten Geräte
<p>Inhalt:</p> <p>TEIL BILD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Videokamera und Zubehör • Arbeit mit dem Stativ (Schwenken und Zoomen) • Motivwahl und Einstellungen. Belichtungskorrektur und Weißabgleich • Portables Licht <p>TEIL TON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akustik in Anlehnung an das Fach "Informationstechnik": Schwingungen und Wellen, Schallerzeugung, Schallausbreitung • Mikrofontechnik: Wandlerprinzipien, Richtcharakteristiken, Frequenzgang, Funkmikrofone • Gerätetechnik: Digitale Schallaufzeichnung, externe Aufnahmegeräte, DAWs, ProTools • Filmtone-Praxis: Kameramikrofon, Tonangel, Ansteck-Mikrofon • Sprachaufnahmen im Tonstudio • Aufnahme eines Musikinstruments (Mono und Stereo) im Tonstudio
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>schriftliche Prüfung, 90 Minuten</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p>Literatur:</p> <p>TEIL BILD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausbildungshandbuch für audiovisuelle Medienberufe - Bd. 1-3 <p>TEIL TON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hubert Henle: Das Tonstudio Handbuch, GC Carstensen Verlag 2001, ISBN-10: 3910098193 • Tomlinson Holmann, Sound for Film and Television, Focal Press 2002, ISBN-13: 978-0-240-80453-8 • Heinrich Kuttruff: Akustik, Hirzel 2004, ISBN 3-7776-1244-8

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Fechner, Frank: Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia, 11. Auflage 2010
- Dörr, Dieter / Schwartmann, Rolf: Medienrecht 2. Auflage 2008
- Rehbinder, Urheberrecht, 16. Auflage 2010
- Kötz, Daniel / Brüggemann, Jens: Fotografie und Recht, 2009
- Koch/Otto/Rüdlin, Recht für Grafiker und Webdesigner, 8. Auflage 2009
- Wien, Andreas: Internetrecht: Eine praxisorientierte Einführung, 2. Auflage 2009
- Schmuck, Michael: Das neue Presserecht: Praxistipps für Journalisten, 3. Auflage 2006
- Bölke, Dorothee: Presserecht für Journalisten: Freiheit und Grenzen der Wort- und Bildberichterstattung, 2005
- Gesetzessammlung: Fechner/Mayer (Hg.), Medienrecht (aus der Reihe „Textbuch Deutsches Recht“), 5. Auflage 2009

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

Inhalt:
<p>Das Seminar fragt nach den Ursprüngen des kulturellen Schaffens, wirft Schlaglichter auf die frühen europäischen Hochkulturen und schaut genauer auf die künstlerischen Entwicklungen, die Stile und ihre Künstler*innen vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Wir streifen geistesgeschichtlich und politisch bedeutsame Strömungen, wie auch technische Erfindungen.</p> <p>Zudem betrachten wir uns einzelne künstlerische Techniken genauer und erlernen, ein Kunstwerk zu analysieren. Der Schwerpunkt liegt auf Architektur, Malerei, Skulptur und ansatzweise Musik.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
Kunst
<ul style="list-style-type: none">• Farthing, Stephen (Hrsg.): Kunst. Die ganze Geschichte, Köln 2011• Gombrich, Ernst H.: Die Geschichte der Kunst, Stuttgart; Zürich, Belser, 1992• Maurer, Michael: Kulturgeschichte eine Einführung, Köln [u.a.], Böhlau, 2008• Bocola, Sandro: Die Kunst der Moderne. Zur Struktur ihrer Entwicklung. Von Goya bis Beuys, München u.a., Prestel, 1994
Architektur
<ul style="list-style-type: none">• Philipp, Klaus Jan: Das Buch der Architektur, Ditzingen, 2017
Musik
<ul style="list-style-type: none">• Schnaub, Stefan: Erlebnis Musik. Eine kleine Musikgeschichte, Kassel, 2006• Standley, Sadie u. Alison Latham: Das Cambridge Buch der Musik, Frankfurt am Main, 1998

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

- Verständnis des wirtschaftlichen Denkens (Erwartungstheorie, Spieltheorie)
- Kenntnis grundlegender Marketing-Modelle
- Psychologische Fertigkeiten beim Verkauf
- Anlegen und Auswerten von Controlling-Kennzahlen
- Grundlegendes Verständnis der Bilanzierung und Auswerten von Unternehmensbilanzen
- Anwenden wirtschaftlicher Modelle und Rechnungen (bspw. Kapitalwertmethode)

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

Wissenschaftliches Arbeiten			
Modulkürzel:	Wissenschaftliches Arbeiten	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Qualifikationsziele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können wissenschaftliche Fachtexte recherchieren, interpretieren und hinterfragen. • Die Studierenden können Arbeitsergebnisse strukturiert präsentieren und vor einem Fachpublikum verteidigen. • Die Studierenden können theoretisch erlangtes Wissen praxistauglich und lösungsorientiert umsetzen. • Die Studierenden können sich selbst organisieren und zeigen Teamfähigkeit bei der interdisziplinären Zusammenarbeit. <p>Sozial- und Selbstkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden lernen die wissenschaftliche Arbeitsweise kennen und werden in die Lage versetzt, systematisch zu arbeiten und eine wissenschaftliche Arbeit zu verfassen. 			

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

Betriebliche Praxis			
Modulkürzel:	Betriebliche Praxis	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	28 ECTS / 0 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		0 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		840 h
	Gesamtaufwand:		840 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	Praktikum		
Teilnahmevoraussetzung:	Der Eintritt in das praktische Studiensemester setzt die erfolgreiche Ableistung von fachspezifischen Pflichtmodulen oder fachspezifischen Wahlpflichtmodulen mit einem Gesamtumfang von 55 ECTS-Punkten voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praxiserfahrungen in einer schriftlichen Arbeit unter Anwendung der Techniken wissenschaftlichen Arbeitens darstellen, beurteilen und relativieren können. • Die eigene Praxiserfahrung durch die Teilnahme an den Praxiserfahrungen der Mitstudenten hinterfragen können. <p>Handlungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die im bisherigen Studium erlangten theoretischen Kenntnisse, insbesondere aus den Orientierungsmodulen. • Die gelernten Arbeitstechniken im Unternehmensalltag anwenden können. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich in das Praktikumsunternehmen integrieren • Aufgaben im Zusammenarbeit mit anderen Mitarbeitern lösen • kleinere Projekte eigenständig (unter Anleitung) lösen können 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Mindestens 20-wöchige Tätigkeit in einem einschlägigen Praktikumsunternehmen, wobei die Mitarbeit in einem größeren Projekt oder auch die selbständige Bearbeitung eines kleinen Projekts angestrebt werden soll.• Anfertigung eines (nach Möglichkeit projektbezogenen) Praxisberichts unter Beachtung der Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens mit abschließender Präsentation vor den Mitpraktikanten.
Studien- / Prüfungsleistungen:
Vergabe von Leistungspunkten:
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Theisen, M., Wissenschaftliches Arbeiten, München, neueste Auflage• Brink, A., Anfertigung wissenschaftlicher Arbeiten, München und Wien, 2. Auflage, 2005• Brauner, D., Erfolgreiches wissenschaftliches Arbeiten, Sternenfels, 2008• Corsten, H., Technik des wissenschaftlichen Arbeitens, München und Oldenburg, 2008• Heesen, B., Wissenschaftliches Arbeiten, Heidelberg, 2010

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

Inhalt:
<p>Das Praxisseminar findet im Sommersemester am Ende der Semesterferien in Form einer Blockveranstaltung statt. Bei ausreichendem Bedarf findet es auch im Wintersemester zum Ende der Semesterferien statt. Die Teilnahme am Praxisseminar (zweitägige Pflichtveranstaltung) erfolgt nach Absolvierung der betrieblichen Praxis. Es werden in angeleiteten Kleingruppen Erfahrungen aus den Bereichen Werteleitbilder, Organisationsformen, Arbeitsabläufe, Teamarbeit und erlebter Führungskompetenz im Praktikum diskutiert und die Ergebnisse zusammengefasst. Im Rahmen einer etwa 8-minütigen Präsentation stellt der/die Studierende das Unternehmen sowie den wesentlichen Inhalt der von ihm/ihr durchgeführten Aufgaben vor. Anschließend folgt eine Diskussion, in der der/die Vortragende seine/ihre Vorgehensweise/Ergebnisse/Schlussfolgerungen verteidigt. Die Studierenden erstellen eine Übersicht zu den CSR-Maßnahmen ihres Praktikumsunternehmens. Weiterhin setzen sich die Studierenden mit statistisch erhobenen Erwartungen von Unternehmen an Bachelorabsolventen auseinander.</p> <p>Die vollständige Teilnahme am Praxisseminar ist verpflichtend. Die Anmeldung zum Modul Praxisseminar hat während des Prüfungsanmeldezeitraums durch die Praktikanten online zu erfolgen.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Präsentation
Vergabe von Leistungspunkten:
<p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p> <p>Bei Bedarf findet das Praxisseminar auch im Wintersemester statt.</p>
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Thomas Sattelberger et al., Das demokratische Unternehmen: Neue Arbeits- und Führungskulturen im Zeitalter digitaler Wirtschaft, Haufe Fachbuch, 2015

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

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

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

Inhalt:

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

1. In der Startphase der Arbeit: Eine kurze (ca. 10 min) Präsentation der Aufgabenstellung, der Herangehensweise und der Gliederung mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion
2. In der Schlussphase: Eine Ergebnispräsentation (ca. 15 min) mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion.
3. Die Präsentationen werden im Rahmen des Seminars dokumentiert und gesammelt.

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

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

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

Literatur:

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

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

Inhalt:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Elena Ungeheuer (Hg.) Elektroakustische Musik, Handbuch zur Musik des 20. Jahrhunderts, Laaber: Laaber-Verlag 2002
- Martin Russ, Sound Synthesis and Sampling, Focal Press, 2004, ISBN-13: 978-0240516929
- Curtis Roads, The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1996, ISBN-13: 978-0262680820
- Joel Chadabe, Electric Sound: The Past and promise of Electronic Music, Prentice Hall, 1997, ISBN-13: 978-0133032314
- Kai Bronner und Rainer Hirt (Hg.) Audio Branding, Verlag Reinhard Fischer, 2007, ISBN-13: 978-3889274113
- Barbara Flückiger, Sound Design, Schüren Verlag, 2007, ISBN 978-3-89472-506-8
- Tom Frampton, How Pros Make Hits, e-book, www.masteringthemix.com
- Dennis DeSantis. Making Music, 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers. 2015. ISBN 978-3-9817165-0-4

Phyton Programmierwerkstatt			
Modulkürzel:	Phyton Programmierwerkstatt	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

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

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

Kreatives Schreiben und multimediales Publizieren			
Modulkürzel:		SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

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

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

Fotodesign			
Modulkürzel:	Fotodesign	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h	
	E-Learning:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Technik digitaler Fotografie, • Analyse der Bildgestaltungsmöglichkeiten der Fotografie • Überblick Stilgeschichte der Fotografie <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Anwendung der digitalen Fotografie (Kamera und Studioblitzanlage) zur Lösung fotografischer Aufgaben aus Journalismus, Werbung, Kunst 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Kameratechnik (Typen, Empfindlichkeit, Auflösung, Weißabgleich, Kompression) • Kompositionslehre (Perspektive, Blende, Brennweite, Schärfe, Belichtungszeit, Auslösezeitpunkt, Vorder-Hintergrund, Einstellungsgrößen) • Lichtstudien (3-D durch Licht, Farbe durch Licht, Aufsteckblitz) • Portrait im Studio (Irving Penn, Philip Halsman) • Stils (Irving Penn) • Renger-Patzsch • Andreas Gursky 			

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

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

der Lernplattform moodle zur Verfügung. Die zusätzliche Lektüre bereitgestellter Texte und die Bearbeitung von betreuten Übungsaufgaben dienen der kritischen Medienreflexion der Studierenden.
Studien- / Prüfungsleistungen:
s. VHB
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

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

Inhalt:

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

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

s. VHB

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

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

Inhalt:

- Grundlagen Bewegtbildcompositing
- Grundlagen des Colour Grading für Filmprojekte
- Technik und Anwendung Videotracking
- Kombination von Bewegtbildgrafik, Film und Ton
- Drehbuchentwicklung für Motion Graphics
- Erstellung von Storyboards und Animatics
- praktische Übungen

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

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

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

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

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

<ul style="list-style-type: none">• Grundlagen weiterführender Ansätze zur Aufnahmetechnik<ul style="list-style-type: none">○ Kamera-Arrays, Stitching, Lightfield○ Mikrofon-Arrays○ Künstliche Intelligenz
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jeff Foster: The Green Screen Handbook, 2nd Edition, ISBN-10 1138780332

Netzwerke und Streaming			
Modulkürzel:	Netzwerke und Streaming	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Schäfer, Rainer		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegendes Verständnis von Streaming im Produktions- und Distributionsbereich und der beteiligten funktionalen Komponenten • Verständnis für die Auswahl von Streaming-Formaten und -Verfahren <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit ausgewählten Geräten für AV-Streaming • Kenntnis und Anwendung grundlegender Zusammenhänge und Formeln • Fähigkeit, die Eignung von Streamingverfahren und der genutzten Komponenten zu beurteilen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Übersicht über Funktionseinheiten beim Streaming • Grundlegende Protokolle und Verfahren, adaptive Streaming • Relevante Eigenschaften der Netze und der Kompressionsverfahren • Synchronisation • Verfahren für den Einsatz im Produktionsbereich (SMPTE 2110, NDI, AVB) 			

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

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

<ul style="list-style-type: none">• digitale Signalverarbeitung Audio• Technische und gestalterische Tonqualität• Mehrkanalton live und im Studio• Beschallungstechnik
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur KG Verlag GmbH, ISBN-10:3-598-11765-5• Johanns Weber: Handbuch der Tonstudioteknik, Franzis Verlag, ISBN: 9783772338489• Thomas Görne: Tontechnik, Hanser Fachbuchverlag, ISBN978-3-446-41591-1• Peter Moormann, Musik im Fernsehen: Untersuchungen zum Verhältnis von Bild und Musik in verschiedenen Formaten: Sendeformen und Gestaltungsprinzipien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009, ISBN 978-3531159768• Roey Izhaki: Mixing Audio, Focal Press, ISBN: 9780240520681• Michael Dickreiter: Mikrophon-Aufnahmetechnik, Hirzel Verlag, ISBN-10:3-7776-1199-9• Barbara Flückiger: Sound Design, Schüren Verlag, 2007, ISBN978-3894725068• Jürg Jecklin: Musikaufnahmen. Grundlagen, Technik, Praxis, Franzis Verlag, 1987, ISBN 78-3772367021

Neue Technologien			
Modulkürzel:	Neue Technologien	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Literatur:			

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

Handlungskompetenz: <ul style="list-style-type: none">• Anwendung von Methoden des Software- und Web Engineering in größeren Projekten• Fähigkeit zu effektiver und verantwortlicher Mitarbeit in Entwicklungsprojekten• Anwendung von Methoden des Qualitäts-, Technologie- und Projektmanagements• Problemanalyse und Umsetzung eines größeren Webentwicklungsprojekts in allen Phasen des Life Cycles
Soziale Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Fähigkeit zu effektiver und verantwortlicher Mitarbeit in Entwicklungsprojekten• Aufbau und Management von Teams• Kommunikation und Konfliktbewältigung• Einüben von situativem Verhalten und Übernahme von Führungsverantwortung
Inhalt: <ul style="list-style-type: none">• Systematische Planung und Umsetzung größerer Anwendungssysteme• Risiken größerer Entwicklungsprojekte• Requirements Engineering• Grundlagen des Web- resp. Software-Engineering: Entwicklungsmodelle, Methoden• Modellierungsmethoden (z.B. UML), CASE-Tools• Qualitätsmanagement, Methoden der Qualitätssicherung• Projektmanagement, Aspekte der Führung von Entwicklungsprojekten• Technologische Perspektiven, Kooperationsmodelle.• Auswahl einer Aufgabenstellung für das Praxisprojekt• Projektplanung• Zusammenstellen eines Teams, Qualifikation und Team Building• Systematische Entwicklung des Projekts über alle Phasen des gewählten Prozessmodells• Kontinuierliche Evaluierung des Projektverlaufs
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Dumke, Reiner R.; Lother, Mathias; Wille, Cornelius; Zbrog, Fritz (2003): Web Engineering. München: Pearson-Studium (Pearson Studium Informatik).• Freeman, Eric; Robson, Elisabeth; Sierra, Kathy; Schulten, Lars (2008): Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß. [ein Buch zum Mitmachen und Verstehen]. 1. Aufl., 4., korrigierter Nachdr. Beijing: O'Reilly.

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

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

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

Entwicklung mobiler Applikationen			
Modulkürzel:	Entwicklung mobiler Applikationen	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<ul style="list-style-type: none"> • Konzepte und Programmierung von Smartphone-Applikationen • Anwendungsarchitektur von Smartphone-Betriebssystemen • Aufbau der Android-Architektur, Unterschiede iPhone-Architektur • Umfang und Konzept des Android SDK • Java-Programmierung mit Android Studio • Deployment, Test und Debugging von Apps • Konzept und Funktionsweise des App Markets 			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			
<ul style="list-style-type: none"> • Becker, Arno; Pant, Marcus (2009): Android. Grundlagen und Programmierung. 1. Aufl. Heidelberg: Dpunkt-Verl. 			

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

3D Animation			
Modulkürzel:	3D Animation	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5-6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	10 ECTS / 8 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		96 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		204 h
	Gesamtaufwand:		300 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Erfolgreiche Belegung der Module "3D Design" und "Animation".		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse der Konzeption und Gestaltung von 3D Animationen in den verschiedenen Anwendungsbereichen, insbesondere in der Film- und Fernsehproduktion im Zusammenspiel von Realfilm und Animation <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeptionelles Erfassen einer professionellen Animationsaufgabe • Erarbeiten und Präsentieren von Lösungsvorschlägen • Abschätzung des Umsetzungsaufwands • Fähigkeit zu Entwurf und Umsetzung von professionellen Animationsprojekten • Präsentation und Dokumentation der Arbeit • Fähigkeit zur Beurteilung von Animationsarbeiten, Erkennen und Einordnen von Trends • Bearbeitung von Aufgaben in größeren Arbeitsgruppen 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Vertiefung der Animationsprinzipien und ihre praktische Anwendung• Forward und Inverse Kinematik• Characteranimationstechniken• Motion Capture• Partikelsysteme• Postproduction und Compositing• Vertiefung technischer Grundlagen• Virtuelle Kulissen und Mattepainting• Besuch einer Fachkonferenz
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Richard Williams: The Animator's Survival Kit; Faber & Faber• Ed Hooks: Acting for Animators; Greenwood Press

Produktvisualisierung			
Modulkürzel:	Produktvisualisierung	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Machill, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Literatur:			

Interactive 3D Graphics			
Modulkürzel:	Interactive 3D Graphics	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Machill, Florian		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die voranschreitende Entwicklung von immer leistungsfähigerer Hardware ermöglicht uns die Darstellung von nahezu fotorealistischen und interaktiven 3D Welten. Zur Umsetzung solcher interaktiven und multimedialen Anwendungen befähigen uns Game Engines, welche aber längst nicht auf die Erstellung von Spielen beschränkt sind.</p> <p>Diese Lehrveranstaltung bietet einen Einstieg in die Entwicklung von interaktiven 3D Anwendungen mittels der Game Engine Unity 3D.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Funktionsweise einer Game Engine • Besonderheiten Echtzeit 3D Renderings • Überblick verfügbarer Game Engines • Grundlagen der Materialisierung und Beleuchtung von 3D Modellen • Einstieg in die Programmierung mit C# in Unity3D <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen zur Aufbereitung von echtzeitfähigen 3D Modellen und Animationen • Fähigkeit zur Konzeption und Entwicklung eigener interaktiver Anwendungen mit der Game Engine Unity3D für PCs 			

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Aufgaben und Funktionsweise einer Game Engine• Überblick von aktuellen Game Engines deren Einsatzmöglichkeiten und Lizenzierung• Einstieg in die Game Engine Unity3D• Kennenlernen der wichtigsten Konzepte und Workflows in Unity3D• Aufbau und Bestandteile einer Szene• Koordinaten-Systeme in 3D-Szenen• Eingabe-Steuerung mit Maus und Tastatur• Verschiedene Möglichkeiten zur Animationssteuerung• Implementierung von unterschiedlichen Kamerasteuerungen• User Interface Entwicklung• Erstellung von Programm-Logik mit C#
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 bekannt gegeben.

Mediendesign Foto			
Modulkürzel:	Mediendesign Foto	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen eines Orientierungsmoduls der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse verschiedener Theorien der Fotografie • Kenntnisse der Gestaltungsstile international renommierter • Fotografen aus den Bereichen Portrait, Dokumentarfotografie, New Color, Still-Life, Mode <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines eigenen Fotostils • Erstellung einer Fotostrecke 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse fotografischer Werke z.B. Robert Frank, Garry Winogrand, Alec Soth, Joel Meyerowitz, Mario Testino u.a. 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

Mediendesign Art			
Modulkürzel:	Mediendesign Art	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen von mindestens einem Orientierungsmodul der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Förderung von Kreativität • Kenntnisse der aktuellen Diskussionen in der Kunst <p>Handlungskompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Realisation eines nicht zwingend kommerziellen Multimediaprojekts, einer Ausstellung, eines Fotoprojekts 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse der Modefotografie von 1900 bis heute • das Fotostudio im Bereich Mode- und Peoplefotografie 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			

Literatur:

- Haverkamp Michael: Synästhetisches Design, München Wien 2009
- Tesch Jürgen(Hrsg.)/ Hollmann Eckhard: Kunst! Das 20. Jahrhundert, München New York 1997
- Grosenick Uta: New Media Art, Köln 2006
- Aktuelle Kataloge der Biennale in Venedig und der Dokumenta

Design Interaktiv			
Modulkürzel:	Design Interaktiv	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Bestehen von mindestens einem Orientierungsmodul der Säule Gestaltung		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Analyse und Beurteilung von interaktiven mobilen Anwendungen (Apps) <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Konzeption, Gestaltung und Erstellung von Interaktiven Multimediaapplikationen z.B. Apps unter Berücksichtigung der spezifischen Anforderungen der Betriebssysteme iOS und Android 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Infografik Usability (Contentorganisation, Zielgruppe, Navigation und Struktur, Typographie, Layout und Farbdesign, Feedback) User Experience Logoentwicklung 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Stankowski Anton/Duschek Karl: Visuelle Kommunikation, Berlin 1994
- Tutschi Ralf: Making of, Zürich 2005
- Beaird Jason: Gelungenes Webdesign, Heidelberg 2008
- Böhringer J./Bühler P./Schlaich P./Ziegler H.-J.: Kompendium der Mediengestaltung, Berlin 2003
- Wirth Thomas: Missing Links, München Wien 2004
- Kommer Isolde, Mersin Tilly: Typografie und Layout für digitale Medien, München Wien 2002

e Publishing			
Modulkürzel:	ePublishing	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	6	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Fähigkeit, Wissen mittels Ebooks zu vermitteln <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Fähigkeit, multimediale Lehrtutorials zu erstellen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> Technik von Ebooks: pfd und ePub UX-Design von Ebooks Konzeption und Design von Ebooks didaktische Grundlagen der Wissensvermittlung 			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
Projektarbeit			
Vergabe von Leistungspunkten:			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.			
Literatur:			

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

Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Vinzenz Hedinger: Filmische Mittel, industrielle Zwecke - das Werk des Industriefilms Vorwerk8, 2007• Manfred Rasch: Industriefilm 1948 -1959, Klartext-Verlagsges. 2003• Beate Hentschel: The Vision behind, Vorwerk8,2007• David Meermann Scott: Die neuen Regeln von Marketing und PR im Web 2.0, Mitp, 2009

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

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

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

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

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

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

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

Inhalt:**Drehbuchschreiben:**

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

Regie:

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

<ul style="list-style-type: none">• Fortgeschrittene Beleuchtungstechnik• Einweisung in die Arbeit mit Belichtungsmesser.• Übungen mit Kamera und Licht• Vorbereitung und Problemlösungen zur Studienarbeit
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Harald Schleicher und Alexander Urban: Filme machen• Chuck B. Gloman, Tom Letourneau: Placing Shadows• Dale Newton, John Gaspard: Digitales Filmemachen• Achim Dunker: "Die chinesische Sonne scheint immer von unten"

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

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

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

- Präsentation und Analyse von wegweisenden Dokumentarfilmen
- Vom dokumentarischen Arbeiten und Sehen
- Unterschiede zwischen Fiction- und Non-Fiction Filmen

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Take Home Exam

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

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

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

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Analyse medialer Komposition• Harmonielehre, Melodieführung und Instrumentation• Stilkunde und Formenlehre (klassische und populäre Formen)• Komposition als Setzen von Elementen aus den Bereichen Audio, Video und Informatik (Installationen, Spiele, Unterhaltungsobjekte)• Erkennen und aktivieren persönlich künstlerischer Potentiale• Computergestützte Komposition• Künstlerische Authentizität und persönlicher Stil
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jörg U. Lensing: Sound-Design - Sound-Montage - Soundtrack-Komposition, Mediabook International, 2006, ISBN 3937708057• Mathias Löffler: Rock & Jazz Harmony. Die Klangwelt der Rock- und Jazzmusik verstehen. AMA Verlag. 2018. ISBN 978-3-89922-239-5• Markus Fritsch, Andreas Lonardonj, Peter Kellert: Harmonielehre und Songwriting, Leu-Verlag, 2008, ISBN 978-3-928825-23-8• Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski: Soundcultures, Suhrkamp, 2003, ISBN 3518123033• Jack Perricone: Melody in Songwriting: Tools and Techniques for Writing Hit Songs. Berklee Press. 2008. ISBN 10063400638X• Norbert Jürgen Schneider: Komponieren für Film und Fernsehen, Schott Verlag, 2005, ISBN 3795787084

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

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Musik- und Wahrnehmungsgeschichte• Modelle menschlicher Kommunikation• Physikalische und semantische Modelle von Klang• Analyse von Audioinhalten im medialen Kontext• Spezifisch technische Gehörbildung (Abbildung im Stereopanorama, technische Fehler, Filterfrequenzen, dynamische Bearbeitung, Mischverhältnisse)• Übungen zur Wahrnehmung von Tonhöhe, Tongeschlecht, Intervallen, Rhythmen, Akkorden, Klangfarbe, technischen Fehlern, inadäquater Mischung• Erkennung von technischen und musikalischen Fehlern in medialen Audioinhalten• Übungen zur Korrektur von Fehlern• Aktuelle Themen der Wahrnehmungsforschung
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Jason Corey, Audio Production and Critical Listening, Focal Press, 2010, ISBN 978-0240812953• Daniel Levitin, This Is Your Brain on Music, Atlantic Books, 2008, ISBN 978-1843547167• Patrik N. Juslin, John Sloboda, Handbook of Music and Emotion, Oxford University Press, 2010, ISBN 978-0199230143• Audio CD-Sammlung: Dave Moulton, Dave Moultons Golden Ears, Sherman Oaks, 1995• Herbert Bruhn, Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann: Musikpsychologie - das neue Handbuch, rororo, 2008, ISBN978-3499556618• Aktuelle Proceedings der Konferenz "International Conference of Music Perception and Cognition": http://www.icmpc.org

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

Inhalt:

- Anwendungsfelder und Fallbeispiele (Computerspiele, Musikinterfaces, installative Objekte, Eventtechnik, Ausstellungstechnik)
- Digitale Signalverarbeitung Audio (Darstellungsformen, Signalflussdiagramm, Gleichung, zeitdiskrete Signale, mischen und skalieren von Signalen, Verzögerung, IIR, FIR Filter, digitale Effekte, Entwurf einfacher Systeme)
- Sensor- und Aktortechnologie (Sensoren mit veränderlichem Widerstand, Spannungsteiler, Anschluss an AD-Wandler, LEDs, Lautsprecher, Servos, PWM, Mikrocontroller Boards, Entwurf einfacher Systeme)
- Analyse von Audiosignalen (Amplituden- und Pitchtracking, Spektralanalyse)
- Mapping von Messparametern (Bedeutung des Mappings, Skalierung, one to one, one to many, many to one)
- Nonlineare versus lineare Dramaturgie (Gestaltungsansätze, Qualitätsmerkmale)
- Typische Problemstellungen und Lösungsansätze (Benutzerfreundlichkeit, einfache Handhabung und Komplexität des Systems, technische Funktionalität, befriedigendes klangliches Ergebnis)
- Programmierung in Max (inklusive Einbindung von Audio, Video und 3D Elementen)
- Wissenstransfer (Verständnis einfacher wissenschaftlicher Publikationen, Fähigkeit ein Poster/ Paper zu generieren und zu präsentieren)

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Curtis Roads: The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1996, ISBN 0-262-68082-3
- Kia Ng und Paolo Nesi (Hg.): Interactive Multimedia Music Technologies, Idea Group Publishing, 2007, ISBN 978-1599041506
- Todd Winkler: Composing Interactive Music, MIT Press, 2001, ISBN 0-262-73139-8
- Frank Blum: Digital Interactive Installations, VDM Verlag Dr. Müller, 2007, ISBN 3836412985
- Udo Zölzer: Digitale Audiosignalverarbeitung, Teubner Verlag; ISBN-10: 3-519-06180-5
- Website zum Arduino Mikrocontroller-Board: <http://www.arduino.cc>
- Aktuelle Proceedings der Konferenz "International Conference on New Interfaces for Musical Expression": <http://www.nime.org/>
- Aktuelle Proceedings des "Workshops für computerbasierte innovative Musikinterfaces": <http://www.icmi-workshop.org/>

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

- Vertiefung Raumakustik (Aufnahmeraum im Zusammenspiel mit den aufzunehmenden Schallquellen und den dazugehörigen Menschen, Regieraum)
- Instrumentenakustik (Frequenzumfang, Abstrahlungsverhalten)
- Vertiefung Aufnahmetechnik (Stereo und Surroundmikrofonierung, Haupt- und Stützmikrofonierung, digitale Mehrspurtonaufzeichnung extern/intern, Spezifika von AD-Wandlern)
- Produktionsplanung und -durchführung (realistische Ressourcenermittlung, Budgetierung, Zeitplanung, Menschenführung, Kommunikation, Präsenz und auditive Kontrolle)
- Postproduktion (Vertiefung Mischung, Effekte, Mastering)
- Audiocodierungsformate
- Exkursion zu einem externen professionellen Tonstudio

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Bruce and Jenny Bartlett: Practical Recording Techniques, Focal Press, 2005, ISBN 9780240811444
- Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur KG Verlag GmbH, 2008 ISBN3-598-11765-5
- Johannes Weber: Handbuch der Tonstudioteknik, Franzis Verlag, 2003, ISBN 9783772338489
- Thomas Görne: Tontechnik, Hanser Fachbuchverlag, 2008, ISBN978-3-446-41591-1
- Roey Izhaki: Mixing Audio, Focal Press, 2007, ISBN 9780240520681
- Michael Dickreiter: Mikrofon-Aufnahmetechnik, Hirzel Verlag, 2003, ISBN 3-7776-1199-9
- Bob Katz: Mastering Audio, GC Carstensen Verlag, 2007, ISBN391009841
- Bobby Owinski: Mischen wie die Profis, GC Gunther Carstensen Verlag, 2007, ISBN 3-910098-36-3
- Proceedings der Konferenz: Tonmeistertagung, <http://www.tonmeister.de/>

Audio-Visual Storytelling			
Modulkürzel:	Audio-Visual Storytelling	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	English		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		18 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		57 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 semester		
Häufigkeit:	only summer term		
Lehrformen des Moduls:	tuition in seminars		
Teilnahmevoraussetzung:	None		
Empfohlene Voraussetzungen:	None		
Zulassung zur Prüfung:	None		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<ul style="list-style-type: none"> To provide an introduction to the "reading" of audio-visual media by breaking down the accepted systems, methods and conventions by which films communicate with viewers. An ability to identify and interpret the use of these elements in feature films, and an awareness of the layers of complexity and meaning in cinema. To provide an understanding of the creative tools of filmmaking. Ultimately, an improved understanding of audio-visual storytelling should assist students in their own productions, in film and other media. 			
Inhalt:			
<p>An introduction to the manner in which audio-visual media tell stories. What tools do filmmakers have at their disposal, and how do they use them? And in what ways can the filmmaking support and enhance the narrative?</p> <p>The primary focus is a detailed look at the individual techniques of filmmaking: mise-en-scène, cinematography, editing and sound. The meanings and the possibilities of each technique will be illustrated and discussed using examples from throughout film history.</p> <p>All clips in this class will be from narrative, feature films, but the elements addressed apply to all audiovisual media, and much of the course content is also relevant to other media disciplines.</p>			
Studien- / Prüfungsleistungen:			
written exam, 90 minutes			

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Film Art: An Introduction, David Bordwell and Kristin Thompson, McGrawHill, 2016 / 2020
- Looking At Movies: An Introduction To Film, Richard Barsam, Dave Monahan, W. W. Norton & Company, 2019

Einführung in die Lichtgestaltung für Film- und Videoprojekte			
Modulkürzel:	Einführung in die Lichtgestaltung für Film-...	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Kameraführerschein		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick und grundlegende Kenntnisse über aktuelles Lichtequipment im Verleih der Hochschule • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich der Beleuchtung • Grundlagen der Belichtung • Dramaturgischer Einsatz von Licht • Korrekter und effizienter Umgang mit der aktuellen Lichttechnik • Einsatz von Handbelichtungsmesser • Licht setzen für szenischen Film für Einsteiger 			
Inhalt:			
<p>Techniken der Arbeit mit dem Lichtequipment</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitseinweisung • Scheinwerfertypen • Licht und Schatten: vom weichen und harten Licht • Einweisung in die Arbeit mit Belichtungsmesser 			

<ul style="list-style-type: none">• Übungen mit Kamera und Licht; von Einpunkt- zu Mehrpunktlicht• Übungen mit Gripzubehör
Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 60 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Harald Schleicher und Alexander Urban: Filme machen• Chuck B. Gloman, Tom Letourneau: Placing Shadows• Dale Newton, John Gaspard: Digitales Filmemachen• Achim Dunker: "Die chinesische Sonne scheint immer von unten"

Film History			
Modulkürzel:	Film History	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Englisch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<ul style="list-style-type: none"> • Overview and detailed knowledge of the history and the development of cinema. • The ability to recognise stylistic and narrative characteristics of films from different eras and filmmaking traditions. • The ability to recognise and interpret the individual qualities of filmmaking. • An introduction to important films and directors. 			
Inhalt:			
<p>This course will look at the history of the film from its beginnings in the late 19th century up to the present day, with particular emphasis on the following topics:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The history of film technology • The development of audio-visual storytelling, film style and film narratives over time • American cinema history • European film movements • Film genre <p>With extensive use of film clips, we will look at many significant movies and directors. The history of the dominant medium of the 20th century is a good introduction to media history in general and plays a vital part in understanding today's media landscape.</p>			

Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• "Film History: An Introduction", David Bordwell and Kristin Thompson, McGrawHill, 2019• "A History of Narrative Film", David A. Cook, W. W. Norton & Company, 2016• "How to Read a Film", James Monaco, Oxford University Press, 2009

Foto- und Videografie mit Drohnen			
Modulkürzel:	Foto- und Videografie mit Drohnen	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	<p>Grundkenntnisse der Foto-/Videotechnik sowie der Video-/Bildbearbeitung. Erfolgreiche Teilnahme am Modul „Grundlagen UAV“. Für das Entleihen und das Führen von Drohnen sind weitere Voraussetzungen (z.B. A1/A3 Nachweis, Praxiseinweisung in die Drohnen der Hochschule) zu erfüllen.</p>		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die Teilnehmer lernen alle wesentlichen theoretischen und praktischen Aspekte, um eigenständig mit der Hilfe von UAV (Unmanned Aircraft Vehicle) hochwertige Foto- oder Videoprojekte zu erstellen.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über die Anwendungsmöglichkeiten unbemannter Luftfahrzeuge in der Fotografie und der Videografie in den unterschiedlichen Bereichen • Fotografische Besonderheiten der Luftaufnahmen • Bildgestaltung und kreative Techniken für Luftaufnahmen <p>Handlungskompetenz:</p> <p>Studierende können nach erfolgreichem Besuch des Moduls in Bezug auf ein Foto-/Videoprojekt mit Drohne</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. eine Idee in ein Konzept, 2. dann in eine konkrete Planung 			

3. bis zum videografischen Teil produzieren und
4. berücksichtigen dabei die fotorechtlichen Rahmenbedingungen.

Sozialkompetenz:

- Teamfähigkeit bei der gemeinsamen Entwicklung und Präsentation von Übungen und Projektaufgaben in Kleingruppen

Inhalt:

1. Foto und Video mit dem Multicopter ist Fotografieren wie sonst auch – oder? (Was ist anders als am Boden und damit das Verständnis die prinzipbedingten Einschränkungen als Herausforderungen begreifen)
2. Kreative Foto- und Videotechnik (Systematik zur Planung des Foto-/Video-Projektes)
3. Faszinierende Fotos mit dem Multicopter (Die Herausforderungen und den Umgang mit Licht in der Luftbildfotografie)
4. Wie ist das mit der Flughöhe beim Multicopter? (Aussage ist – 25m sind meistens optimal, mehr muss nicht)
5. Multicopter im Videoeinsatz (Wie bringt man die zusätzlichen Dimensionen Zeit, Bewegung und Ton in das Drohnen Video)
 - 5.1. Video Dimension – Zeit
 - 5.2. Video Dimension – Bewegung
 - 5.3. Video Dimension – Ton
6. Die vollkommene Bewegung im Raum mit dem Multicopter (Flugbewegungen im Video planen)
7. Automatisierte Flugverfahren mit dem Multicopter (Unterstützung durch die Flugsteuerung)
8. Fotorecht für Multicopter-Einsätze (Damit rechtlich nichts schiefgeht)

Betreutes Projekt (Studienarbeit): In einem Foto- oder Videoprojekt wird ein selbstgewähltes Thema mit Hilfe eines Multicopters alle oder als (kleines Team) komplett umgesetzt: Von der Planung entsprechend Vorlesungsstoff bis zur Umsetzung in ein Endprodukt.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Eschbach, Paul (2017): Foto und Video mit der fliegenden Kamera. 1. Auflage. Frechen: mitp-Verlag.
- Cheng, Eric (2016): Mit Drohnen fotografieren und filmen. 1. Auflage. Heidelberg: Dpunkt.verlag.
- Marloh, Ivo; Patridge, Keith (2016): Filmen und Fotografieren mit Drohnen. Unter Mitarbeit von Michael J. Sanderson. 1. Auflage, [neue Ausgabe]. Bonn: Vierfarben.
- Nortmann, Uwe (2021): Betrieb von Unbemannten Luftfahrzeugen. Lehrbuch zum Kompetenznachweis A1/A3 in der Europäischen Union. Herausgeber: UAV DACH Services UG mit DELTA ADVICE GmbH, Dachau.

FS5 Expertentraining			
Modulkürzel:	FS5 Expertentraining	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Affinität zur Kamera		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umfassendes Verständnis der Grundlagen der Sony PXW FS5 Kamera. • Verständnis Videosignale richtig zu lesen und zu verstehen. • Verständnis Slowmotion Aufnahmen richtig einzusetzen • Verständnis von LOG Signalen und LUTs <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Richtiger Umgang mit der Sony PXW FS5 Kamera • Kenntnis und Anwendung, Bilder mit SLOG richtig zu belichten und Slowmotion richtig einzusetzen 			
Inhalt:			
<ul style="list-style-type: none"> • Specs der Kamera • Auf-und Umbau der Kamera • Drehen mit verschiedenen Einstellungen und verschiedenen Objektiven • Drehen mit Slowmotion 			

<ul style="list-style-type: none">• Drehen mit Cine Gammakurven• Drehen in SLOG2/SLOG3• Drehen mit FS5 RAW Upgrade über Shogun Inferno (RAW to Prores)• Import in Premiere• Arbeiten mit LUTs
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Grundlagen UAV: Nutzung von Drohnen (Theorie)			
Modulkürzel:	Grundlagen UAV: Nutzung von Drohnen (Theorie)	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
<p>Die Teilnehmer lernen alle wesentlichen Aspekte, um eigenständig mit UAV (Unmanned Aircraft Vehicle), also unbemannten Luftfahrzeugen, umzugehen. Ein Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Einsatz von Drohnen und ihrer Anwendung in Fotografie, Video, Fotogrammetrie und Vermessung.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sichere Kenntnisse der technischen, rechtlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen für das Führen von UAVs. • Kenntnis über die Anwendungsmöglichkeiten unbemannter Luftfahrzeuge in der Fotografie, der Videografie, der Fotogrammetrie und in der Technik, z.B. für Inspektions- oder Messaufgaben aus der Luft. <p>Handlungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Planung, Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Drohneneinsätzen für Luftbilddaufnahmen (Foto, Video) und für technische Anwendungen. 			

<p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit bei der gemeinsamen Entwicklung und Präsentation von Übungen und Projektaufgaben in Kleingruppen
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffsklärung UAV, Drohne, Multikopter u.a. • Kategorien von Drohnen und Anforderungen an ihre Bediener • Grundlagen des Luftrechts, Erlaubnispflichten, Betriebsverbote, Sondererlaubnis • Technisch-physikalische Grundlagen des Fliegens mit UAV und Meteorologie • Technischer Aufbau einer Drohne, Hardware und Software • Flugpraxis: Vorbereitungen für einen Aufstieg, grundlegende Flugmanöver, Risiken und ihre Begrenzung • Aufnahmetechniken und Weiterverarbeitung des Foto-/Video-/Datenmaterials
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>schriftliche Prüfung, 60 Minuten</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p> <p>Das erfolgreiche Ablegen dieses Kurses berechtigt zur Teilnahme an einer eintägigen praktischen Ausbildung der Bayerischen Drohnenakademie der Hochschule Ansbach am Campus Feuchtwangen. Für die dort nachgewiesenen praktischen Kenntnisse im Umgang mit Drohnen erhalten Sie ein Zertifikat, den Drohnenführerschein der HS Ansbach. Dieser ist Voraussetzung zur Benutzung und Ausleihe von Drohnen der Hochschule für Projekte oder Arbeiten, die Sie im Auftrag der Hochschule durchführen sollen.</p> <p>Die Lehrveranstaltung "Grundlagen UAV" und der Praxistag sind darüber hinaus als Vorbereitung auf das Ablegen weiterer Kompetenznachweise sehr gut geeignet.</p> <p>Die Benutzung von Drohnen ab 250g Startmasse bzw. von Drohnen mit Kamera erfordert seit 2021 einen Kenntnisweis A1/A3, der auf der Webseite des Luftfahrtbundesamts abgelegt werden kann (https://lba-openuav.de).</p> <p>Mit dem EU-Fernpilotenzeugnis A2, das vertiefte Kenntnisse erfordert, erschließen sich weitere Möglichkeiten der Drohnenutzung. Dieser Nachweis kann künftig an der Drohnenakademie Ansbach abgelegt werden.</p> <p>Für das Ablegen von Kompetenznachweisen beim Luftfahrtbundesamt (A1/A3) oder der Drohnenakademie (A2) und der Ausfertigung der vom Luftfahrtbundesamt ausgestellten Zertifikate können Kosten anfallen. Derzeit (Stand 15.3.2021) sind diese noch kostenfrei.</p>
<p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beck, Maximilian (2017): Drohnen Guide. 1. Auflage. Egelsbach: R. Eisenschmidt GmbH. • Beck, Maximilian (2018): Risikomanagement für zivile Drohnen und SORA. 1. Auflage. Egelsbach: R. Eisenschmidt GmbH (Drohnen Guide, / Maximilian Beck ; Band 2). • Cheng, Eric (2016): Mit Drohnen fotografieren und filmen. 1. Auflage. Heidelberg: Dpunkt.verlag. • Hohenlohe, Stephan zu (2016): Multicopter - Drohnen. Grundlagen - Modelle - Anwendungen. 1. Aufl. München: GeraMond Verlag. • Marloh, Ivo; Patridge, Keith (2016): Filmen und Fotografieren mit Drohnen. Unter Mitarbeit von Michael J. Sanderson. 1. Auflage, [neue Ausgabe]. Bonn: Vierfarben. • Neue EU Drohnenverordnung & Gesetze 2020/2020 auf drohnen.de (Kommerzielle Website): https://www.drohnen.de/20336/drohnen-gesetze-eu/, abgerufen 10.10.2020

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

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Projektarbeit in Team- oder Einzelarbeit

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

Literatur:

z. B.

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

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

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

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

Inhalt:
<p>Im Jahr 2021 feiert die Stadt Ansbach ihr 800jähriges Bestehen. Im Rahmen dieses Kurses wollen wir ein eigenes, innovatives Projekt zum Programm beisteuern. Hier ist Ihre Kreativität und Ihr Engagement gefragt! Ziel wird es sein, historisch bedeutsame Häuser der Stadt, die aus unterschiedlichen Epochen stammen, in ca. 2-3minütigen Kurzfilmen vorzustellen. Diese Filme sollen über einen QR-Code am Ort abrufbar sein, so dass man eine Art virtueller Stadtführung anbieten kann.</p> <p>Für das Stadtjubiläum selbst wird im Rahmen des Seminars ein spezielles Veranstaltungsformat entwickelt werden, um die jeweilige Film Premiere am jeweiligen Ort öffentlichkeitswirksam zu inszenieren und die Bevölkerung mit einzubinden.</p> <p>Das Seminar wird umgesetzt mit Unterstützung vom Pixel-Campus, dem Förderverein Retti e.V. und dem Stadtarchiv Ansbach.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Projektmanagement für IT- und Medienprojekte			
Modulkürzel:	Projektmanagement für IT- und Medienprojekte	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		48 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Wintersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Zulassung zur Prüfung:			
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Inhalt:			
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:			

Schauspielregie im Film			
Modulkürzel:	Schauspielregie im Film	SPO-Nr.:	MUK/HSAN-20102-1
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4-7	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:		24 h
	E-Learning:		0 h
	Selbststudium:		51 h
	Gesamtaufwand:		75 h
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	nur Sommersemester		
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Kursbelegung ab dem 4. Semester möglich!		
Zulassung zur Prüfung:	Keine		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation		
Angestrebte Lernergebnisse:			
Fach- und Methodenkompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage, die komplexe Beziehung zwischen Schauspieler und Regisseur zu analysieren und zu reflektieren. Die Studierenden können sich in die Rolle sowohl des Regisseurs als auch des Schauspielers einfühlen. Die Studierenden kennen unterschiedliche Schauspiel- und Regietechniken, um eine Szene mit dem beabsichtigten Effekt umzusetzen. 			
Handlungskompetenz:			
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, ihre theoretischen Kenntnisse über Formen von Regietechniken in konkreten Szenen in der Praxis umzusetzen. Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, zusammen mit den Schauspielern eine Drehbuchszene zu analysieren und die künstlerische Umsetzung zu erarbeiten. 			

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

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

<ul style="list-style-type: none">Die Studierenden sind in der Auswahl der Themen frei und erhalten diese auch häufig kurzfristig im laufenden Semester – Einsatz als Videojournalisten unter beruflichen Realbedingungen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">Gerhard Schult, Axel Buchholz: Fernsehjournalismus – Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Econ 2011Daniel Moj, Martin Ordolff: Fernsehjournalismus – Praktischer Journalismus, UVK, 2.überar. Auflage 2015Sabine Streich Videojournalismus, UVK, 2. Aufl. 2012Michael Haller, Das Interview, UVK, 5. Aufl. 2013

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

1-7

Inhalt:

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

Eine Auflistung der verfügbaren Module findet sich im aktuellen Studienplan.

