



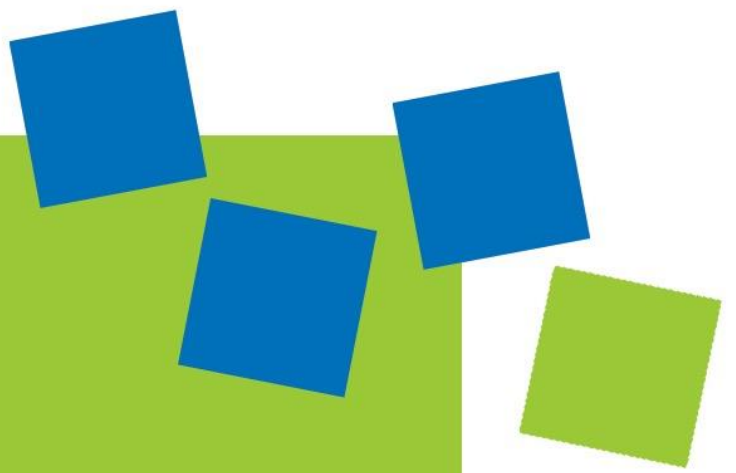
Modulhandbuch

Multimedia und Kommunikation - Bachelor

Fakultät Medien

Wintersemester 2019/20

Stand: 2019-10-11



Inhalt

1.0 Fachspezifische Pflichtmodule

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	30
Kulturgeschichte	32
Wirtschaftliche Aspekte	33

2.0 Allgemeine Pflichtmodule (APM)

Sprachen.....	34
Wissenschaftliches Arbeiten	35

3.0 Praktisches Studiensemester

Betriebliche Praxis	37
Praxisseminar	39

4.0 Bachelorarbeit

Bachelorarbeit	41
Bachelorseminar	43

5.0 Fachspezifische Wahlpflichtmodule

5.1 Orientierungsmodule Technik

Elektronische Musik	45
---------------------------	----

5.2 Orientierungsmodule Informatik

Web Development Trends.....	47
Content Management	49

5.3 Orientierungsmodule Inhalte

Interview- und Moderationstraining.....	51
Social Media	53
Videopodcast.....	55

5.4 Orientierungsmodule Gestaltung

Fotodesign	57
Designtheorie	59

5.5 Orientierungsmodule Grafik

Animation	61
Motion Graphics.....	63

5.6 Orientierungsmodule Film und Ton

Szenische Inszenierung.....	65
Filmtongestaltung (Postproduktion)	67

6.0 Studienschwerpunkte

6.1 Medientechnik

Multimediatechnik	69
Netzwerke und Streaming.....	70
Audiotechnik.....	71
Neue Technologien (STSMW).....	73

6.2 Medieninformatik

Client-Server-Programmierung	74
------------------------------------	----

Web Engineering	76
Praxisprojekt.....	79
Entwicklung mobiler Applikationen (STSMW).....	80
6.3 3D Graphics	
3D Animation.....	82
Visualisierung.....	84
3D Graphics (STSMW).....	86
6.4 Mediendesign	
Mediendesign Foto.....	87
Mediendesign Art	89
Design Interaktiv.....	91
e Publishing (STSMW).....	93
6.5 Journalismus	
Business TV	94
TV Werbung.....	96
Outdoor-Projekt	98
Crossmedia Projekt (STSMW).....	100
6.6 Film	
Regie	102
Videografie	105
Film-Produktion	107
Dokumentarfilm (STSMW).....	109
6.7 Audio	
Mediale Komposition	111
Wahrnehmung.....	113
Interaktive Audiosysteme.....	115
Audioproduktion (STSMW).....	117
7.0 Allgemeine Wahlpflichtmodule (WPMA)	
Drone Academy	119
Einführung in die Lichtgestaltung für Film- und Videoprojekte	120

Externe Produktionen.....	121
FS5 Expertentraining	122
Film History 2.....	123
Führung, Kommunikation, Wertschätzung	124
Multimedialer Lokaljournalismus.....	126
People Photography	127
Projektmanagement für IT- und Medienprojekte.....	128
Videopodcast-Production I.....	129
Videopodcast-Production II.....	130
Weitere Wahlpflichtmodule.....	131

Informationstechnik		
Modulkürzel:	Informationstechnik	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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, Kompondierung
- 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 gewonnen 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Grundlegendes Verständnis der Grundlagen der Videotechnik und der Konzepte moderner videotechnischer Anlagen und Geräte • Verständnis für die Abläufe, Funktionen und Effekte bei videotechnischem 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 Videotechnik 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, Bild-Effekte, Farben, Farbmodelle, Beleuchtung, Weißabgleich, Kodierung von Farben, FBAS, YUV 		

- Fernsehsysteme: PAL, Secam, NTSC, Normenwandlung, Übertragung über Antenne, Kabel, Satellit
- Geräte: MAZ, Mischer, Fernsehkamera, Wiedergabe über Bildröhre, LCD-, Plasma-Display, Rückprojektion und Laser
- Digitale Fernsehsignale: CCIR 601, SDI, DVD
- Bild-Datenreduktion: JPEG, MPEG, DV
- Zukünftige Entwicklungen HDTV und 3D, Wavelet.

Zu den praktischen Übungen gehören:

- Diskussion und Vertiefung der gewonnenen Erkenntnisse und Anwendung
- Besuch im Fernsehstudio:
 - PAL-Signale, Farbkreis, Cross-Effekte, Rauschen
 - Digitale Signale, SDI
 - 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:

Programmierung		
Modulkürzel:	Programmierung	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 (SP)

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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 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 <p>Handlungskompetenzen:</p> <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: <ul style="list-style-type: none">• 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: <ul style="list-style-type: none">• 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:
<ul style="list-style-type: none">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Fachliche und methodische Kompetenzen:		
<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 		
Handlungskompetenzen:		
<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 		

<p>Print:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Genres der Darstellung (Nachricht, Reportage, Feature, Dokumentation, Glosse, Interview) • Schreiben für unterschiedliche Ressorts und Zielgruppen (Lokales, Boulevard, Feuilleton, Wirtschafts- und Wissenschaftsjournalismus, Sportberichterstattung) <p>Online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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:
Studienarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<p>Print:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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) 		

<ul style="list-style-type: none">• Praktische Übungen für Innen- und Außendreh• Interviewtraining• Realisation eines eigenen TV-Beitrags: Recherche, Drehbuch, Dreharbeiten, Schnitt, Text, Postproduktion
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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, 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		
Studienarbeit		

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	
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
	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".	
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:
<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Wahrnehmung: Gehör, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes • Physikalische Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/ Hüllkurven • Akustik als Kommunikation: Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen, Semantik von Klängen • Akustische und elektronische Klangerzeugung: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM • Audiotechnik: 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 Klangsignaturen und akustischen Layoutelementen in Verbindung mit Sprachaufnahmen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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"> • John R. Pierce, Klang: Musik mit den Ohren der Physik, Spektrum Verlag, 1999, ISBN-13: 978-3827405449 • Hannes Raffaseder, Audiodesign, Carl Hanser Verlag, 2002, ISBN 3-446-21828-9 • 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 		

<ul style="list-style-type: none">• Farb- und Formenlehre• Typographie• Layout und Raster• Entwurfs- und Präsentationsmethoden• Grafikdesignanalyse• Visuelle Entwicklung von Ideen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 Aufnahmegegeräten • 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

Handlungskompetenzen:

- Kenntnisse und deren Anwendung im Bereich der Wortproduktion
- Umgang mit digitalen Aufzeichnungsgeräten
- Praktischer Umgang mit Mikrofonaufnahmen

Soziale Kompetenzen:

- Gelingende Zusammenarbeit zwischen Kamera- und Tonfrau/mann
- Sachgemässe Bedienung der in der Aufnahme eingesetzten Geräte

Inhalt:**TEIL BILD**

- Kennenlernen der Videokamera und Zubehör
- Arbeit mit dem Stativ (Schwenken und Zoomen)
- Motivwahl und Einstellungen. Belichtungskorrektur und Weißabgleich
- Portables Licht

TEIL TON

- 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

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:**TEIL BILD**

- Ausbildungshandbuch für audiovisuelle Medienberufe - Bd. 1-3

TEIL TON

- 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Grundlegende Kenntnisse im non-linearen Videoschnitt.		
Inhalt:		
<p>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:</p> <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:		
schriftliche Prüfung, 90 Minuten		

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Rüdiger Steinmetz: Die Grundlagen der Filmästhetik, Filme sehen lernen 1
- Diana Weinand: Apple Pro Training Series. Final Cut Pro7

Medienrecht		
Modulkürzel:	Medienrecht	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der einschlägigen Rechtsgrundlagen <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen bei der Durchführung von Projekten 		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Urheberrecht, allgemeines Persönlichkeitsrecht, Presse-, Rundfunk- und Telemedienrecht • Marken- und Domainrecht, Datenschutzrecht • Internet-/Onlinerecht, File-Sharing • Erstellung und Nutzung von Multimediaprodukten mit eigenen und fremden Elementen • Schutz der Multimediaprodukte (Copyright) • Vertragsgestaltung • Haftung 		

Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
<ul style="list-style-type: none">• Fechner, Frank: Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia, 11. Auflage 2010• Dörr, Dieter / Schwartmann, Rolf: Medienrecht 2. Auflage 2008• Rehbindler, 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		

Wirtschaftliche Aspekte		
Modulkürzel:	Wirtschaftliche Aspekte	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		

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	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	4
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		
<p>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.</p>		

Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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	
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
	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	
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 		

<ul style="list-style-type: none">• 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	
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:	24 h
	Selbststudium:	36 h
	Gesamtaufwand:	60 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	Seminar	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fach- und Methodenkompetenz: Die Studierenden erstellen eigenständig eine aussagekräftige Präsentation über ihre Arbeit in der betrieblichen Praxis. Sie kennen Idee und Umsetzungsmodelle der Corporate Social Responsibility (CSR) und 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, CSR und erlebte Führungskompetenz auszutauschen.</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 der Corporate Social Responsibility einordnen.</p>		
Inhalt:		
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 Organisationsformen, Arbeitsabläufe, Teamarbeit und erlebter Führungskompetenz im Praktikum diskutiert und die Ergebnisse zusammengefasst. Im Rahmen einer etwa 12-minütigen Präsentation stellt der/die Studierende das Unternehmen sowie den 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.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Präsentation

Vergabe von Leistungspunkten:

Die vollständige Teilnahme am Praxisseminar ist verpflichtend. Die Anmeldung zum Modul Praxisseminar hat während des Prüfungsanmeldezeitraums durch die Praktikanten online zu erfolgen.

Literatur:

- Heesen: "Wissenschaftliches Arbeiten: Hinweise zur Anfertigung wissenschaftlicher Arbeiten im Bachelor-, Master- und Promotionsstudium der Wirtschafts- und Sozialwissenschaften", 1. Auflage, 2009

Bachelorarbeit		
Modulkürzel:	Bachelorarbeit	
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
	Selbststudium:	360 h
	Gesamtaufwand:	360 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	Bachelorarbeit	
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	
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:		
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.
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	
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
	Selbststudium:	66 h
	Gesamtaufwand:	90 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	Bachelorseminar	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		
<p>Die Teilnahme am Bachelorseminar ist für Studierende, die ihre Abschlussarbeit angemeldet haben, verbindlich. Jeder Teilnehmer liefert folgende Beiträge zu diesem Seminar:</p> <ol style="list-style-type: none"> In der Startphase der Arbeit: Eine kurze (ca. 10 min) Präsentation der Aufgabenstellung, der Herangehensweise und der Gliederung mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion In der Schlussphase: Eine Ergebnispräsentation (ca. 15 min) mit Möglichkeit zu Fragen und Diskussion. 		

<p>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.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Teilnahme und Referat BS
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">• Rossig, W. / Präsich, 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	
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
	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'	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die Geschichte der elektronischen Musik und Klangerzeuger und über einfache Formen elektronischer Musik • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich synthetischer Klangerzeugung und des Samplings • Musikprogrammierung in MaxMSP <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sounddesign mit elektronischen Instrumenten, sowie Entwicklung von Klangsignalen 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:		
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der elektronischen Klangerzeuger • Analyse ausgewählter Kompositionen elektronischer Musik 		

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

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

Web Development Trends

Modulkürzel:	Web Development Trends	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Praxisnahe Hands-On-Einführung in die aktuellen Trends der Webentwicklung. Kennenlernen, Verstehen, Anwenden: Nicht das perfekte Beherrschen einiger Techniken, sondern deren schneller und kreativer Einsatz beschreiben die Zielsetzung dieses Moduls.</p> <p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden und Techniken der Webentwicklung auf der Clientseite • Vertiefte Kenntnisse aktueller Webtechnologien (HTML5, CSS3, JavaScript) • Vertiefte Kenntnisse der Architektur und der Konzepte typischer Webapplikationen • Konzepte für bedienungsfreundliche und barrierefreie Websysteme <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreative und handwerklich fundierte Anwendung der o.g. Techniken • Fähigkeit zur Erstellung kleinerer und mittlerer WebAnwendungssysteme • Einsatz von aktuellen Techniken der Webprogrammierung (z.B. Ajax) • Systematischer Einsatz von Tools (IDE, Generatoren, QSWerkzeuge, Frameworks) 		

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• HTML5, CSS3, JavaScript• Frameworks und Bibliotheken (jQuery u.a.)• Webseiten für Mobile Clients auf HTMLBasis• Multimedia (Audio, Video) auf Webseiten• IDE, Tools, Methoden der Webentwicklung
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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">• Friberg, Philipp (2013): Web-Apps mit jQuery Mobile. Mobile Multiplattform-Entwicklung mit HTML5 und JavaScript. Heidelberg: Dpunkt.verlag. Online verfügbar unter http://ebooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/807579.• Garrett, Jesse James (2012): Die Elemente der User Experience. Anwenderzentriertes (Web-)Design. 2. Aufl. München: Addison Wesley Pearson (Always learning).• Hellbusch, Jan Eric; Bühler, Christian (Hg.) (2005): Barrierefreies Webdesign. Praxishandbuch für Webgestaltung und grafische Programmoberflächen. 1. Aufl. Heidelberg: Dpunkt-Verl. Onlineverfügbar unter http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-89864-260-6• Hogan, Brian P.; Fröhlich, Stefan (2011): HTML5 & CSS3. Webentwicklung mit den Standards von morgen. 1. Aufl. Beijing: O'Reilly (The pragmatic programmers). Online verfügbar unter http://ebooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_ID/252454• Jacobsen, Jens (2011): Website-Konzeption. Erfolgreiche Websites planen, umsetzen und betreiben. 6., aktualisierte Aufl. München: Addison-Wesley (dpi).• 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

Content Management		
Modulkürzel:	Content Management	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 		

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

Interview- und Moderationstraining

Modulkürzel:	Interview- und Moderationstraining	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Fachliche Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse in der Vor- und Nachbereitung von Interviews und Moderationen; Schreiben für's Sprechen • Realisation von Live- Interviews /-Moderationen/ -Diskussionsrunden 		
Handlungskompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Interviewsituation einordnen - versierte Gesprächsführung und Fragetechnik • Verfassen von rhetorisch angemessenen Moderationstexten • Präsentation am Mikrofon oder vor der Kamera • Souveränität im Live-Interview 		
Soziale Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten unter Zeit- und Qualitätsdruck (Reportage-/Livesituation) • Übernahme von verschiedenen Rollen (Reporter, Moderator) 		

<ul style="list-style-type: none">• Training der Selbstsicherheit vor laufender Kamera• Krisenmanagement im Interview• Konstruktive Selbstwahrnehmung
Inhalt:
<p>Studierende lernen ein Interview situationsgerecht vorzubereiten und ein Vorgespräch mit der interviewten Person zu führen. Sie trainieren den Umgang mit unterschiedlichen Personengruppen (Experte, Betroffener etc.), erwerben Kompetenzen in der Gesprächsführung, insbesondere in der Fragetechnik. Darüber hinaus üben sie die sichere Präsentation am Mikrofon oder vor der Kamera. Die Moderation hat in Hörfunk und Fernsehen die Aufgabe, Beiträge miteinander zu verbinden und durch eine Sendung zu führen. In diesem Modul erarbeiten die Studierenden rhetorische Prinzipien zum Schreiben von Moderationstexten wie den Aufbau von Moderation und das Schreiben fürs Sprechen sowie das Erstellen von Stichwortkonzepten. Kriterien der Präsentation wie Stimme, Sprechdruck und Körpersprache werden erarbeitet und praktisch erprobt.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Videopodcast		
Modulkürzel:	Videopodcast	
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
	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"	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen: Vertiefung und praktische Anwendung der erworbenen Basiskenntnisse aus den Fächern Journalismus I und II.</p> <p>Handlungskompetenzen: Konzeption und Realisation eines veröffentlichungsfähigen Filmbeitrags in einem Onlineportal (Videopodcast) mit realem Auftraggeber, meist mit Terminvorgaben und entsprechendem Produzieren unter Zeitdruck.</p>		
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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) 		

<ul style="list-style-type: none">• Renger-Patzsch• Andreas Gursky• David Carson• Reinhart Wolf• Cindy Sherman• Moholy Nagy
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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

Designtheorie		
Modulkürzel:	Designtheorie	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche methodische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertiefende Kenntnisse verschiedener grundsätzlicher Problemstellungen im Bereich Design <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Analyse von Designprozessen und Erscheinungen 		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> Funktionalismus, Usability, User Experience Genderstudies WabiSabi Dokumentarfotografie Selbstverständnis des Designers Bedeutung des Portraits 		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

Animation		
Modulkürzel:	Animation	
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
	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".	
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 Bewegtbilddramaturgie • 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:
Studienarbeit
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	
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
	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"	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <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 <p>Handlungskompetenzen:</p> <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:
<ul style="list-style-type: none">• 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:
Studienarbeit
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 		

Soziale Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Arbeiten unter Zeit- und Qualitätsdruck (Live)• Übernahme von verschiedenen Aufgabenstellungen in einem Team• Entwicklung von Führungsqualitäten in Funktion von Produktionsleitung und Regie• Organisatorische Flexibilität bei technischen Problemen im Live-Betrieb
Inhalt:
<p>Fernsehproduktionen und Kinofilmproduktionen werden aktuell häufig parallel mit mehreren Kameras realisiert. Als Vorbereitung für zukünftige fiktionale und szenische Produktionen werden in diesem Modul kurze Szenen (aus Theaterstücken, Filmdrehbüchern, aber auch TV-Formate oder selbstverfasste Ideen) mit „Darstellern“ inszeniert und mit mehreren Kameras unter Live-Bedingungen, d.h. ohne Unterbrechung, mit dem Bildmischer geschnitten und am Stück aufgezeichnet. So wird der Postproduktionsschritt eingespart und die Werke können sofort besprochen, bewertet und korrigiert werden.</p> <p>Arbeitsauftrag: eine dargestellte und erzählte Geschichte soll für die Aufzeichnung mit mehreren Kameras inszeniert und filmisch umgesetzt werden.</p> <p>Planung und Organisation, sowie Konzeption, Gestaltung/Darstellung, Inszenierung und Umsetzung von Produktionen mit mehreren Kameras. Erste Kenntnisse in Regie und Arbeitsaufteilung von Fernsehproduktionen.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen:
schriftliche Prüfung, 60 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Filmtongestaltung (Postproduktion)		
Modulkürzel:	Filmtongestaltung (Postproduktion)	
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
	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'	
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
- Entwicklung und Umsetzung von Filmmusikkonzepten
- Atmo- und Foley-Produktion
- Filmtonebezogenes Sounddesign
- SprecherAuswahl und Sprachregie
- Komposition von Filmmusik
- Endmischung und Mastering

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Jörg. U. Lensing, Sound-Design, Sound-Montage, Soundrack-Komposition, Über die Gestaltung von Filmtone 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:		
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Netzwerke und Streaming		
Modulkürzel:	Netzwerke und Streaming	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Audiotechnik		
Modulkürzel:	Audiotechnik	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 und Detailwissen 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 zur Planung, Betrieb und Wartung digitaler Tonstudios und Systemen digitaler Audiosignalverarbeitung 		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> • Hören, Akustik, Beurteilen • Hörfunk und Fernsehen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede • Technische Tonparameter beim Fernsehen und Hörfunk 		

- digitale Signalverarbeitung Audio
- Technische und gestalterische Tonqualität
- Mehrkanalton live und im Studio
- Übungen zur Tonaufnahme und Nachbearbeitung für Fernsehen und Hörfunk

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur KG Verlag GmbH, ISBN-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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Literatur:		

Client-Server-Programmierung		
Modulkürzel:	Client-Server-Programmierung	
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
	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	
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:

Studienarbeit

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	
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
	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	
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 		

<p>Handlungskompetenz:</p> <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 <p>Soziale Kompetenzen:</p> <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
<p>Inhalt:</p> <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
<p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>Studienarbeit</p>
<p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p>
<p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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://subhh.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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung/Praktikum	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Entwicklung mobiler Applikationen		
Modulkürzel:	Entwicklung mobiler Applikationen	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		

Literatur:

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

3D Animation		
Modulkürzel:	3D Animation	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	10 ECTS / 8 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	96 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".	
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:
Studienarbeit
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

Visualisierung		
Modulkürzel:	Visualisierung	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5
Modulverantwortliche(r):	Prof. Barta, Christian	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Erfolgreiche Belegung der Module "3D Design" und "Animation"	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertieftes Wissen über technische Grundlagen der Computergrafik • Wissen über Echtzeitanimationstechniken, insbesondere Game-Engines • Beherrschen erweiterter Modellierstechniken in der 3D-Computergrafik, insbesondere CAD • Beherrschen professioneller Beleuchtungs- und Renderingstechniken in der 3D-Computergrafik • Beherrschen der Compositingstechniken im Visualisierungsbereich • Wissen über fotorealistic Material- und Oberflächenumsetzung in 3D-Grafik und Animation <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung von Visualisierungsprojekten • Fähigkeit zur Abschätzung des Aufwands solcher Projekte • Teamfähigkeit im Zusammenspiel zwischen Fotografie, Film und CGI • Erarbeitung didaktischer Konzepte für Visualisierungsprojekte 		

Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• 3D Modellierung und Datenaustausch (CAD)• Produktion von HDRI Panoramen• Vertiefung fotorealistischer Beleuchtung und Rendering• Vertiefung Shader• Compositing im Bereich Produktvisualisierung• Partikelanimation• Vertiefung Videotracking• Konzeption von Visualisierungsprojekten (u.a. Architektur- und Produktvisualisierung)
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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 Bloch: Das HDRI-Handbuch; Dpunkt Verlag

3D Graphics		
Modulkürzel:	Interactive 3D Graphics	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5
Modulverantwortliche(r):	Machill, Florian	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Mediendesign Foto		
Modulkürzel:	Mediendesign Foto	
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
	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	
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:		
Studienarbeit		

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	
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
	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	
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 aktueller Erscheinungen der Kunst • Erstellung eines Multimediaprojekts als Einzel- oder Gruppenarbeit 		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
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	
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
	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	
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:		
Studienarbeit		

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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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 Mahrdt: 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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: <ul style="list-style-type: none">• 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: <ul style="list-style-type: none">• 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:
Studienarbeit
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnehmerbegrenzung: 20	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick und grundlegende Kenntnisse über aktuelle Kameras für die Produktion • Grundlagen- und Detailwissen im Bereich der Beleuchtung • Grundlagen der Belichtung • Dramaturgischer Einsatz der bewegten Kamera <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrekter und effizienter Umgang mit der aktuellenameratechnik • Einsatz von Handbelichtungsmesser • Licht setzen für szenischen Film 		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fortgeschrittene Techniken der Arbeit mit der Videokamera • Kamera in Bewegung: Hand-, Schulterkamera. Kamerafahrten • Steadycam • Fortgeschrittene Beleuchtungstechnik 		

<ul style="list-style-type: none">• Einweisung in die Arbeit mit Belichtungsmesser.• Übungen mit Kamera und Licht• Vorbereitung und Problemlösungen zur Studienarbeit
Studien- / Prüfungsleistungen:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:
Studienarbeit
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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 Dokumentarfilm <p>Handlungskompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse von non-fiktionalen Filmformen • Differenzierung zwischen journalistischen und dokumentarischen Ansätzen 		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Entwicklung zur Montagetechnik • Geschichte der Montage anhand von ausgewählten Filmen • Einführung in Ästhetik und Wirkung von Schnitt und Montage • Geschichte und Ästhetik des Dokumentarfilmes • Von den Gebrüder Lumiere zu aktuellen Produktionen • Präsentation und Analyse von wegweisenden Dokumentarfilmen 		

- Vom dokumentarischen Arbeiten und Sehen

- Unterschiede zwischen Fiction- und Non-Fiction Filmen

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

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

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	
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
	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'	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fachliche und methodische Kompetenzen:</p> <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 <p>Handlungskompetenzen:</p> <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:

Studienarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Jörg U. Lensing: Sound-Design - Sound-Montage - Soundtrack-Komposition, Mediabook International, 2006, ISBN 3937708057
- Ric Viers: The Sound Effects Bible, Michael Wiese Prod, 2008, ISBN 1932907483
- Markus Fritsch, Andreas Lonardoni, Peter Kellert: Harmonielehre und Songwriting, Leu-Verlag, 2008, ISBN 978-3-928825-23-8
- Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski: Soundcultures, Suhrkamp, 2003, ISBN 3518123033
- Akademie der Künste, Berlin (Hg.): Klangkunst, Prestel Verlag, 1996, ISBN 3-7913-1699
- Norbert Jürgen Schneider: Komponieren für Film und Fernsehen, Schott Verlag, 2005, ISBN 3795787084

Wahrnehmung		
Modulkürzel:	Wahrnehmung	
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
	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'	
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:
Studienarbeit
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	
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
	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"	
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 MaxMSPJitter • 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 MaxMSPJitter (inklusive Einbindung von Audio, Video und 3D Elementen)
- Wissenstransfer (Verständnis einfacher wissenschaftlicher Publikationen, Fähigkeit ein Poster/ Paper zu generieren und zu präsentieren)
- Reale Beispiele interaktiver Audiosysteme außerhalb der Hochschule werden vor Ort besichtigt

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

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	
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
	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'	
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:

Studienarbeit

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: Mikrophon-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/>

Drone Academy		
Modulkürzel:	Drone Academy	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Literatur:		

Einführung in die Lichtgestaltung für Film- und Videoprojekte		
Modulkürzel:	Einführung in die Lichtgestaltung für Film-...	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
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:		

Externe Produktionen		
Modulkürzel:	Externe Produktionen	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

FS5 Expertentraining		
Modulkürzel:	FS5 Expertentraining	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Film History 2		
Modulkürzel:	Film History 2	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	3
Modulverantwortliche(r):	Prof. Feldmann, Martin	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		

Führung, Kommunikation, Wertschätzung

Modulkürzel:	Führung, Kommunikation, Wertschätzung	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	1
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Pöpel, Cornelius	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Im Kooperationsseminar geht es darum einen praktischen Einblick in die Kultur und Methoden des Führens im benediktischen Stil zu bekommen. Ziel ist es, sich selbst über seine Werte und Stärken als Gerüst für zukünftige Führungsaufgaben bewusst zu werden. Im Austausch mit Studierenden aus einer anderen Hochschule werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gängige Führungsmuster hinterfragen und ihren eigenen persönlichen Stil im Führungsbereich wahrnehmen. Die im Seminar angewandten Methoden und Beispiele sind praxisorientiert und sollen einen Transfer des Erlernen in den Alltag der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ermöglichen.</p>		
Inhalt:		
<p>Manche Studierende sind die Chefs von morgen. Um so wichtiger ist es, bereits im Studium gemeinsam über eine zukünftige Führungsverantwortung nachzudenken und ethisch relevante Reflexionsmuster wahrzunehmen und einzuüben. In diesem Seminar wollen wir dies in Verbindung mit der Tradition und Praxis der Führungskompetenz während der Blockwoche in einem der bekanntesten Benediktinerklöster Deutschlands tun: in der Abtei Münsterschwarzach.</p> <p>Die klösterliche Atmosphäre ermöglicht es, spezifisch neue Perspektiven einzunehmen. Im Seminar werden Wertmaßstäbe reflektiert und eigene Bedürfnisse und Stärken ermittelt. Wir werden am Rhythmus des Klosterlebens teilhaben und den Tag im Wechsel aus Seminareinheiten und Besinnungszeiten gestalten. Weiterhin werden wir dabei das Kloster auch als Wirtschaftsbetrieb (etwa 300 Angestellte) kennenlernen und als Beispiel für Führung und Führungskultur erleben. Mönche des Klosters, die selbst reichlich Führungserfahrung haben (u.a. Abt P. Fidelis Ruppert, Manager-Trainer P. Anselm Grün, Verlagsleiter Br. Ansgar) stehen uns immer wieder als Impulsgeber, Vortragende und Diskussionspartner zur Verfügung.</p> <p>Beim Prüfungsworkshop im Dezember in Karlsruhe werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Erfahrungen und Erkenntnisse in Kurzpräsentationen, Diskussionsrunden und Kleingruppenarbeiten</p>		

aufbereiten und dabei insbesondere der Frage nachgehen, wie der Transfer außerhalb des Klosters gelingen kann.

Die Teilnehmer erwartet eine abwechslungsreiche Mischung aus Impulsvorträgen und Klosterleben, Selbstreflexion und praktischen Einzel- und Gruppenübungen. Themenschwerpunkte: Führung und Selbstführung, Wertschätzung und Kommunikation und die Rolle der Führungspersönlichkeit.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

Ablauf:

Beginn am:

16. Oktober 2019: Kickoff Termin im Raum 92.2.40, 19.30 Uhr, im Anschluss verbindliche Anmeldung, wenn man dabei sein möchte

Blockwoche:

18. November 2019: Abfahrt gegen 10 Uhr in Ansbach

bis

20. November 2019: Rückreise, Ankommen gegen Abend

Abschlussveranstaltung:

13. Dezember 2019: Prüfungsworkshop im KIT Karlsruhe (11 bis 16 Uhr).

Bei dem Seminar handelt es sich um eine Kooperationsveranstaltung mit dem House of Competence (HoC) des KIT Karlsruhe. Jeweils 12 Studierende aus Karlsruhe und Ansbach werden an dem Seminar teilnehmen. Das Seminar steht sowohl in Ansbach als auch in Karlsruhe Studierenden unterschiedlichster Fachrichtungen offen.

Prüfungsform: StA

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Cornelius Pöpel

Dozententeam:

Br. Ansgar Stüfe, Verlagsleiter Vier-Türme Verlag, u.a. Dozent im Fach „Leadership“ zusammen mit Professoren der Universität St. Gallen

Dr. Michael Stolle: Akademischer Direktor im House of Competence am KIT Karlsruhe

Prof. Dr. Cornelius Pöpel: Professor an der Hochschule Ansbach, Fakultät Medien, Forschungsprofessor

Mit Impulsreferaten von:

P. Anselm Grün: war mehrere Jahrzehnte Cellerar (Verwaltungs- und Finanzleiter) der Abtei Münsterschwarzach, lt. Wochenzeitung „Die Zeit“ (27.12.18) „einer der gefragtesten Manager-Trainer Deutschlands“

Altabt P. Fidelis Ruppert: hat als Abt über 25 Jahre die Abtei Münsterschwarzach geführt

Andrea Legge: Mathematikerin und Theologin, Berufungscoaching, Organisationsberatung

Literatur:

A. Grün (2006) Menschen führen, Leben wecken, dtv

Weitere Literatur wird im Seminar bekannt gegeben

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

People Photography		
Modulkürzel:	People Photography	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	5
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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:		

Videopodcast-Production I		
Modulkürzel:	Videopodcast-Production I	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

Videopodcast-Production II		
Modulkürzel:	Videopodcast-Production II	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimedia und Kommunikation - Bachelor	2
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Hermann, Renate	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	2.5 ECTS / 2 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 h
	Selbststudium:	51 h
	Gesamtaufwand:	75 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Verwendbarkeit:	Bachelor Multimedia und Kommunikation	
Angestrebte Lernergebnisse:		
Inhalt:		
Studien- / Prüfungsleistungen:		
Studienarbeit		
Vergabe von Leistungspunkten:		
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.		
Literatur:		

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.