

**dmip**

## **Digitale Medienproduktion**

Modulhandbuch

Stand: November 2022

## Inhaltsverzeichnis

Studienverlaufsplan.....	3
Abkürzungsverzeichnis .....	3
Grundlagen der Mediengestaltung 1 .....	4
Grundlegende Methoden.....	7
Grundlagen der Medieninformatik 1 .....	10
Ökonomische Grundlagen 1 .....	12
Grundlagen der Mediengestaltung 2 .....	14
Grundlagen Audiovisuelle Medien .....	16
Fotografische Grundlagen .....	18
Grundlagen der Medieninformatik 2 .....	20
Ökonomische Grundlagen 2 .....	22
Vertiefung Mediengestaltung 1 .....	24
Tongestaltung.....	27
UI/-UX-Design.....	29
Medienprojekt.....	31
Interaktive Systeme.....	33
Medienwissenschaft 1.....	35
Praktisches Studiensemester / Auslandssemester.....	37
Vertiefung Mediengestaltung 2 .....	39
Vertiefung Medieninformatik 1 .....	41
Medienwissenschaft 2.....	42
Wahlmodul .....	45
Soziales Projekt.....	46
Vertiefung Medieninformatik 2 .....	48
Professionalisierung .....	49
Bachelorarbeit mit Graduiertenseminar .....	51

## Studienverlaufsplan

Sem. 7	17 / Vertiefung Mediengestaltung 2 / 12 CP	22 / Vertiefung Medieninformatik 2 / 6 CP	23 / Professionalisierung 6 CP	24/ Bachelorarbeit inkl. Graduiertenseminar 12 CP		30 CP 10 SWS	
Sem. 6	Audio-visuelle Medien Cross-mediales Publizieren	18 / Vertiefung Medieninformatik 1 / 6 CP	19 / Medienwissenschaft 2 6 CP	20 / Wahlmodul 6 CP	21 / Soziales Projekt 6 CP	30 CP 17 SWS	
Sem. 5	16 / Praxis- /Auslandssemester inkl. Begleitseminar / 30 CP					30 CP 1 SWS	
Sem. 4	10 / Vertiefung Mediengestaltung 1 / 12 CP	14 / Interaktive Systeme 6 CP	15 / Medienwissenschaft 1 6 CP	13 / Medienprojekt / 24 CP		30 CP 18 SWS	
Sem. 3	Audio-visuelle Medien Cross-mediales Publizieren	11 / Tongestaltung 6 CP	12 UI-/UX-Design 6 CP			30 CP 18 SWS	
Sem. 2	05 / Grundlagen der Mediengestaltung 2 6 CP Schrift und Layout	06 / Grundlagen der Audiovisuelle Medien 6 CP	07 / Fotografische Grundlagen 6 CP	08 / Grundlagen der Medieninformatik 2 9 CP Programmierung	09 / Ök. Gdl. 2 3 CP Marketing	30 CP 20 SWS	
Sem. 1	01 / Grundlagen der Mediengestaltung 1 / 12 CP Form und Farbe 6 CP Gestaltungsmethoden und Werkzeuge 6 CP		02 / Grundlegende Methoden / 9 CP Wissenschaftl. Arbeiten 3 CP Media Engineering 6 CP		03/ Grundlagen der Medieninformatik 1 6 CP Multimediatechnik	04 / Ökonomische Grundl. 1 3 CP BWL	30 CP 20 SWS

## Abkürzungsverzeichnis

SWS	Semesterwochenstunde
h	Unterrichtsstunde
CP	Leistungspunkt/e
WS	Wintersemester
SoSe	Sommersemester
LA	Lehrauftrag
VL	Vorlesung
Ü	Übung
S	Seminar
P	Projektarbeit

<b>Modul 01</b>	<b>Grundlagen der Mediengestaltung 1</b>		
<b>Arbeitslast</b>	360 h	<b>Studiensemester</b>	1
<b>Selbstarbeit</b>	248 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	12	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	Form und Farbe: 4 SWS / 56 h Gestaltungsmethoden und Werkzeuge: 4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Form und Farbe (V + Ü) 6 CP Gestaltungsmethoden und Werkzeuge (V + Ü) 6 CP		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden können erfolgreich in heterogenen Gruppen interagieren. Sie erlernen Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen. Sie erweitern ihre Präsentationskompetenz. Regelmäßig zu erarbeitende Aufgaben bedingen das Erlernen eines guten und effektiven Zeitmanagements. Die Studierenden besitzen die Kompetenz und die Werkzeuge zur Einzel- und Gruppenarbeit, d.h. Koordinations- und Kooperationsfähigkeit sowie Experimentierfreude. Regelmäßige Diskussionen der Arbeit in der Gruppe fördern die Systematik und Beobachtungsfähigkeit. In sozialen Arbeitszusammenhängen entwickeln die Studierenden Konflikt- und Kritikfähigkeit, Teamfähigkeit und Empathie.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Das Modul vermittelt theoretische und praktische Grundlagen der Gestaltung. Die Studierenden beherrschen die Kompositionslehre, Farbmetrik, Farbästhetik und die Gestaltungsgrundlagen visueller Medien und setzen diese Gestaltungsgrundlagen in praktischen Übungen um. Die Methoden und Techniken werden an typischen Beispielen eingeführt, erläutert und praktisch angewendet.</p> <p><b>Form und Farbe</b></p> <p>Die Lehrveranstaltung „Form und Farbe“ setzt sich gezielt mit den beiden wesentlichen Parametern zweidimensionaler (und ggf. dreidimensionaler) Gestaltung auseinander. Die differenzierte Wahrnehmung und Kombination formaler bzw. farblicher Kompositionsmittel soll zum bewussten Einsatz im Rahmen komplexer gestalterischer Aufgabenstellungen führen. Die Studierenden erlangen ein gestärktes und sensibilisiertes Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen im Kontext bildhafter Kommunikation. Die Studierenden erarbeiten sich grundlegende gestalterische und methodische, intermediale und interdisziplinäre Fertigkeiten in der visuellen Kommunikation.</p> <p><b>Gestaltungsmethoden und Werkzeuge</b></p> <p>In der Veranstaltung „Gestaltungsmethoden und Werkzeuge“ sollen die Studierenden lernen, unterschiedliche Techniken aus dem Bereich des digitalen Designs mittels aktueller Tools und Anwendungen verstehen und einsetzen zu können. In Beispielszenarien und Übungen sollen sie Erfahrung im Umgang mit konkreten Anwendungsmöglichkeiten sammeln. Sie besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Berufsfeldes der digitalen Medienproduktion unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung/Technik/Arbeitsprozess.</p>		

<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Form und Farbe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkenntnisse der Gestaltpsychologie</li> <li>• Designgeschichte, Visualisierung</li> <li>• Grundlagen der Gestaltungsdimensionen und -mittel (Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Material, Bewegung)</li> <li>• Kompositionslehre und Gestaltungsprinzipien</li> <li>• Anwendung verschiedener Gestaltungstechniken (Transformationen, Kontraste, Schatten, Positiv/Negativ, Relief, Elementarisierung und Komplexierung)</li> <li>• Überblick über die wichtigsten Farbtheorien, Farbmodelle, Farbkombinationen, Farbharmonien, Farbpsychologie</li> <li>• Einsicht in wahrnehmungspsychologische, ästhetische und kommunikative Wirkungsweisen von Gestaltung</li> </ul> <p><b>Gestaltungsmethoden und Werkzeuge</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Gestaltungsmethoden</li> <li>• Formale Analysetechniken</li> <li>• Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten</li> <li>• Anwendung typischer Workflows bei der Konzeption und Umsetzung von digitalen Gestaltungsprodukten</li> <li>• Erarbeitung beispielhafter Problemlösungsszenarien für unterschiedliche Anwendungsfälle in den Bereichen Bildbearbeitung, Visualisierung, Typografie, Layout etc.</li> <li>• Arbeitsprozesswissen mit Relevanz für das Berufsfeld Medienproduktion</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, kann jedoch auch seminaristischen oder Workshop-Charakter haben
<b>Medienintegration</b>	Tutorials zu den vermittelten Techniken, Handbücher zu den verwendeten Softwareprodukten, Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Fallstudien, Whiteboard Übungen: Laborrechner
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit für jede dazugehörige Lehrveranstaltung (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen als Studienleistungen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	6,24 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Ralf C. Schreier
<b>Lehrende</b>	Ralf C. Schreier
<b>Literatur</b>	<p><b>Form und Farbe</b></p> <p>Albers, Josef: Interaction of Color. New Haven 2013.</p> <p>Graver, Amy; Jura, Ben: Designraster und Seitenlayout. München 2012.</p> <p>Hauffe, Thomas: Die Geschichte des Designs im Überblick. 2. Auflage. Köln 2017.</p> <p>Heiz, André Vladimir (Hrsg.): Grundlagen der Gestaltung. Salenstein 2012.</p>

Hoffman, Armin: Methodik der Form- und Bildgestaltung. 5. Auflage. Zürich 2004.

Itten, Josef: Kunst der Farbe. 5. Auflage. Freiburg i. B. 2010.

Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche. 8. Auflage. Bern 2002.

Mareis, Claudia: Theorien des Designs. Hamburg 2014.

Selle, Gert: Geschichte des Designs in Deutschland. 2. Auflage. Frankfurt 2007.

Welsch, Norbert: Farben: Natur, Technik, Kunst. 2. Auflage. Heidelberg 2012.

**Gestaltungsmethoden und Werkzeuge**

Aicher, Otl; Krampen, Martin: Zeichensysteme der Visuellen Kommunikation. Berlin 1996.

Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Zeichen und Grafik. Berlin 2017.

Bohnacker, Hartmut et al.: Generative Gestaltung. Mainz 2009.

Diethelm: Signet, Signal, Symbol. Zürich 1970.

Hay, Stephen: Responsive Design Workflow. New York 2013.

<b>Modul 02</b>	<b>Grundlegende Methoden</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	270 h	<b>Studiensemester</b>	1
<b>Selbstarbeit</b>	186 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	9	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: 2 SWS / 28 h Media Engineering: 4 SWS / 56	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (S) 3 CP Media Engineering (VL + Ü) 6 CP		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p><b>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</b> Fähigkeit zum analytischen Denken, Problemlösungsfähigkeit, Präsentationstechnik.</p> <p><b>Media Engineering</b> Die Studierenden lernen projektbezogene Teamarbeit kennen und sammeln Erfahrungen mit der Kooperation in Projekten. Sie lernen, die Projektarbeit zu organisieren, Informationen auszutauschen, ebenso wie an bestimmten Aufgaben eigenständig und kreativ zu arbeiten.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, wesentliche Aspekte eines großen Systems zu analysieren und in ein abstraktes Modell zu überführen. Den Studierenden sind die Qualitätskriterien, die an die Entwicklung von digitalen Mediensystemen gestellt werden, bewusst. Sie können theoretisches Wissen in die Praxis umsetzen und eigenständige Problemlösungen erarbeiten. Sie können eine Problemstellung anhand eines erstellten Modells kommunizieren.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p><b>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</b> Die Studierenden sollen eine Übersicht über Formen und Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens und Lernens bekommen. Es werden Grundlagen für das Lesen, Einordnen und Verstehen wissenschaftlicher Texte gelegt und erste Übungen zum Formulieren eigener Produkte durchgeführt. Darüber hinaus werden Grundregeln des Bibliographierens und Präsentierens vermittelt.</p> <p><b>Media Engineering</b> Die Studierenden lernen grundlegende Instrumente des Projektmanagements kennen und in einem praktischen Fall anzuwenden.</p> <p>Die Studierenden kennen unterschiedliche Vorgehensmodelle für die Entwicklung von Medien- und Softwaresystemen. Die Studierenden kennen Methoden der Analyse, Konzeption, Entwicklung und Qualitätssicherung digitaler Medien und die hierfür relevanten Konzepte des Software und Usability Engineering. Sie verstehen digitale Medien als sozio-technische Systeme und kennen Methoden, um Anwendungskontexte und Benutzerbedürfnisse bei der Entwicklung digitaler Medienanwendungen zu berücksichtigen (User Centered Design).</p> <p>Sie können objektorientierte Modellierungsmethoden, insbes. UML im Prozess des Requirements Engineering systematisch einsetzen. Sie erwerben Fertigkeiten beim Umgang mit einem Werkzeug zur Unterstützung der UML-Modellierung. Sie sind in der Lage, grundlegende Methoden des Media Engineering in einem durchgängigen Analyse- und</p>		

	Entwicklungsprozess systematisch anzuwenden und ein Multimediasystem zu konzipieren und prototypisch zu realisieren. In einem vorlesungsbegleitenden exemplarisch durchgeführten Projekt sammeln sie Erfahrungen in realitätsnaher Teamarbeit.
<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist Wissenschaft?</li> <li>• Der Forschungsprozess</li> <li>• Methoden wissenschaftlichen Arbeitens</li> <li>• Arbeitstechniken</li> <li>• Produktion wissenschaftlicher Texte</li> <li>• Präsentationstechniken</li> </ul> <p><b>Media Engineering</b></p> <p>Vorlesungsbegleitendes Projekt: Modellierung eines zusammenhängenden Praxisbeispiels in Teamarbeit, z.B. Prototypentwicklung einer Multimediaanwendung für ein Museum oder einer multimedialen Webanwendung. (Inhalte von Medieninformatik 1 sind dafür eine ergänzende Grundlage.) Zur Umsetzung dieses Projektes werden die folgenden Inhalte vermittelt und angewendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbegriffe und Ziele des Software und Media Engineering</li> <li>• Vorgehensmodelle in Software- und Medienentwicklungsprojekten</li> <li>• Einsatz von Methoden des User-centered Design in eigenem Projekt;</li> <li>• Methoden und Werkzeuge des Projektmanagements</li> <li>• Methoden und Konzepte für die Analyse- und Konzeptionsphase: Erhebungstechniken, Anforderungsanalyse, Anforderungsmodellierung und -spezifikation (Pflichtenheft), Qualitätssicherung, Prototyping</li> <li>• Modellierung als Grundlage der Software- und Mediensystementwicklung</li> <li>• Einführung in UML und UML-Modellierungswerkzeuge</li> <li>• Einführung in HTML und Grundlagen einer webbasierenden Prototypentwicklung</li> <li>• Problemorientierte Vermittlung von kleinen Algorithmen und Kontrollstrukturen am Beispiel von JavaScript</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: Seminar Media Engineering: Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen.
<b>Medienintegration</b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: rechnergestützte Präsentation, Tafel, Filme, Videoclips, Fallstudien Media Engineering: Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Prüfungsform(en)</b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: Referat als Studienleistung (etwa 20 Stunden Bearbeitungszeit). Media Engineering: Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kredit punkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Teilmodulprüfungen
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	4,68 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb

<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb, LA
<b>Literatur</b>	<p><b>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</b></p> <p>Berit Sandberg: Wissenschaftlich Arbeiten von Abbildung bis Zitat. Ein Lehr- und Übungsbuch für Bachelor, Master und Promotion. 1. Auflage. München 2012.</p> <p>Krings, Hans u.a.: Der Bremer Schreibcoach. Universität Bremen 2012. online: <a href="http://www.fb10.uni-bremen.de/homepages/krings/Der_Bremer_Schreibcoach.pdf">http://www.fb10.uni-bremen.de/homepages/krings/Der_Bremer_Schreibcoach.pdf</a>.</p> <p><b>Media Engineering</b></p> <p>Herczeg, Michael: Einführung in die Medieninformatik. München 2007.</p> <p>Ludewig, Jochen; Horst Lichter: Software Engineering - Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken. 2. Auflage. Heidelberg 2010.</p> <p>Oestereich, Bernd: Analyse und Design mit UML 2.5: Objektorientierte Softwareentwicklung, 11. Auflage. München 2009.</p> <p>Pohl, Klaus; Chris Rupp: Basiswissen Requirements Engineering. Aus- und Weiterbildung nach IREB-Standard zum Certified Professional for Requirements Engineering Foundation Level. 2. aktualisierte Auflage. Heidelberg 2010.</p> <p>Richter, M.; D. Flückinger: Usability Engineering kompakt, IT kompakt, Berlin, Heidelberg 2013.</p> <p>Sadowski, Caitlin; Thomas Zimmermann: Rethinking Productivity in Software Engineering; Apress Open 2019. online: <a href="https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4842-4221-6">https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4842-4221-6</a></p> <p>Sarodnick, Florian; Henning Brau: Methoden der Usability Evaluation. Huber; Bern 2006.</p> <p>Seidl, Martina; Marion Brandsteidl; Christian Huemer; Gerti Kappel: UML @ Classroom - Eine Einführung in die objektorientierte Modellierung. Heidelberg 2012.</p> <p>w3schools.com: The World's largest Web Developer Site.</p>

<b>Modul 03</b>	<b>Grundlagen der Medieninformatik 1</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b> <b>Selbstarbeit</b> <b>Leistungspunkte</b>	180 h 124 h 6	<b>Studiensemester</b> <b>Dauer</b> <b>Angebotshäufigkeit</b> <b>Gruppengröße</b>	1 1 Semester Jährlich, WS VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Multimediatechnik (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden sind in der Lage, bei der Verwendung und Integration diverser Formate und Techniken in Multimediasystemen Probleme bei der Produktion zu erkennen sowie Problemlösungen selbständig zu entwickeln.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen aktuelle Techniken aus dem Multimediabereich verstehen und einsetzen können. Sie sollen Grundkenntnisse der digitalen Darstellung unterschiedlicher Medien (Audio, Grafik, Video) erhalten und sie im Rahmen von Anwendungen der Medieninformatik einsetzen. Sie kennen Formate und Kompressionsverfahren der Audio- und Videotechnik sowie der Bildverarbeitung und können ihre praktischen Einsatzmöglichkeiten einschätzen. In Beispielszenarien und Übungen sollen sie Erfahrung im Umgang mit Anwendungsmöglichkeiten sammeln (und diese Kenntnisse auch in den Media Engineering Projekten anwenden).		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen digitaler Medien aus verschiedenen Disziplinen (Mathematik, Physik, Nachrichtentechnik, Psychologie)</li> <li>• Grundlegende Techniken (Darstellung, Verarbeitung, Übertragung und Speicherung von Video- und Audiodaten)</li> <li>• Grundkenntnisse der digitalen Darstellung unterschiedlicher Medien (Audio, Grafik, Video)</li> <li>• Kodierungs- und Kompressionsverfahren: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildkompression (verlustfreie Kompression: z.B. LZW, verlustbehaftete Kompression: z.B. JPEG)</li> <li>• Musikkodierung und -kompression (verlustfreie Kompression: z.B. ALS, perzeptiv-motivierte Kodierung: z.B. MP3, räumliche Kodierung: z.B. Dolby Surround)</li> <li>• Sprachkodierung und -kompression (Spracherzeugung, Sprachcodecs: z.B. GSM-FR, WB-AMR)</li> <li>• Videokompression (Datei- und Containerformate, Kompressionsverfahren, Codecs, Profile)</li> </ul> </li> <li>• Multimediaanwendungen (Anwendungsbeispiele, Systemarchitektur, Integration von Audio und Video)</li> <li>• Webtechnologien: HTML, XML und Document Object Model; CSS-Grundlagen</li> <li>• Medieneinbindung im Web: SVG, Audio, Video, Canvas-Element</li> <li>• dynamische Webseiten mit JavaScript; JavaScript Objektmodell</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Handouts Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		

<b>Prüfungsform(en)</b>	Klausur (nach Ende der Vorlesungszeit, etwa 20 Stunden Vorbereitungs- und Bearbeitungszeit)
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Klausur
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb
<b>Lehrende</b>	Marcos Martinez
<b>Literatur</b>	<p>Fuchs,Paul : HTML5: und CSS3 für Einsteiger: Der leichte Weg zur eigenen Webseite. Landshut 2019.</p> <p>Henning, Peter A.: Taschenbuch Multimedia. München 2007.</p> <p>Malaka, Rainer; Butz, Andreas; Hussmann, Heinrich: Medieninformatik: Eine Einführung (Pearson Studium - IT). München 2009.</p> <p>Mauersberger, Wolfgang: Online Modul Multimediatechnik der Virtuellen Fachhochschule. FH Oldenburg/Ostfriesland/Wilhelmshaven (o. Jahr).</p> <p>Stotz, Dieter: Computergestützte Audio- und Videotechnik: Multimediatechnik in der Anwendung. München 2011.</p>

<b>Modul 04</b>	<b>Ökonomische Grundlagen 1</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	90 h	<b>Studiensemester</b>	1
<b>Selbstarbeit</b>	62 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	3	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	2 SWS / 28 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Betriebswirtschaftslehre (VL)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben Fähigkeiten zur Lösung betriebswirtschaftlicher Probleme und zum analytischen Denken in betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen die wesentlichen Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre verstehen. Sie sollen Ziele und Aufgaben der BWL kennenlernen und einen Einblick in wissenschaftliche Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre gewinnen. Grundkenntnisse über konstitutive Entscheidungen von Unternehmen sollen erlernt werden. Die Grundlagen der Unternehmensführung sollen verstanden werden. Die Studierenden gewinnen einen Einblick in die betrieblichen Funktionsbereiche. Darüber hinaus lernen sie konkrete Handlungsfelder der BWL für den Medienbereich kennen.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegenstand betriebswirtschaftlicher Entscheidungen</li> <li>• Einordnungen der BWL</li> <li>• Zukunftserwartungen in der BWL</li> <li>• Wichtige betriebswirtschaftliche Kennzahlen</li> <li>• Konstitutive Entscheidungen: Gegenstand der betrieblichen Tätigkeit, Standortwahl, Rechtsformwahl, Formen unternehmerischer Zusammenarbeit</li> <li>• Führungssysteme und strategische Unternehmensplanung</li> <li>• Betriebliche Leistungsbereiche: Personalwirtschaft, Materialwirtschaft, Produktionswirtschaft, Marketing, Investition und Finanzierung</li> <li>• Praktische Anwendungen der BWL in der Medienbranche (z.B. Unternehmensformen, Projektmanagement, Kostenkalkulation)</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Vorlesung		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Tafel, Flipchart, Videoclips, Handouts, Fallstudien etc.		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Klausur (nach Ende der Vorlesungszeit, etwa 20 Stunden Vorbereitungs- und Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Klausur		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	1,56 %		

<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Nicole Slink
<b>Lehrende</b>	Sascha Marquardt (LA)
<b>Literatur</b>	<p>Büning, Christian: BDG Gründerfibel für Kommunikationsdesigner. Oberwesel 2016.</p> <p>Büning, Christian: Business Basics: Häufige Fragen und Antworten aus dem Alltag eines Kommunikationsdesigner. Oberwesel 2015.</p> <p>Herzog, David: Recht für Designer (Bibliothek für Designer). Stuttgart 2017.</p> <p>Janda, Michael: The Psychology of Graphic Design Pricing. Salt Lake City 2019.</p> <p>Maaßen, Wolfgang: Designers' Manual: Basiswissen für selbständige Designer. Düsseldorf 2003.</p> <p>Mentzel, Wolfgang: BWL Grundwissen (Haufe TaschenGuide). Freiburg 2015.</p> <p>Vahs, D.; Schäfer-Kunz, J.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre. Stuttgart 2015.</p> <p>Wöhe, G.; Döring, U.; Brösel, G.: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre. München 2016.</p> <p>Zentek, S.; Blase, D.: Handbuch Kommunikationsdesign. Ludwigsburg 2001.</p> <p>Weitere Literatur wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>

<b>Modul 05</b>	<b>Grundlagen der Mediengestaltung 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	2
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Schrift und Layout (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden erlernen Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen. Sie lernen, Gestaltungsergebnisse zu kommunizieren (verbal und visuell) und zu präsentieren. Sie sind in der Lage, Arbeitsmethoden und Systematik auf andere Designbereiche zu übertragen und anzuwenden.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Im Modul „Grundlagen der Mediengestaltung 2“ werden die im vorangegangenen Modul 01 erworbenen gestalterischen Fähigkeiten weiter vertieft und anhand konkreter Problemstellungen im Bereich der Schriftgestaltung zur Anwendung gebracht. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Kommunikationskonzepte und Botschaften auf Basis innovativer, kreativer Text-Bild-Kombinationen zu entwickeln.</p> <p>Die Studierenden erlernen die Grundlagen und Kernkompetenzen der Typografie und des Layouts kennen und anwenden. Sie erweitern ihre Ausdrucksmöglichkeiten durch diverse Entwurfstechniken im Bereich des Kommunikationsdesigns. Sie sind darüber hinaus in der Lage, Bilder und Grafiken zur Aufmerksamkeitslenkung und als atmosphärisches Mittel nutzen zu können.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, ein für das Berufsfeld relevantes Gestaltungsprojekt hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen. Sie können sowohl an eigenen Arbeiten als auch an anderen Gestaltungsbeispielen die jeweiligen Bedingungen, Prinzipien und Ziele der typografischen Gestaltung wahrnehmen, beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Typografie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schriftklassifikation, Schriftgeschichte, Schriftfamilien, Schriftarten</li> <li>• Schriftanatomie und Typoanalyse</li> <li>• Mikro- und Makrotypografie (Schriftsatz, Schreibweisen etc.)</li> <li>• Lesbarkeitskriterien</li> <li>• Variable Fonts</li> <li>• Das grafische Zeichen, Logogramm &amp; Logotype</li> <li>• Rechtliche Aspekte des Schrifteinsatzes</li> </ul> <p><b>Layout</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungsprinzipien und Entwurfstechniken</li> <li>• Formate und Satzspiegel</li> <li>• Schriftgestaltung und Textdesign</li> <li>• Bezüge zwischen Zeichen, Schrift und Bild</li> <li>• Konzeption, Entwicklung und Realisierung von Layoutkonzepten</li> <li>• Systematische Experimente mit typografischen Elementen und Gestaltungsrastern</li> <li>• Analoge und digitale Besonderheiten des Entwurfs</li> </ul>		

<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen und projektorientierter Teamarbeit
<b>Medienintegration</b>	Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Fallstudien, Whiteboard, Übungen: Laborrechner etc.
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Modul 01 wird empfohlen
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen als Studienleistung
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Nicole Slink
<b>Lehrende</b>	Prof. Nicole Slink, Axel Stiehler (LA)
<b>Literatur</b>	<p>Bosshard, Hans: Der Typografische Raster. 2. Auflage. Zürich 2000.</p> <p>Forssmann, Friedrich; DeJong, Ralf: Detailtypografie. 5. Auflage. Mainz 2004.</p> <p>Forssmann, Friedrich; Willberg, Hans Peter: Lesetypografie. 5. Auflage. Mainz 2010.</p> <p>Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen. 3. Auflage. Wiesbaden 2013.</p> <p>Hochuli, Jost: Das Detail in der Typografie. Salenstein 2011.</p> <p>Kupferschmid, Indra: Buchstaben kommen selten allein: Ein typografisches Werkstattbuch. 2. Auflage. Salenstein 2004.</p> <p>Lupton, Ellen: Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (Design Briefs), 2. Auflage. London 2010.</p> <p>Lupton, Ellen: Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students. Maryland 2014.</p> <p>Müller-Brockmann, Josef: Rastersysteme für die visuelle Kommunikation. 4. Auflage. Zürich 2009.</p> <p>Müller, Jens: Logo Modernism. Köln 2019.</p> <p>Santa Maria, Jason: Webtypografie. Heidelberg 2015.</p> <p>Schweizerische Stiftung Schrift und Typografie: Adrian Frutiger - Schriften. 4. Auflage. Basel 2014.</p>

<b>Modul 06</b>	<b>Grundlagen Audiovisuelle Medien</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	2
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Audiovisuelle Medien (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden arbeiten in verteilten Rollen in Teams und sind dabei in der Lage, den Rahmen für eigene Projekte selbständig zu definieren und organisieren. Sie sind sich der wesentlichen Qualitätskriterien bewusst, die an Videoproduktionen gestellt werden, und fähig, Probleme bei der Produktion und Postproduktion zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen eigene kleine Videoproduktionen professionell planen und umsetzen können. Sie sollen mit unterschiedlichen Aufnahmetechniken für Video und Ton vertraut sein und auf Basis der technisch orientierten Grundlagen der Multimedialechnik in der Lage sein, mit gängigen Anwendungsprogrammen für Videoschnitt, Tonbearbeitung und Compositing professionell zu arbeiten. Neben den technischen Grundlagen der Videoproduktion sollen die Studierenden umfangreiche gestalterische, filmsprachliche und filmanalytische Kenntnisse erwerben. Darüber hinaus machen die Studierenden erste Erfahrungen mit rechtlichen Aspekten der Filmproduktion.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufnahmetechnik (Kamera- und Tontechnik, DSLR und DSLM, Objektive, Brennweiten)</li> <li>• Schnitttechnik und Postproduktion (Software für NLE, Compositing, Animation, Tonbearbeitung und Farbgestaltung)</li> <li>• Workflows für diverse Formate und Techniken (RAW, AVCHD, XDCAM, ProRes etc.)</li> <li>• Grundlegende Filmbegriffe (Einstellung, Szene, Sequenz, Segment, Einstellungsgröße, Kameraposition, Kameraperspektive, Kamerabewegung und Objektbewegung)</li> <li>• Montage (Schnitttechniken, Montageprinzipien, Raum und Zeit, dramaturgische Aspekte)</li> <li>• Licht und Beleuchtung (Funktionen von Licht und Schatten, Lichtführung, Beleuchtungstechniken)</li> <li>• Ton und Musik (diegetischer und nicht-diegetischer Ton, Funktionen von Ton und Musik, formale Unterscheidungen)</li> <li>• Filmanalytische Aspekte (Qualitative und quantitative Ansätze, Analysemethoden, Anwendungsmöglichkeiten filmischer Ausdrucksformen)</li> <li>• Rechtliche Aspekte der Arbeit mit Bild- und Bild-Ton-Medien (Recht am eigenen Bild, Urheberrecht, Vertragsaspekte, Musikrechte etc.)</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Analyseeinheiten und projektorientierter Teamarbeit		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Animationen, Handouts, Filmanalysebeispiele Übungen: Laborrechner, Kamera-, Ton- und Lichttechnik im Videostudio		

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module 01, 02, 03 werden empfohlen
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistung: Übungen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Holger Rada, Ralf C. Schreier
<b>Literatur</b>	<p>Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction. 11. Auflage. New York 2016.</p> <p>Giannetti, Louis: Understanding Movies. 13. Auflage. Boston 2013.</p> <p>Homann, Hans-Jürgen: Praxishandbuch Filmrecht. Ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende. 3. Auflage. Berlin/Heidelberg 2009.</p> <p>Jovy, Jörg: Digital filmen: das umfassende Handbuch. Bonn 2014.</p> <p>Monaco, James: How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond, Art Technology, Language, History, Theory. Jubiläumsauflage New York 2009.</p> <p>Zettl, Herbert: Sight, Sound, Motion. Applied Media Aesthetics. 8. Auflage. Belmont etc. 2016.</p> <p>Eine ausführliche Literaturliste wird während der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>

<b>Modul 07</b>	<b>Fotografische Grundlagen</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	3
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Fotografische Grundlagen (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden arbeiten in kleinen Produktionsteams an einem Projekt mit stetig wachsenden inhaltlichen und technischen Anforderungsprofilen. Innerhalb vorgegebener Zeitfenster organisieren sie die Rollenverteilung innerhalb ihres Teams und lösen eigenständig Probleme im Verlauf des Produktionsprozesses.</p> <p>Dabei treffen sie eigene ästhetisch-gestalterische wie auch technische Entscheidungen auf Grundlage der vermittelten Kenntnisse und Fertigkeiten. In prozess-begleitenden Dokumentationen setzen sie sich mit ihren Arbeitsergebnissen und -methoden analytisch und kritisch auseinander.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Ziel der Veranstaltung ist die Befähigung zur Produktion von themenbezogenen fotografischen Bildstrecken (z. B. Foto-Essay, Foto-Reportage, Fotoserie), welche bereits eine inhaltliche und gestalterische Konsistenz aufweisen. Die potentielle Einbettung dieser Arbeiten in Print-, Online- und filmische Medien wird dabei konzeptionell mit berücksichtigt. Dadurch wird die Fotografie bereits in den Grundlagen (auch) als Schnittstellendisziplin betrachtet.</p> <p>Basis der Veranstaltung ist der Erwerb handwerklich-technischer Grundlagen: von der fotografischen Aufnahme und dem Umgang mit vorhandenem oder inszeniertem Licht, über die „digitale Dunkelkammer“ (RAW-Entwicklung), die Bildretusche bis hin zur Farbgestaltung und zum Farbmanagement. Ergänzend hierzu werden Grundlagen der Bildgestaltung sowie Analysetechniken und fotogeschichtliche Zusammenhänge vermittelt.</p> <p>Die Studierenden kennen die grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen bei der fotografischen Arbeit.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufnahmetechnik (DSLR-/DSLM-Kameratechnik, Bildsensoren, Objektive, optische Gesetzmäßigkeiten)</li> <li>• Licht (Available Light, Dauer- und Blitzlicht, Lichtführung, Beleuchtungstechnik)</li> <li>• Fotografische Genres (Portrait-, People-, Objekt-, Makro-, Landschaft-, Architektur- und Straßenfotografie)</li> <li>• Workflow: Digitale Dunkelkammer (RAW-Entwicklung) bis Farbmanagement</li> <li>• Bildgestaltung (Kamerastandpunkt, Perspektive, Einstellungsgröße, Kadrierung, Brennweite, Blende, Verschlusszeiten, Schärfentiefe)</li> <li>• Bildkomposition (Goldener Schnitt, Drittelregel, Diagonalmethoden, u. a.)</li> <li>• Bildanalyse (wahrnehmungs- und gestaltpsychologische Aspekte)</li> <li>• Bildkonzeption, Prävisualisierung und Projektplanung</li> <li>• Rechtliche Aspekte: Urheber- und Verwertungsrechte, DSGVO</li> <li>• Geschichte der Fotografie (in Grundzügen)</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		

<b>Medienintegration</b>	Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Whiteboard Übungen: Laborrechner, digitale Aufnahmetechnik und Lichttechnik
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Keine
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistung: Übungen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Ralf C. Schreier
<b>Lehrende</b>	Ralf C. Schreier
<b>Literatur</b>	<p>Adler, Lindsay: Das Posing-Handbuch: Der Leitfaden für perfekte Porträts von Kopf bis Fuß. Heidelberg 2018.</p> <p>Eggers, Christian W.: Quick Guide Bildrechte, inklusive DSGVO. Wiesbaden 2019</p> <p>Feininger, Andreas: Die hohe Schule der Fotografie. München 2007.</p> <p>Ludwig, Gerd: Minus 2/3. Reportage- und Straßenfotografie mit dem unsichtbaren Blitz – eine Meisterklasse. Heidelberg 2016.</p> <p>Mulligan, Therese (Hrsg.), Wooters, David (Hrsg.): Geschichte der Fotografie. Von 1839 bis heute. Köln 2017.</p> <p>Rau, Wolfgang: Recht für Fotografen – Der Ratgeber für den fotografischen Alltag. (Mit Online-Ergänzung zur DSGVO). 3. Auflage. Bonn 2017.</p> <p>Savini, Dennis: Professionelle Studiofotografie – Masterclass Workshop. 2. Auflage. Heidelberg 2018.</p> <p>Schulz, Adrian: Architekturfotografie: Technik, Bildgestaltung und Nachbearbeitung. 4. Auflage. Heidelberg 2019.</p> <p>Walmsley, John: Die hohe Schule der Schwarz-Weiß-Fotografie. Mailand 2018.</p> <p>Westphalen, Christian: Die große Fotoschule, Handbuch digitale Fotopraxis. 3. Auflage. Bonn 2016</p> <p>Weitere Literatur- und Linklisten werden während der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>

<b>Modul 08</b>	<b>Grundlagen der Medieninformatik 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	270 h	<b>Studiensemester</b>	2
<b>Selbstarbeit</b>	214 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	9	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Programmierung (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben Basiswissen über logische und algorithmische Grundlagen digitaler Systeme. Sie schulen ihr analytisches Denkvermögen und werden in ihrer Problemlösungsfähigkeit gestärkt.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben Grundkenntnisse in wesentlichen Konzepten und Methoden der Programmierung. Sie lernen Grundprinzipien von Algorithmen und Datenstrukturen verstehen und in einer geeigneten Programmiersprache umzusetzen. Sie erlernen die konzeptionelle und algorithmische Lösung überschaubarer Probleme. In Beispielszenarien und Übungen sammeln sie Programmiererfahrungen digitaler Medienanwendungen und lernen die entsprechenden Programmierumgebungen kennen.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Programmierung (am Beispiel von JavaScript)</li> <li>• Programmiersprachen und Programmierumgebungen</li> <li>• Elementare Sprachkonzepte: Datentypen, Kontrollstrukturen, prozedurale Programmierung usw.</li> <li>• Algorithmen und Datenstrukturen</li> <li>• Grundlegende Konzepte der Objektorientierung und ihre Modellierung in UML</li> <li>• Erstellung von Programmen mit graphischen Benutzeroberflächen</li> <li>• Grundlagen der Programmierung digitaler Medienanwendungen (Integration von Grafik, Sound, Animationen, Web-2D usw.)</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Tafel, Videoclips, Handouts, Fallstudien etc. Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	4,68 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb		
<b>Lehrende</b>	Alfred Schmidt		

<b>Literatur</b>	<p>Bewersdorff, Jörg: Objektorientierte Programmierung mit JavaScript: Direktstart für Einsteiger. Wiesbaden 2014.</p> <p>Flanagan, David: JavaScript – das umfassende Referenzwerk. 6. Auflage. O'Reilly, Köln 2012.</p> <p>Fuchs, Paul: Programmieren für Einsteiger: Der leichte Weg zum JavaScript-Experten. Landshut 2019.</p> <p>Koch, Stefan: JavaScript. Einführung, Programmierung, Referenz – inklusive Ajax. 5. Auflage. dpunkt-Verlag, Heidelberg 2009.</p> <p>Kröner, Peter: ECMAScript 5 – Entwickeln mit dem aktuellen JavaScript-Standard. 1. Auflage. Open Source Press, München 2013.</p> <p>Lahres, Bernhard; Rayman, Gregor: Objektorientierte Programmierung. Einstieg und Praxis. Bonn 2009.</p> <p>Zakas, Nicholas: JavaScript objektorientiert: Verständlicher, flexibler, effizienter programmieren. Heidelberg 2014.</p>
------------------	--

<b>Modul 09</b>	<b>Ökonomische Grundlagen 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	90 h	<b>Studiensemester</b>	2
<b>Selbstarbeit</b>	62 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	3	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	2 SWS / 28 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Marketing (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum analytischen Denken im Bereich des Marketing-Mix und der Marktforschung.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen Grundlagen der Marketingorientierung verstehen und die wesentlichen Marketingtechniken einsetzen können. Sie lernen den Grundaufbau einer Marketingkonzeption, die Marketinginstrumente und Methoden der Marktforschung kennen. In Übungen sammeln die Studierenden Eindrücke über praktische Anwendungsmöglichkeiten des Marketing-Mix anhand von Fallbeispielen aus dem Bereich der Medienproduktion.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklungen der Marketing-Orientierung im Zeitablauf</li> <li>• Grundlegender Aufbau einer Marketing-Konzeption</li> <li>• Analyse der Ausgangssituation für den Aufbau einer Marketing-Konzeption und Methoden der Marktforschung</li> <li>• Systematisierung und Entwicklung von Marketingzielen</li> <li>• Ausgewählte Marketingstrategien: Marktsegmentierungsstrategien, Positionierungsstrategien, Wettbewerbsstrategien</li> <li>• Nutzung des Marketing-Instrumentariums: Produktpolitik, Preispolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik</li> <li>• Aktuelle Entwicklungen des Marketings (z.B. Online-Marketing, SEO-Marketing, Content-Marketing, Social Media)</li> <li>• Praktische Umsetzung des Marketing-Mix anhand von Fallbeispielen</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 20 Stunden Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	1,56 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Nicole Slink		

<b>Lehrende</b>	Sascha Marquardt (LA)
<b>Literatur</b>	<p>Godin, Seth: This is Marketing. New York 2018.</p> <p>Homburg, Christian; Krohmer, Harley: Grundlagen des Marketingmanagements. 5. Auflage. Wiesbaden 2017.</p> <p>Kotler, P.; Kartajaya, H.: Marketing 4.0: Der Leitfaden für das Marketing der Zukunft. Frankfurt a.M. 2017.</p> <p>Lammenett, Erwin: Praxiswissen Online-Marketing. 7. Auflage. Wiesbaden 2019.</p> <p>Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M.; Eisenbeiß, M.: Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung Konzepte – Instrumente – Praxisbeispiele. 13. Auflage. Wiesbaden 2018.</p> <p>Mittelstaedt, Max: Marketingmanagement: Die Grundlagen des Marketing einfach erklärt. ohne Ort 2019.</p> <p>Scharf, Andreas; Schubert, Bernd; Hehn, Patrick: Marketing – Einführung in Theorie und Praxis. 6. Auflage. Stuttgart 2015.</p> <p>Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>

<b>Modul 10</b>	<b>Vertiefung Mediengestaltung 1</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	360 h	<b>Studiensemester</b>	3 und 4
<b>Selbstarbeit</b>	248 h	<b>Dauer</b>	2 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	12	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS und SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	15
<b>Kontaktzeit</b>	8 SWS / 112 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zwei Veranstaltungen aus: Editorial Design, Corporate Design, Motion Design, 2D-Animation etc. (VL + Ü, je 6 CP)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählten Lehrveranstaltungen entscheiden sie sich für die Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren, Audiovisuelle Medien oder eine Kombination von Lehrveranstaltungen aus beiden Bereichen.</p> <p>In der <b>Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren</b> stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und ganzheitliche Designkonzepte definieren und entwerfen können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren.</p> <p>In der <b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b> zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind, filmische Kurz- und Kunstformen zu kategorisieren und analysieren. Sie können im Rahmen angemessen komplexer Aufgabenstellungen eigene Darstellungsformen entwickeln und umsetzen und erlangen ein breit angelegtes und integriertes Wissen über verschiedene Animationsformen und Gestaltungsprozesse für das bewegte Bild. Dabei können sie strategisch denken, ihre Ideen nach außen kommunizieren und ihre Entwürfe angemessen präsentieren.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>In der <b>Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren</b> entwickeln die Studierenden professionelle Corporate-Design-Handbücher bzw. variable und intermediale Corporate-Design-Konzepte, Magazin-Layouts oder andere Publikationen für den Print und On-screen-Bereich. Sie sind in der Lage, fundierte technische und kreative Kenntnisse aus den Bereichen Typografie und Kommunikationsdesign mit strategischem Denken und Handeln zu verbinden und ein komplexes gestalterisches Werk zu entwerfen, das den Grundprinzipien der Kommunikationsgestaltung Rechnung trägt. Eine Verbindung zur Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien entsteht an der Schnittstelle interaktiver Medien: Studierende evaluieren, in welcher Form und in welchem Umfang audiovisuelle Inhalte in crossmedialen Projekten implementiert werden können.</p> <p>In der <b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b> erwerben die Studierenden grundlegende gestalterische und technische Kenntnisse im Bereich 2D-Animation und Motion Design. Sie wissen, wie Bild, Ton, Grafik, Schrift, Farbe und Form zu komplexen Bewegtbildern und Animationen verschmolzen werden. Die Studierenden sind mit grundlegenden Animationskonzepten und -verfahren sowie dramaturgischen und narrativen Aspekten filmischer Erzähltechniken vertraut. Sie wissen um die spezifischen technischen und ästhetischen Herausforderungen bei der Konzeption von filmischen Kurzformen. Darüber hinaus können sie Filmtitelsequenzen analysieren und konzipieren; sie sind technisch sowie gestalterisch in der Lage, eigene Sequenzen zu entwickeln und zu produzieren.</p>		

<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corporate Identity (Bereiche, Ziele, Instrumente, Planung, Umsetzung, Kontrolle)</li> <li>• Corporate-Design (Bedeutung, Struktur, Gestaltungs- und Analysekriterien, Intermedialität)</li> <li>• Kernelemente des Corporate Designs (Logoentwicklung, Typografie, Layoutraster, Farbwelten, Bilderwelten, Web, Merchandising etc.)</li> <li>• Branding (Markenidentität, Markenstruktur, Markenaufbau, Sales Promotion, Sponsoring)</li> <li>• Editorial Design (Gestaltung von Zeitschriften, Magazinen, Broschüren etc.)</li> <li>• Digital Editorial Design (Gestaltung digitaler Formate für Web, Smartphone und Tablet)</li> <li>• Responsive Layouts (Planung crossmedial konsistenter Designs)</li> <li>• Titelgestaltung, Magazindramaturgie, Layout, Text-Bild-Bezüge</li> <li>• Kreativitätstechniken (freie und angewandte Entwürfe, formale Variationen, Konzeptentwicklung, Präsentationstechniken)</li> <li>• Workflowentwicklung (Integration diverser Tools und Anwendungen, Farbmanagement, Druckvorstufe, digitale Design-Handbücher, Hybridformate)</li> <li>• Rechtliche Aspekte (Urheberrecht, Lizenzen, Recherchemöglichkeiten etc.)</li> </ul> <p><b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2D-Charakterentwicklung</li> <li>• Analoge und digitale Mal- und Zeichentechniken</li> <li>• Stop-Motion-Animation, Glas-Animation, Bild-für-Bild-Animation, Overpaint-Techniken, Schlüsselbildtechniken, digitale Skelettanimation bzw. 2D-Rigging, Pixilation, Live-Animation mit Sensoren</li> <li>• Hintergründe und Matte Paintings</li> <li>• Grundbegriffe und Prinzipien der 2D-Animation</li> <li>• Filmische Titelsequenzen (Geschichte, Vorspann, Abspann, Funktionen)</li> <li>• Elemente von Bewegtbildgrafiken (Grafiken/Bilder vs. Text/Schrift, Effekte vs. Lesbarkeit und Informationsvermittlung, analoge Techniken vs. digitale, Retrodesign und Genrebezug)</li> <li>• Techniken des Motion Designs (Compositing, Chromakeying, Rotoskopiering, Motion Tracking, 3D Tracking, Retuschetechniken, Mehrfachbelichtungen, analoge und digitale Flüssigkeiten, Zeichentechniken etc. )</li> <li>• Konzept und Entwurf von Filmtitelsequenzen: Styleframe, Designboard, Moodboard, Storyboard etc.</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltungen kombinieren Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Projektarbeit in Kleingruppen, Planspielen, Präsentationseinheiten und Gastvorträgen
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Handouts, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner, Videotutorials
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module 05, 06, 07
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 80 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen oder Referat als Studienleistungen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben bzw. erfolgreicher Abschluss der Präsentationen und der Modulprüfung

<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	6,24 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, LA
<b>Literatur</b>	<p><b>Audiovisuelle Medien</b></p> <p>Betancourt, Michael: The History of Motion Graphics. Rockville 2013.</p> <p>Brinkman, Ron: The Art and Science of Digital Composing. 2. Auflage. Burlington 2008.</p> <p>Crook, Ian; Beare, Peter: Motion Graphics. Principles and Practices from the Ground Up. London/New York 2016.</p> <p>Curran, Steven: Motion Graphics. Graphic Design for Broadcast and Film. Gloucester 2001.</p> <p>Krasner, Jon: Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics. 3. Auflage, Burlington 2013.</p> <p>Meyer, Chris; Meyer, Trish: Creating Motion Graphics with After Effects. Essential and Advanced Techniques. 5. Auflage, Burlington 2010.</p> <p>Shaw, Austin: Design for Motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design. New York 2016.</p> <p>Wright, Steve: Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist. 2. Auflage. Burlington 2013.</p> <p>Eine ausführliche Literaturliste wird während der Veranstaltung bekannt gegeben.</p> <p><b>Crossmediales Publizieren</b></p> <p>Berzina, Zane: The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies. Zürich 2013.</p> <p>Beyrow, Matthias; Daldrop, Norbert: Corporate Identity und Corporate Design. Stuttgart 2013.</p> <p>Caldwell, Cath; Zappaterra, Yolanda: Editorial Design: Digital and Print. 2. Auflage. London 2014.</p> <p>Carson, David; Blackwell, Lewis: The end of Print. 2. Auflage. London 2012.</p> <p>Hartwich, Tabea; Kemmer, Jana: Overlap. Zürich 2015.</p> <p>Johansson, Kaj; Lundberg, Peter: Printproduktion Well Done. 2. Auflage. Mainz 2008.</p> <p>Nagel, Wolfram; Fischer, Valentin: Multiscreen Experience Design. Schwäbisch Gmünd 2013.</p> <p>Paulmann, Robert: double loop – Basiswissen Corporate Identity. Mainz 2005.</p> <p>Poschauko, Martin; Poschauko, Thomas: Nea Machina. 2. Auflage. Mainz 2018.</p> <p>Spies, Marco; Wenger, Katja: Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit. Mainz 2018.</p> <p>Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>

<b>Modul 11</b>	<b>Tongestaltung</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	3
<b>Selbstarbeit</b>	138 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	3 SWS / 42 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Tongestaltung (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden zeigen, dass sie im Rahmen angemessen komplexer Aufgabenstellungen eigene auditive und audiovisuelle Darstellungsformen entwickeln und umsetzen können. Dabei sind sie fähig, in kleinen Teams unterschiedliche Rollen zu übernehmen und effektiv zu kommunizieren. Sie sind fähig, Probleme bei der Produktion von Audioprojekten zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden planen und entwickeln eigene Audioproduktionen und setzen diese um. Dabei machen sie sich mit unterschiedlichen Aufnahmetechniken und Produktionsabläufen unter Feld- und Studiobedingungen vertraut. Auf Basis von technisch orientierten Grundlagen der Audio- und Studioteknik werden sie befähigt, selbst aufgenommenes Audiomaterial mit gängiger Audibearbeitungssoftware professionell zu bearbeiten. Dieses Modul stellt eine ideale Ergänzung zu den Grundlagen Audiovisuelle Medien dar. Ebenso finden die erworbenen Fertigkeiten Anwendung bei crossmedialen Multimediaprojekten.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Elektroakustik (vom Mikro zum Lautsprecher in der analogen und digitalen Welt)</li> <li>• Sound Design für audiovisuelle Medien (Ästhetik und Strategie der Interaktion zwischen Klang und Bild)</li> <li>• Audioprogrammierung für interaktive Kontexte (Installationen, Performance, Web)</li> <li>• Audio Recording, Mixing und Mastering-Techniken</li> <li>• Auditive Wahrnehmung</li> <li>• Dramaturgische Aspekte des Sounddesigns</li> <li>• Grundlagen der Studioteknik (Mikrofone und ihr Einsatz, Mischpultarbeit, Analog-Digitaltransfer)</li> <li>• Schnitttechnik und Postproduktion (Sequenz- und Audiosoftware, Plugins und Masteringtools)</li> <li>• Workflows für diverse Formate und Techniken (Stereo und Surroundproduktionen, Formate für CD, Video und Internet)</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		

<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Ralf C. Schreier
<b>Lehrende</b>	Riccardo Castagnola (LA)
<b>Literatur</b>	<p>Anderegg, Raymond: Ton am Set. München 2014.</p> <p>Chion, Michel: Audio-Vision, Ton und Bild im Kino. Berlin 2012.</p> <p>Dubsch, Karsten: Das Recording Studio. 2. Auflage. Düsseldorf 2014.</p> <p>Ederhof, Andreas: Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne. München 2004.</p> <p>Görne, Thomas: Sounddesign Klang Wahrnehmung Emotion. München 2017.</p> <p>Hau, Andreas: Mikrofon Ratgeber. Düsseldorf 2009.</p> <p>Henle, Hubert: Das Tonstudio Handbuch: Praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. 5. Auflage. München 2001.</p> <p>Owsinski, Bobby: Aufnehmen wie die Profis: Das Handbuch für Toningenieure. München 2011.</p> <p>Raffaseder, Hannes: Audiodesign: Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung. München 2010.</p> <p>Schafer, R. Murray: The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Rochester 1993.</p> <p>Vassilian, Larissa: Podcasting! Von erfahrenen Podcastern lernen. Bonn 2018.</p> <p>Viers, Ric: The Sound Effects Bible: How to create and record Hollywood style sound effects. Los Angeles 2008.</p>

<b>Modul 12</b>	<b>UI/-UX-Design</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	3
<b>Selbstarbeit</b>	138 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	3 SWS / 42 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	UI-/UX-Design (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen in der Lage sein, nutzerzentrierte Designkonzepte zu entwickeln. Sie lernen die Vorteile des systematischen, wissenschaftlichen Vorgehens kennen. Sie können unterschiedliche Anforderungen und Zielgruppen unterscheiden, analysieren und problemorientierte Lösungen entwickeln. Sie kennen Theorien und Herausforderungen bei eigenen Projekten, erlernen Teamwork und Teammanagement. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Gestaltungskonzepte zu begründen und zu präsentieren. Sie lernen sowohl den Arbeitsprozess als auch das erzielte Ergebnis hinsichtlich der Zielerreichung kritisch zu reflektieren und zu dokumentieren.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben Kenntnisse, die Begriffe UI-/UX-Design sowie deren Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen. Sie können die Methoden und Techniken für konkrete Aufgaben des UI-/UX-Designs zielgerichtet auswählen und durchführen. Die Studierenden lernen, Inhalte und Prozesse, mit denen eine Nutzerin oder ein Nutzer mit einem System interagiert, zu strukturieren, zu vereinfachen und zu verbessern. Sie sind in der Lage, Standardelemente digitaler Interaktion z.B. Slider, Informations-Architektur, Verhalten, Animation, Ansprache und Dramaturgie zu erstellen. Sie können Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Interfaces entwickeln und dafür Prototypen erstellen. Sie können interaktive Softwareanwendungen und Apps konzipieren und gestalten.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen User Interface- und User Experience-Design</li> <li>• Arbeitsweise und Prozesse im UI-/UX-Design</li> <li>• Customer Journey (Touchpoint, Customer Journey Map, Personas)</li> <li>• Navigations- und Interaktionsstrukturen</li> <li>• Sketching und Wireframing</li> <li>• Prototyping</li> <li>• Überblick über Methoden des Usability-Testings</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		

<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Nicole Slink
<b>Lehrende</b>	Prof. Nicole Slink, LA
<b>Literatur</b>	<p>Barnum, C. M.: Usability Testing Essentials. Ready, Set ... Test! Burlington 2010.</p> <p>Bartl, Dietmund et al.: Digital Innovation Playbook. Hamburg 2016.</p> <p>Buxton, B.; Greenberg, S.; Carpendale, S.; Marquardt, N.: Sketching User Experiences. Bonn 2013.</p> <p>Buley, Leah: The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide, New York 2013.</p> <p>Design 360°: Interactive Design For Screen: 100 Graphic Design Solutions. Barcelona 2019.</p> <p>Heinecke, A. M: Mensch-Computer-Interaktion. Basiswissen für Entwickler und Gestalter, 2. Auflage. Berlin, Heidelberg 2012.</p> <p>Jacobsen, J.; Meyer, L.: Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt – bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt. Bonn 2017.</p> <p>Richter, M.; Flückiger, M.: Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen. 4. Auflage. Heidelberg 2016.</p> <p>Spies, M.; Wenger, K.: Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit. Mainz 2018.</p> <p>Tidwell, Jenifer: Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. Sebastopol 2020.</p>

<b>Modul 13</b>	<b>Medienprojekt</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	720 h	<b>Studiensemester</b>	3 und 4
<b>Selbstarbeit</b>	580 h	<b>Dauer</b>	2 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	24	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich (WS und SoSe)
		<b>Gruppengröße</b>	15
<b>Kontaktzeit</b>	10 SWS / 140 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Medienprojekt (P)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Produkt in eigenverantwortlicher Arbeit zu definieren, gestalten und entwickeln. Bei der Projektplanung berücksichtigen die Studierenden theoretische, planerische, gestalterische und technische Aspekte der Medienproduktion. Sie organisieren selbständig die Rollenverteilung und Arbeit im Team und stellen die Fähigkeit unter Beweis, systematisch zu arbeiten und spezifische Problemlösungskonzepte innerhalb eines vorgegebenen Zeitbudgets zu entwickeln.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden planen und entwickeln ein Mediensystem oder Medienprodukt (digitales Informations- oder Lernsystem, Multimedia- oder Videoproduktion, Animationsfilm etc.) in gemeinsamer und interdisziplinärer Arbeit. Dabei werden neben der systematischen, technischen und gestalterischen Entwicklung der jeweiligen Projektphasen auch wesentliche Kenntnisse des Projektmanagements und des Marketings sowie die Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen berücksichtigt.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektplanung und -organisation</li> <li>• Zieldefinition und Problemanalyse</li> <li>• Theoretische Einarbeitung</li> <li>• Teamfindung</li> <li>• Praktische Entwicklungsarbeit</li> <li>• Entwicklung begleitender Marketingkonzepte, ggf. Pressearbeit</li> <li>• Präsentation, Evaluation und kritische Reflexion der Ergebnisse</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Projektarbeit		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Fallbeispiele Projektarbeit: Laborrechner, Video- und Audiogeräte		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module 01, 02, 03, 04, 05		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Projektarbeit		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	12,48 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada		
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, Prof. Dr. Ulrike Erb, Ralf C. Schreier		
<b>Literatur</b>	Eine ausführliche Literaturliste während der Veranstaltung bekannt gegeben.		



<b>Modul 14</b>	<b>Interaktive Systeme</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	4
<b>Selbstarbeit</b>	138 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	3 SWS / 42 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Interaktive Systeme (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden erweitern ihre soziale und kommunikative Kompetenz in Bezug auf Diskussions-, Präsentations- und Reflexionsfähigkeit. Regelmäßige Diskussionen der Arbeit in der Gruppe fördern die Kritik- und die Beobachtungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln ein grundlegendes Verständnis für Informationsarchitektur und digitale Benutzungsoberflächen und erweitern ihre Kompetenzen im Bereich Kooperations- und Teamfähigkeit in den Präsenzübungen.</p> <p>Die Studierenden lernen weitere Strategien des Wissenserwerbs. Darüber hinaus können sie Prototyping-Ergebnisse funktional und ästhetisch beurteilen und in den Designprozess zurückfließen lassen.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Aufbauend auf vorherigen Veranstaltungen zum Design des User Interfaces vertiefen und entwickeln die Studierenden nun ihre Kompetenzen.</p> <p>Sie erwerben experimentelle, gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen zur Entwicklung individueller Projekte und Positionen. In diesem Rahmen erlangen sie insbesondere ein gestärktes und sensibilisiertes visuelles Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen und grundlegende Fertigkeiten in der Zusammenarbeit.</p> <p>In der Lehrveranstaltung geht es um Konzeption, Entwurf und die prototypische Umsetzung von digitalen Anwendungen. Die Studierenden kennen wichtige Vorgehensmodelle im Design und im Designprozess und können sie erfolgreich anwenden.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Designprozesse und -methoden der Mensch-Computer-Interaktion, Interaction Design</li> <li>• spezifische Aspekte der Mensch-Computer-Interaktion</li> <li>• spezifische Interaktionstechniken (Multimodale Interaktion, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces)</li> <li>• User Interface Styles (Basic Styles, UI Patterns, UI Vielfalt / Trends aus der Forschung)</li> <li>• Responsive Design; CSS-Frameworks, CSS-Präprozessoren</li> <li>• Gestaltung des UI für spezifische Interaktionshardware (augmented und virtual reality) und 3D-Interaktion</li> <li>• Spezifische Anwendungen der Mensch-Computer-Interaktion</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung wird als problemorientierter Projektunterricht mit Gruppenarbeit konzipiert.		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Handouts, Fallstudien Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Modul 12		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		

<b>Stellenwert f. die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Marcos Martinez
<b>Lehrende</b>	Marcos Martinez
<b>Literatur</b>	<p>Garrett, Jesse James: Die Elemente der User Experience. Anwenderzentriertes (Web-) Design. München 2012.</p> <p>Khazaeli, Cyrus Dominik: Systemisches Design. Hamburg 2005.</p> <p>Krug, Steve: Don't make me think!. Web Usability. Heidelberg 2006.</p> <p>Kurosu, Masaaki (Ed.): Human-Computer Interaction. Recognition and Interaction Technologies. HCI 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings, Part II</p> <p>Moggridge, Bill: Designing Interactions. Cambridge 2007.</p> <p>Herczeg, Michael: Interaktionsdesign. Gestaltung interaktiver und multimedialer Systeme. München 2006.</p> <p>Seffah, Ahmed: Patterns of HCI Design and HCI Design of Patterns. Heidelberg 2015.</p> <p>Stapelkamp, Torsten: Screen- und Interfacedesign. Gestaltung und Usability für Hard- und Software. Heidelberg 2007.</p> <p>Norman, Donald A.: Emotional Design, Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York 2005.</p> <p>Norman, Donald A.: The Design of Everyday Things. New York 2002.</p> <p>Raskin, Jef: The Humane Interface, New Directions for Designing Interactive Systems. Reading 2000.</p>

<b>Modul 15</b>	<b>Medienwissenschaft 1</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	4
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Auswahl aus „Einführung in die Medienwissenschaft“ (S), „Filmtheorie/-geschichte“ (S) o.ä.		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden können komplexe Texte lesen, verstehen und selbständig einordnen. Sie können in Diskussionen eigene Standpunkte vertreten und argumentativ belegen. Sie entwickeln ein fundiertes Methodenwissen, um Filme zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Darüber hinaus sind sie befähigt, selbständig ein Schwerpunktthema zu erarbeiten und die Ergebnisse angemessen zu präsentieren.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p><b>Einführung in die Medienwissenschaft</b></p> <p>Die Studierenden sind vertraut mit Terminologie und Anwendungsfeldern der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Sie wissen, welche Methoden in den jeweiligen Forschungsfeldern zur Anwendung kommen und sind in der Lage, eigene kleine Untersuchungen bzw. Analysen durchzuführen.</p> <p><b>Filmtheorie/-geschichte</b></p> <p>Die Studierenden haben einen guten Überblick über die Geschichte des Films und der Fotografie und kennen die wesentlichen filmtheoretischen Ansätze und Positionen sowohl im Bereich des fiktionalen Films als auch des dokumentarischen. Sie sind in der Lage, sich mit formalästhetischen, gesellschaftspolitischen, ökonomischen und technischen Positionen in unterschiedlichen filmischen Gattungen, Genres und Bewegungen auseinanderzusetzen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Einführung in die Medienwissenschaft</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forschungsfelder der Medienwissenschaft (Printmedien, Fernsehen, Hörfunk, Internet, Film)</li> <li>• Grundbegriffe der Medienwissenschaft (Medienkommunikation, Medium, Kommunikationsmittel, Gestaltungsmittel, Rollen im Kommunikationsprozess, Kommunikationsmodelle)</li> <li>• Hermeneutische Methoden in der Medienwissenschaft</li> <li>• Methoden der empirischen Sozialwissenschaft (Forschungsprozess, Forschungsdesign, Befragung, Inhaltsanalyse, Beobachtung, Experiment, Sekundäranalysen, Online-Datenerhebung, Datenauswahl, -aufbereitung und -analyse)</li> </ul> <p><b>Filmtheorie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte der Fotografie, Fotografie als Massenmedium, dokumentarische Fotografie, Fotografie und Kunst, Bild und Realität, Bildmanipulation</li> <li>• Geschichte des Films, Epochen, filmische Bewegungen</li> <li>• Filmtheoretische Positionen (realistische Theorien, formästhetische Theorien, semiotische Theorien, kognitionspsychologische Theorien, neuere Ansätze seit den 1980er Jahren)</li> <li>• Dokumentarfilm (Flaherty, Grierson, Direct Cinema, Cinéma Vérité, neuere Entwicklungen, Mockumentary, Hybridformate)</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Filmdramaturgie (klassische Dramastruktur, Stilfiguren und Archetypen, Plotaufbau nach Franz und Freytag, Heldenreise, postmodernes Erzählen)</li> <li>• Beispielfilme/Filmanalysen (wechselndes Angebot genretypischer Filme und herausragender Beispiele filmischer Epochen und Bewegungen)</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltung kombiniert seminaristischen Unterricht mit kleinen Vorlesungsteilen, Referaten, Filmanalysen, Lektüreeinheiten und Diskussionsrunden
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Filmbeispiele, Handouts, Filmanalysebeispiele
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Modul 02
<b>Prüfungsform(en)</b>	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada
<b>Lehrende/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada, André Feldhaus (LA)
<b>Literatur</b>	<p>Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films. 5. Auflage. Stuttgart 2003.</p> <p>Atteslander, Peter: Methoden der empirischen Sozialforschung. 13. Auflage. Berlin 2010.</p> <p>Elsaesser, Thomas; Hagener, Malte: Filmtheorie zur Einführung. Hamburg 2007.</p> <p>Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart 2003.</p> <p>Hohenberger, Eva (Hrsg.): Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms, 3. Auflage. Berlin 2006.</p> <p>Rainer Leschke: Einführung in die Medientheorie. München 2003.</p> <p>Eine umfangreiche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung ausgegeben.</p>

<b>Modul 16</b>	<b>Praktisches Studiensemester / Auslandssemester</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	840 h insgesamt 784 h (Betriebliche Praxis bzw. Auslandssemester) 56 h (Begleitseminar)	<b>Studiensemester Dauer</b>	5 1 Semester
<b>Selbstarbeit</b>	784 h (Betriebliche Praxis) Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
<b>Leistungspunkte</b>	28 CP (Betriebliche Praxis bzw. Auslandssemester) 2 CP (Begleitseminar)	<b>Gruppengröße</b>	15 (Begleitseminar)
<b>Kontaktzeit</b>	1 SWS (Betriebliche Praxis) SWS je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)	<b>Sprache</b>	deutsch / englisch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Betriebliches Praxis- bzw. Auslandssemester Begleitseminar (inkl. Vorbereitung, methodischer Begleitung, Anleitung und Auswertung)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden sind in der Lage, sich beruflich zu orientieren und ihre jeweilige Arbeitssituation einzuschätzen. Innerhalb der <b>Praxisphase</b> können sie selbständig Problemlösungsstrategien entwickeln und Projektmanagementqualitäten ausbilden. Während des <b>Auslandssemesters</b> finden sie sich in einem fremden sozialen und kulturellen Bildungsumfeld zurecht. Nach Beendigung des Praxissemesters bzw. des Auslandssemesters sind sie in der Lage, die dort gemachten Erfahrungen aufzuarbeiten und bei der weiteren Planung des Studiums zu berücksichtigen.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Das <b>Praxissemester</b> verbindet theoretisches und anwendungsorientiertes Wissen der Medienproduktion mit beruflicher Praxis. Die Studierenden sammeln in einer mindestens 18 Wochen dauernden Tätigkeit in einem Praktikumsunternehmen Erfahrungen mit komplexen Aufgabenstellungen. Sie sind in der Lage, die dort gemachten berufspraktischen Erfahrungen mit den im Studium erworbenen Kenntnissen abzugleichen und theoretisch zu reflektieren. Die Studierenden bekommen Einblicke in den Berufsalltag, knüpfen Kontakte mit der späteren Berufswelt und entwickeln eine spezifische berufliche Perspektive.  Das <b>theoretische Studiensemester im Ausland</b> dient der persönlichen Entwicklung und dem interkulturellen Lernen der Studierenden. Die Studierenden wählen nach Maßgabe des Lehrangebots der ausländischen Partnerhochschulen Lehrveranstaltungen aus dem Spektrum der Mediengestaltung oder Medieninformatik bzw. einem freien Wahlpflichtbereich.		
<b>Lehrinhalte</b>	<b>Inhalte und Themen des Praxis- bzw. Begleitseminars</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Besprechung der Praktikumsinhalte bzw. der Lehrinhalte an der Auslandshochschule</li> <li>• Auseinandersetzung mit dem Praktikumsbetrieb bzw. der Auslandshochschule und dem Gastland</li> <li>• Bearbeitung von praktischen Aufgabenstellungen</li> <li>• Kurzberichte über die praktische Arbeit</li> <li>• Planung, Erstellung und Präsentation des Abschlussberichts</li> </ul>		

<b>Lehrformen</b>	Betreute Arbeit im Praktikumsbetrieb (Praxissemester) Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)
<b>Medienintegration</b>	Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module aus den ersten beiden Studienjahren
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktikumsbericht (Studienleistung im Praxissemester) Auslandssemesterbericht (Studienleistung im Auslandssemester)
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	0 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb
<b>Betreuende</b>	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Dr. Ulrike Erb, Prof. Nicole Slink
<b>Literatur</b>	-

<b>Modul 17</b>	<b>Vertiefung Mediengestaltung 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	360 h	<b>Studiensemester</b>	6 und 7
<b>Selbstarbeit</b>	248 h	<b>Dauer</b>	2 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	12	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe und WS
		<b>Gruppengröße</b>	15
<b>Kontaktzeit</b>	8 SWS / 112 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zwei Veranstaltungen aus: Vertiefung Bewegtbild, 3D-Animation, Filmdramaturgie, Vertiefung Fotografie, Concept Design, Digital Editorial Design etc. (je 6 CP)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählter Vertiefungsrichtung im Modul „Vertiefung Mediengestaltung 1“ (Crossmediales Publizieren oder Audiovisuelle Medien) wählen sie weitere spezifische Veranstaltungen.</p> <p>In der <b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b> zeigen die Studierenden, dass sie im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen eigene visuelle oder audiovisuelle Darstellungsformen entwickeln und umsetzen können. Dabei sind sie fähig, in kleinen Teams unterschiedliche Rollen zu übernehmen und effektiv zu kommunizieren. Sie sind fähig, Probleme bei der Produktion zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.</p> <p>In der <b>Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren</b> stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und Designideen entwerfen bzw. -konzepte definieren können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>In der <b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b> vertiefen die Studierenden ihre Animationskenntnisse im zwei- und dreidimensionalen Raum. Dabei sollen sie medientypische Animationstechniken als Querschnittsdisziplinen von (Web-)Design, Film, Foto, Video, Sound und Multimedia experimentell einzeln und im Team erproben. Alternativ dazu können die Studierenden Ihre konzeptionellen Fähigkeiten im Kurzfilmbereich erweitern. Sie sind in der Lage, eigene Stoffe zu entwickeln, filmische Exposés und Treatments zu schreiben und Drehbücher zu verfassen.</p> <p>In der Vertiefungsrichtung <b>Crossmediales Publizieren</b> entwickeln die Studierenden visuelle Konzepte und Ideen für crossmediale Layouts. Sie schaffen kreative Entwürfe für digitale Magazine für unterschiedliche Endgeräte und Plattformen oder crossmediale Kampagnen und setzen diese prototypisch um. Neben den hierzu erforderlichen gestalterischen Kompetenzen erlernen die Studierenden die Planung komplexerer technischer Architekturen, konzipieren Lösungen für das Content Management, strukturieren Publikationszyklen und lernen den Zusammenhang zwischen Content und responsiven Layouts kennen. Außerdem werden – individuell nach Bedarf – spezifische Gestaltungsprinzipien und -methoden für den crossmedialen Einsatz von Fotografie vermittelt.</p>		
<b>Lehrinhalte (je nach Veranstaltung)</b>	<p><b>Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hybride Animations- und Bewegtbildformate</li> <li>• 3D-Modellierungs- und Animationsverfahren</li> <li>• Texturen und Materialien, Beleuchtungs- und Schattenmodelle</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera und Perspektive, Rigging, Renderverfahren/Rendereffekte</li> <li>• Anwendung und Erstellung von visuellen Effekten</li> <li>• Filmdramaturgie</li> <li>• Erzählstruktur im Film</li> <li>• Kurzfilmanalyse</li> <li>• Stoffentwicklung</li> <li>• Exposé und Treatment</li> <li>• Drehbuchentwicklung</li> </ul> <p><b>Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken, Werkzeuge und Modelle elektronischen Publizierens</li> <li>• Entwurf, Layout und Interaktion für digitale Publishing-Formate</li> <li>• Architektur von Publikationssystemen</li> <li>• Publizieren im Web, PDF-Publishing</li> <li>• eBook-Formate und eBook-Publishing</li> <li>• Storytelling</li> <li>• Medien und Kanäle</li> <li>• Crossmediale Kampagnen</li> <li>• Entwicklung und Visualisierung eigener fotografischer Gesamtkonzepte</li> <li>• Digitale Bildbearbeitung (fortgeschrittene Bildretusche, Bildmanipulationstechniken, Compositing, Spezialeffekte)</li> <li>• Inszenierung komplexerer Licht- und Beleuchtungssituationen</li> <li>• Weiterentwicklung einer eigenen (ggf. projektbezogenen) Bildsprache</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Die Veranstaltungen haben je nach Ausrichtung Projekt- oder Seminarcharakter, können aber auch kleinere Vorlesungseinheiten und Übungen beinhalten
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Audioclips, Handouts Übungen: Laborrechner, je nach Ausrichtung diverse Tontechnik
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Modul 10
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 80 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen oder Referat als Studienleistungen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	6,24 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
<b>Lehrende</b>	Prof. Nicole Slink, Prof. Dr. Holger Rada, Ralf C. Schreier, LA
<b>Literatur</b>	Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

<b>Modul 18</b>	<b>Vertiefung Medieninformatik 1</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Spezielle Programmierumgebungen und Internettechnologien (z.B. für Spieleprogrammierung, Mobile Anwendungen, Processing, Web-Apps etc.), VL + Ü		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben vertiefende Programmierkompetenzen. Ihre Fähigkeiten zur Entwicklung und zum Verständnis multimedialer Software- und Websysteme werden gestärkt. Sie sind in der Lage, sich Fertigkeiten im Umgang mit Softwarewerkzeugen ihres Fachgebietes eigenständig anzueignen und diese Werkzeuge für die Entwicklung neuer Lösungen praktisch einzusetzen.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden erwerben vertiefende Kenntnisse in der Entwicklung multimedialer Software- und Websysteme. Sie können konzeptionelle und algorithmische Lösungen für überschaubare Probleme entwickeln. In Beispielszenarien und Übungen lernen sie entsprechende Entwicklungsumgebungen und -werkzeuge kennen.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefende Programmierkonzepte für Software- und Medienanwendungen</li> <li>• Grundlegende Architekturen und Komponenten dynamischer Webauftritte (Client-Server-Architektur, Datenhaltung/Datenbank-Abfragesprachen, php);</li> <li>• Aktuelle technologische Entwicklungen (z.B. Internettechnologien, progressive Web-Apps, nachhaltiges Web Design);</li> <li>• Spezifische Konzepte typischer Anwendungsbereiche</li> <li>• Eigenständige Recherche und Evaluation typischer Technologien und Konzepte</li> <li>• Anwenden der erlernten Konzepte in eigenen Projekten</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Das Modul kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen.		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module der ersten beiden Studienjahre		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistungen: Übungen, Projektarbeit oder Referat		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Studienleistungen, erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb		
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb, Marcos Martinez, Alfred Schmidt		
<b>Literatur</b>	Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.		

<b>Modul 19</b>	<b>Medienwissenschaft 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Auswahl aus Designtheorie und -geschichte (S), Medienwirkungsforschung (S) o.ä. (je 6 CP)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum analytischen Denken, Problemlösungsfähigkeit, Präsentationstechnik.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p><b>Medienwirkungsforschung</b></p> <p>Die Studierenden sollen die theoretischen Modelle und Methoden sowie die wesentlichen Ergebnisse der Medienwirkungsforschung verstehen. Sie sollen Verständnis für die gesellschaftliche Rolle und Bedeutung von Medien entwickeln sowie die Einflüsse und Wirkungen von Medien in verschiedenen Bereichen exemplarisch analysieren und bewerten lernen.</p> <p><b>Designtheorie und -geschichte</b></p> <p>Studierende erhalten fundierte Kenntnisse der Geschichte des Designs, der historischen Entwicklung und den wesentlichen Strömungen des Feldes bis heute. Neben der begrifflichen Sicherheit im Umgang mit den Termini der Disziplin erhalten Sie einen detaillierten Überblick über Protagonisten, Stile, deren zeitliche Verortung und über Aspekte gesellschaftlicher Einflüsse sowie der Wirkungsgeschichte des Designs. Innerhalb der Theorien des Designs lernen Studierende beispielhafte historische Diskurse und den aktuellen Stand der Designforschung kennen. Sie reflektieren die neuesten Entwicklungen der Theoriebildung (Servicedesign, Design Thinking, Cradle-to-cradle etc.). Studierende lernen, ihre eigenen Entwürfe im Lichte der Theorie und Designgeschichte zu verorten und sie vor diesem Hintergrund argumentativ und begriffssicher zu vertreten.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<p><b>Medienwirkungsforschung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzepte, Theorien und Methoden der Medienwirkungsforschung</li> <li>• Modelle der Medienwirkung</li> <li>• Glaubwürdigkeit der Medien</li> <li>• Konstruktion von Wirklichkeit</li> <li>• Agenda-Setting</li> <li>• Öffentliche Meinung</li> <li>• Entwicklung der Mediennutzung</li> <li>• Internet und Mediengesellschaft</li> <li>• Medienkonvergenz</li> <li>• Medien und Politik</li> <li>• Medien, Macht und Monopole</li> <li>• Computerspiele und Folgen</li> </ul> <p><b>Designtheorie und -geschichte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Designbegriff</li> <li>• Vorläufer des Designs: (Kunst-) Handwerk, Manufakturen &amp; Industrialisierung</li> <li>• Wechselwirkung mit Kategorien der Kunstgeschichte</li> <li>• Entwicklung im 19. Jh. (Great Exhibition, Arts &amp; Crafts, Art Nouveau)</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung 1. Hälfte 20.Jh (Werkbund, AEG, Konstruktivismus, Bauhaus, Elementare Typografie, Art Deco, Neue Sachlichkeit, International Style)</li> <li>• Design in Deutschland ab 1933 / Internationale Entwicklungen</li> <li>• Entwicklung 2. Hälfte 20. Jh: 1950 - 1970 (New Bauhaus, HfG Ulm, Schweizer Typografie)</li> <li>• Entwicklung ab 1970 (Punk, Postmoderne, Stilpluralismus, „End of Print“, „End of Web“)</li> <li>• Diskurse des Designs (u.a.: Rückbezug auf Idee der Bauhütte, Typisierungsstreit, Prototypenidee des Bauhauses, Design als Wissenschaft (HfG Ulm), Minimalismus, Postmoderne-Debatte, Globalisierung, Nachhaltigkeitsstrategien)</li> <li>• Design als Wissenskultur</li> <li>• Designmethoden als Beitrag zur Industrie 4.0</li> </ul>
<b>Lehrformen</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Filme, Videoclips, Fallstudien
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Modul 15
<b>Prüfungsform(en)</b>	Schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Nicole Slink
<b>Lehrende</b>	Prof. Nicole Slink, LA
<b>Literatur</b>	<p><b>Medienwirkungsforschung</b></p> <p>Bonfadelli, Heinz; Friemel, Thomas N.: Medienwirkungsforschung. 6. Auflage. Stuttgart 2017.</p> <p>Castells, Manuel: Communication Power. Oxford und New York 2009.</p> <p>Jäckel, Michael: Medienwirkungen. 5. Auflage. Wiesbaden 2012.</p> <p>Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung. 2. Auflage. Tübingen 2007.</p> <p><b>Designtheorie und -geschichte</b></p> <p>Brendt, Frauke; Drügh, Heinz J.: Symbol: Grundlagentexte aus Ästhetik, Poetik und Kulturwissenschaften. Berlin 2009.</p> <p>Bühler, Peter: Designgeschichte: Epochen – Stile – Designtendenzen. Berlin, Heidelberg 2019.</p> <p>Dorschel, Andreas: Gestaltung: Zur Ästhetik des Brauchbaren. Heidelberg 2003.</p> <p>Eisele, Petra; Breuer, Gerda: Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen 2018.</p> <p>Hauffe, Thomas: Geschichte des Designs. Köln 2014.</p> <p>Helmes, Günther; Köster, Werner: Texte zur Medientheorie. Stuttgart 2002.</p> <p>Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. 2. Auflage. Stuttgart 2010.</p> <p>Mareis, Claudia: Design als Wissenskultur. Bielefeld 2011.</p> <p>Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2014.</p> <p>Müller, Jens; Wiedemann, Julius (Hrsg.): The History of Graphic Design. Vol. 1, 1890–1959. Köln 2019.</p>

	<p>Müller, Jens; Wiedemann, Julius (Hrsg.): The History of Graphic Design. Vol. 2, 1960–Today. Köln 2019.</p> <p>Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2. Auflage. Stuttgart 2000.</p> <p>Sonnen, Irmgard: Dieter Fuder – Der Funke der Semantik: Designtheorie als Erkenntnismethodik. Düsseldorf 2013.</p> <p>Eine ergänzende Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>
--	---

Modul 20	Wahlmodul		diip
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	30
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch/englisch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Den Studierenden stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Wahl aus dem Angebot des Studium Generale (zwei Veranstaltungen à 3 CP) Wahl aus dem Angebot des Fremdsprachenzentrums (insg. 6 CP) Wahl aus dem Angebot anderer bremischer Hochschulen (insg. 6 CP) Independent Study (selbstgewählte Aufgabenstellung nach Absprache mit einem Lehrenden des Studiengangs, 6 CP)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Lehrinhalte</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Lehrformen</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Medienintegration</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Studium Generale		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada		
<b>Lehrende</b>	Je nach Wahl		
<b>Literatur</b>	Je nach angebotener Veranstaltung		

<b>Modul 21</b>	<b>Soziales Projekt</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6
<b>Selbstarbeit</b>	166 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, SoSe
		<b>Gruppengröße</b>	-
<b>Kontaktzeit</b>	1 SWS / 14 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Soziales Projekt (P)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Projekt in eigenverantwortlicher Arbeit zu organisieren und umzusetzen. Sie sind teamfähig und kooperationsbereit und stellen die Fähigkeit unter Beweis, systematisch zu arbeiten und spezifische Problemlösungskonzepte innerhalb eines vorgegebenen Zeitbudgets zu entwickeln.</p> <p>Vor allem aber soll die soziale Projektarbeit dazu beitragen, dass die Studierenden bei der Arbeit mit Medien nicht nur wissenschaftliche, kreative oder wirtschaftliche Aspekte berücksichtigen, sondern sich ebenso ihrer gesellschaftlichen Verantwortung bewusst sind und soziales Engagement als selbstverständlichen Teil auch unternehmerischen Handelns begreifen, der darüber hinaus Spaß macht und Anerkennung erfährt.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden planen und entwickeln ein Mediensystem oder Medienprodukt in Kooperation mit einer gemeinnützigen oder öffentlichen Einrichtung bzw. einem gemeinnützigen Verein oder sie engagieren sich in einem sozialen Projekt für einzelne Mitmenschen. In kleinen Teams (in der Regel zwischen zwei und vier Teilnehmende) erarbeiten sie in enger Abstimmung mit dem Projektpartner Konzepte für Websites, Marketing- und Werbematerial, Designkonzepte oder Imagefilme und setzen diese Konzepte um. Darüber hinaus können die Teams Schulungskonzepte im Bereich der Fort- und Weiterbildung für sozial benachteiligte Gruppen entwerfen und umsetzen.</p> <p>Bei der Projektarbeit kommen die Grundprinzipien des Projektmanagements ebenso zur Anwendung wie die systematische, technische und gestalterische Entwicklung der jeweiligen Arbeitsschritte sowie die Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<p>Anhand einer gesellschaftlich relevanten Aufgabenstellung soll Projektarbeit mit sozialem Handeln verbunden und dabei folgende Aspekte der Medienproduktion berücksichtigt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation bzw. Planung des Projekts</li> <li>• Kommunikation mit dem Projektpartner</li> <li>• Systematische Entwicklung und praktische Umsetzung der Projektidee</li> <li>• Präsentation der Ergebnisse in einem öffentlichen Rahmen</li> <li>• Kritische Reflexion der Projektarbeit</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Selbständige Projektarbeit inkl. Begleitseminar in kleinen Teams		
<b>Medienintegration</b>	Projektarbeit: Laborrechner, Geräte der jeweiligen Labore		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	-		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Studienleistungen: Bericht, Präsentation		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		

<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreicher Abschluss
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	0 %
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Dr. Ulrike Erb
<b>Literatur</b>	Je nach gewähltem Thema

<b>Modul 22</b>	<b>Vertiefung Medieninformatik 2</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6 oder 7
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Entwicklung digitaler Systeme für spezifische Anwendungsbereiche (Internet of Things, Museumsanwendungen, Kartenbasierte Anwendungen, Lernspielanwendungen u.a.), P		
<b>Generische Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden können sich in Anwendungsfeldern ihrer Disziplin orientieren und sich hierfür erforderliches Wissen selbständig aneignen.</p> <p>Sie sind in der Lage, bestimmte Problembereiche und Anwendungssysteme zu evaluieren, eigenständige Lösungen zu entwickeln und in die Praxis umzusetzen. Dabei können sie im Team arbeiten, ihre Lösungen in den Stand der Forschung einordnen und ihre Entwürfe überzeugend präsentieren.</p>		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	<p>Die Studierenden erwerben spezielle Kenntnisse in einem vertiefenden Bereich der Medieninformatik. Dazu zählen z.B. auch Fähigkeiten in der Analyse, Modellierung, Implementierung und Qualitätssicherung von Anwendungen Digitaler Medien unter Nutzung spezifischer Entwicklungsumgebungen oder Programmiersprachen. Sie können Anforderungen aus dem jeweiligen Anwendungsfeld verstehen und in die Sprache von Entwicklerinnen und Entwicklern Digitaler Medien übersetzen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, aktuelle Werkzeuge und Verfahren eines jeweils ausgewählten Gebiets der Medieninformatik in eigenen Projekten einzusetzen. Beispiele für solche Gebiete sind Spieleprogrammierung, spezielle Internettechnologien, Mobile Anwendungen usw.</p> <p>Sie lernen auch, sich in eigenständiger Recherche- und Laborarbeit mit speziellen Verfahren und Werkzeugen des gewählten Gebietes auseinanderzusetzen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefende Aspekte aktueller technologischer Entwicklungen (z.B. Web-3D, Information Visualization, Internet of Things, ressourcensparende Entwicklung von digitalen Mediensystemen)</li> <li>• Selbständiges Erarbeiten weiterführender Kompetenzen bei der Entwicklung und Qualitätssicherung digitaler Medienanwendungen</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Das Modul hat Projektcharakter.		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Laborrechner		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module der ersten beiden Studienjahre		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistungen: Projektarbeit oder Referat		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Studienleistungen und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb		
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb, Marcos Martinez, Alfred Schmidt		

<b>Literatur</b>	Eine ausführliche Liste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.		
<b>Modul 23</b>	<b>Professionalisierung</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	180 h	<b>Studiensemester</b>	6 oder 7
<b>Selbstarbeit</b>	124 h	<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Leistungspunkte</b>	6	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
		<b>Gruppengröße</b>	VL 30, Ü 15
<b>Kontaktzeit</b>	4 SWS / 56 h	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Professionalisierung (VL + Ü)		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden haben sich für eine Vertiefungsrichtung bzw. einen Schwerpunkt ihres Studiums entschieden und sind in der Lage, erlerntes Wissen und Methoden überzeugend zu präsentieren und sich selbst entsprechend darzustellen.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden kennen die gängigen Bewerbungswege und -möglichkeiten, um sich bei ihrem Wunschunternehmen vorstellen zu können. Sie wissen, wie Bewerbungsunterlagen konzipiert und gestaltet und wie erfolgreiche Bewerbungsgespräche geführt werden. Sie sind in der Lage, sich in verschiedene Kommunikationsszenarien einzufinden und sich entsprechend zu verkaufen.		
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsmöglichkeiten</li> <li>• Bewerbungsunterlagen</li> <li>• Präsentationstechniken</li> <li>• Gesprächsführung</li> <li>• Assessment-Center</li> </ul>		
<b>Lehrformen</b>	Das Modul kombiniert Vorlesungs- und Workshopanteile		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Videoanalysewerkzeuge		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Module der ersten beiden Studienjahre		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Praktische Entwicklungsarbeit oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 30 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistungen: Übungen, Projektarbeit oder Referat		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	3,12 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Holger Rada		
<b>Lehrende</b>	Dipl.-Wi.-Ing. (FH) Cornelia Oeltermann (LA)		

<b>Literatur</b>	Eine Literaturliste wird – je nach Ausrichtung der Veranstaltung – zu Beginn der Vorlesungszeit bekannt gegeben.
------------------	--

<b>Modul 24</b>	<b>Bachelorarbeit mit Graduiertenseminar</b>		<b>diip</b>
<b>Arbeitslast</b>	360 h	<b>Studiensemester</b> <b>Dauer</b>	7 1 Semester
<b>Selbstarbeit</b>	270 h (Bachelorarbeit) 62 h (Graduiertenseminar)	<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jährlich, WS
<b>Leistungspunkte</b>	9 CP (Bachelorarbeit) 3 CP (Graduiertenseminar)	<b>Gruppengröße</b>	15 (Graduiertenseminar)
<b>Kontaktzeit</b>	2 SWS / 28 h (Graduiertenseminar)	<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dazugehörige Lehrveranstaltungen</b>	Bachelorarbeit Graduiertenseminar		
<b>Generische Kompetenzen</b>	Die Studierenden sind fähig, eine wissenschaftliche Arbeit selbständig zu verfassen sowie den Arbeitsfortschritt im Graduiertenseminar und die Ergebnisse der fertigen Arbeit im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren.		
<b>Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen</b>	Die Studierenden können komplexe Problemstellungen aus dem Gebiet des Mediendesigns, der Medieninformatik, der Medienwissenschaft oder den Schnittstellen dieser Gebiete selbständig unter Anwendung von Theorie- und Methodenwissen bearbeiten sowie wissenschaftlich präsentieren und dokumentieren.		
<b>Lehrinhalte</b>	Lerninhalte der Bachelorarbeit variieren abhängig vom gewählten Thema. Allgemeine Inhalte bestehen in der Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten auf die oben beschriebene Leistung.		
<b>Lehrformen</b>	Präsentation und Diskussion		
<b>Medienintegration</b>	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Handouts		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Zur Bachelorarbeit kann nur zugelassen werden, wer mindestens 165 Leistungspunkte erreicht hat.		
<b>Prüfungsform(en)</b>	Graduiertenseminar: Präsentation von Arbeitsergebnissen Bachelorarbeit: kontinuierliche Bearbeitung der Aufgabenstellung.		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Studiengang Digitale Medienproduktion		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Erfolgreiche Abschlussarbeit, erfolgreiches Kolloquium		
<b>Gewichtung der Note für die Endnote</b>	15 %		
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb		
<b>Lehrende</b>	Prof. Dr. Ulrike Erb, Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, Ralf C. Schreier, Marcos Martinez		

Literatur	-
-----------	---