
Modulkatalog

FF-B 2018 Film und Fernsehen (B.A.)

Modulübersicht

0401	06-WIAR-17	Wissenschaftliches Arbeiten
0402	06-MTUF-18	Medientheorie und Filmgeschichte
0403	06-BEWI-15	Betriebswirtschaft I
0404	06-ITDM-15	IT- und Datenmanagement
0405	06-MEMM-18	Medienmanagement
0406	06-MAKT-16	Marketing
0407	06-VIKO-16	Visuelle Kommunikation
0408	06-MAUD-16	Märkte und Distribution
0409	06-REAN-16	Recording/ Animation
0410	06-DIED-16	Digital Editing
0411	06-KOEN-16	Konzeptentwicklung
0412	06-MEPR-16	Medienpraxis
0413	06-EIDR-16	Einführung Dramaturgie
0414	06-BILD-18	Bildgestaltung
0415	06-IDPR-16	Interdisziplinäre Produktion I
0417	06-IDPZ-16	Interdisziplinäre Produktion II
0418	06-GADM-16	Grundlage der Analyse digitaler Medien
0416	06-REFL-15	Reflexionsmodul
0419	06-MEKO-17	Medien- und Kommunikationswissenschaft
0420	06-GRMM-15	Gründungsmanagement
0421	06-WIPU-17	Wissenschaftliches Publizieren
0424	06-FFUM-16	Filmgestaltung, Filmtheorie und Medienkonvergenz
0425	06-KOFE-16	Konzeption und Formatentwicklung
0426	06-DRMA-16	Dramaturgie
0427	06-RESE-16	Recherche und Stoffentwicklung
0428	06-STDR-16	Storytelling und Drehbuch
0429	06-SSPF-16	Schauspielführung
0430	06-BGUT-16	Bildgestaltung und Typographie
0431	06-EDIT-16	Editing
0432	06-COMP-16	Compositing
0433	06-ANIE-16	Animation I
0434	06-ANIZ-16	Animation II
0435	06-DEUU-16	Digitale Ergonomie und Usability
0436	06-DIAC-16	Digital Interactive Content
0437	06-UFUE-16	Unternehmensführung
0438	06-WESK-16	Wertschöpfungsketten
0439	06-MEMA-16	Medienmarketing
0440	06-SPER-16	Spezielles Recht
0441	06-PRMM-16	Projektmanagement
0442	06-SBWL-16	Spezielle BWL
0443	06-KAFI-16	Kalkulation und Finanzierung
0444	06-INMA-16	Internationales Management
0422	06-LEUN-15	Lehrprojekt Unternehmen
0423	06-BAPR-15	Bachelorprojekt

<i>Modulname:</i>	Wissenschaftliches Arbeiten	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0401	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul befähigt die Studierenden zum sicheren Umgang mit den Techniken wissenschaftlichen Arbeitens. Im Fokus des Moduls steht der Erwerb von Fertigkeiten zum wissenschaftsbasierten Bearbeiten von Fragen, Themen und Problemen im jeweiligen Studien-/Wissenschaftsbereich. Das Modul gibt einen umfassenden Überblick in Recherche-, Dokumentations- und Zitiertechniken. Es führt in das Arbeiten mit wissenschaftlichen Quellen ein und stellt Formen wissenschaftlicher Argumentation vor. Das Modul gibt weiterhin einen Einblick in personenbezogene Aspekte des Lernens, präsentiert Lerntypen und führt exemplarisch in Lerntechniken ein. Dies befähigt die Studierenden, wissenschaftliche Arbeitsprozesse individuell zu planen und selbständig durchzuführen. Die Studierenden lernen im Modul Präsentation und Moderationstechniken kennen und sind in der Lage, diese praktisch umzusetzen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul "Wissenschaftliches Arbeiten" vermittelt Grundlagen der Wissenschaftstheorie sowie grundlegenden Formen und Techniken wissenschaftlichen Arbeitens. Diese Techniken werden im Seminar erprobt, die in den Vorlesungen vorgestellten methodischen und wissenschaftstheoretischen Zugänge werden so um den Themenkomplex "Angewandtes wissenschaftliches Arbeiten" erweitert. Die Studierenden erlernen (1) die grundlegenden Begriffe wissenschaftlichen Arbeitens, (2) die Recherche von sowie den praktischen Umgang mit Texten, (3) den Umgang mit Daten und Quellen, (4) häufig verwendet Zitierkonventionen sowie (5) Präsentations- und Moderationstechniken. Zusätzlich werden den Studierenden Lernformen und Lerntypologien vorgestellt, die wissenschaftliches Arbeiten beeinflussen und bei der Wahl individueller, wissenschaftlichen Arbeitstechniken berücksichtigt werden sollten.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die vorgestellten wissenschaftlichen Arbeitstechniken werden studienbezogen und praktisch erprobt. Das Erstellen von Präsentationen, Referatspapieren und Textbausteinen von Seminararbeiten wird im Modul geübt. Die Studierenden diskutieren und reflektieren Methoden und Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und beschäftigen sich anhand ausgewählter Themen aus der Praxis mit dem aktuellen Forschungs- und Diskussionsstand. Sie erarbeiten zu kritischen Themenstellungen aus dem Fachbereich ihres Studiums geeignete Forschungsfragen und -themen sowie passende Gliederungsstrukturen für wissenschaftliche Arbeiten.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Karmasin, Matthias; Ribbing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten: Ein Leitfaden für Seminararbeiten, Bachelor-, Master- und Magisterarbeiten sowie Dissertationen, UTB Wien, 2012 2) Franck, Norbert; Stary, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, 16., überarbeitete Auflage, Paderborn, 2011 3) Brosius, H. B.; Koschel, F.; Haas, A.: Methoden der empirischen Kommunikationsforschung, VS-Verlag Wiesbaden, 2008 4) Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, Weinheim, 2010 5) May, Yomb: Wissenschaftliches Arbeiten. Eine Anleitung zu Techniken und Schriftform, Stuttgart, 2010 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. M.A. Günther, Susanne (Hauptverantwortlicher)		
<i>Vorausges. Module:</i>			
<i>Weitere Verwendung:</i>	0601 in BM-B 2017 Business Management		

	0301 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0501 in GM-B 2017 Gesundheitsmanagement 7201 in DB-B 2017 Digital Business Management							
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0401 Wissenschaftliches Arbeiten						Msn/PA	1
	04011 Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	1	1	0	0			
	04012 Methoden und Techniken	1	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Medientheorie und Filmgeschichte	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0402	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden Grundlagen der Medientheorie und wesentliche Entwicklungen der Filmgeschichte. Ihnen sind Begrifflichkeiten des medientheoretischen Diskurses bekannt, sie kennen Medientheorien der Gegenwart und der Vergangenheit und sie können die Theorien sowohl zeitlich sowie sachlich einordnen. Die Studierenden haben qualitative und quantitative Methoden der Medienforschung kennengelernt und in Teilen angewendet. Sie kennen die bestimmenden Phasen der filmgeschichtlichen Evolution, die daraus hervorgebrachten Genres sowie Veränderungen der Ansprache des Publikums. Sie können einzelne Werke den/in die unterschiedlichen Epochen seit dem frühen 20. Jahrhundert zu- und einordnen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Studierenden werden im Rahmen des Moduls an Medientheorien herangeführt. Sie lernen gängige Ausdrucksweisen der wissenschaftlichen Diskussion und werden mit verschiedenen Ausprägungen von Medientheorien vertraut gemacht. Hierzu zählen Systematisierungen, wie sozialgesellschaftliche und technisch-ökonomisch orientierte Medientheorien, gleichermaßen, wie die Darstellungen einzelner Schulen (bspw. Kanadische Schule; Frankfurter Schule) und deren Beiträge zum Diskurs. Weiter wird auf die Veränderung des Medienbegriffs von der Vergangenheit bis heute eingegangen und die Brücke des Verständnisses zwischen Photographie und linearen Mediensystemen über intermediale und interaktive, bis hin zu immersiven/virtuellen Medien geschlagen. Ebenfalls Teil der Darstellungen wird der Einfluss der andauernden Medienkonvergenz, auf bestehende und neue Medientheorien, sein.</p> <p>Hinsichtlich der medientheoretischen Auseinandersetzung liegt der Schwerpunkt bei quantitativen Methoden zur Evaluation von Publikum und Produkten, aber auch bei qualitativen Verfahren zur Bewertung der intendierten und der erreichten Wirkung von Kommunikationsangeboten (Zielgruppenforschung). Hierbei wird auch zwischen Einzel- und Massenmedienprodukten unterschieden. Es wird im Zuge dessen auf die Genese neuer Theorien durch Beobachtung und Beschreibung eingegangen. Im Rahmen des Moduls werden anhand ausgewählter Werke wesentliche Entwicklungen der Filmgeschichte dargestellt. Dabei wird auf Veränderungen der Werke gleichermaßen, wie auf die Genese der Genres eingegangen. Die filmischen Entwicklungen seit dem frühen 20. Jahrhundert werden stets anhand des jeweiligen politisch-gesellschaftlichen Geschehens kontextualisiert. Als entscheidende Meilensteine der Filmgeschichte werden die Übergänge von Kurz- zu Langfilm, Stumm- zu Tonfilm und vom Schwarz-Weiß- zum Farbfilm adressiert. Daneben werden stilistische und erzählerische Konventionen Teil der Befassungen sein.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert. Im Rahmen der Betrachtung der filmgeschichtlichen und medientheoretischen Entwicklungen werden allgemeine Aussagen anhand einzelner Werke und Medienprodukte hergeleitet.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Korte, H.; Faulstich, W.(Hg.): Fischer Filmgeschichte, Frankfurt a. M, 1994 2) Leschke, Rainer: Einführung in die Medientheorie, UTB; FINK (WILHELM) keine Angabe, 2003 3) Pürer, Heinz: Medien in Deutschland, Konstanz, München, 2015 4) Pürer, Heinz: Publizistik - und Kommunikationswissenschaft, UVK Verlag, Konstanz, München, 2014 		

	5) Thomaß, Barbara: Mediensysteme im internationalen Vergleich, uvk Konstanz, 2007																																
	6) Thompson, Kristin; Bordwell, David: Film History: An Introduction, Mcgraw-Hill Professional GB, 2002																																
	7) Weber, S.: Theorien der Medien: von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus, Konstanz, 2010																																
Dozententeam:	Prof. M.A. Günther, Susanne (Hauptverantwortlicher)																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:																																	
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0402 Medientheorie und Filmgeschichte</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04021 Einführung in die Medientheorie</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04022 Filmgeschichte</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0402 Medientheorie und Filmgeschichte						Ms/90	1	04021 Einführung in die Medientheorie	1	1	0	0				04022 Filmgeschichte	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0402 Medientheorie und Filmgeschichte						Ms/90	1																										
04021 Einführung in die Medientheorie	1	1	0	0																													
04022 Filmgeschichte	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Betriebswirtschaft I	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0403	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden sind vertraut mit dem Erkenntnisobjekt der Betriebswirtschaftslehre und können u.a. den Betrieb als Objekt der Betriebswirtschaftslehre einordnen und verstehen die Stellung des Betriebs in der Gesamtwirtschaft. Darüber hinaus kennen sie die Aufbauelemente des Betriebs und die damit zusammenhängenden konstitutiven und funktionalen Entscheidungen. Ebenso kennen Sie wesentliche Unternehmensziele und sind mit dem Begriff der Unternehmensverfassung vertraut.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, Geschäftsvorfälle in Bestands- und Erfolgskonten zu dokumentieren und daraus den Jahresabschluss erstellen und bewerten zu können. Darüber hinaus sind die Studierenden mit der Kosten- und Leistungsrechnung vertraut. Sie kennen die wichtigsten Aufgaben, Teilgebiete und Systeme der Kostenrechnung. Sie beherrschen die Grundlagen der Kostenarten- und Kostenstellenrechnung. Mit der innerbetrieblichen Leistungsverrechnung sind sie vertraut.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zu Beginn des Moduls erhalten die Studierenden eine Einführung in den Gegenstand der Betriebswirtschaftslehre. Der Begriff des Betriebes wird dabei definiert und übergreifend eingeordnet. Die Studierenden lernen den Unterschied zwischen konstitutiven Entscheidungen (hinsichtlich Produktionsfaktoren, Rechtsformwahl, Konzentrationsform und Standortwahl) und funktionalen Entscheidungen (hinsichtlich Produktion, Absatz sowie Investition und Finanzierung) kennen. Das Zielsystem eines Unternehmens wird beleuchtet und die Studierenden werden in diesem Kontext befähigt den Shareholder Value-Ansatz und den Stakeholder-Ansatz abzugrenzen und jeweils diskutieren zu können.</p> <p>Im Seminar Buchführung und Bilanzierung wird Wissen im externen Rechnungswesen eines Unternehmens vermittelt. Hierzu zählen das Aufstellen von Buchungssätzen und die Verbuchung in Erfolgs- und Bestandskonten ebenso wie die Erstellung der GuV und Bilanz. Dabei werden die Studierenden mit dem Formalaufbau von Bilanzen sowie mit den verschiedenen Bilanzarten vertraut gemacht. Die Studierenden lernen zwischen den handels- und steuerrechtlichen Einzelschriften zu differenzieren. Ebenso lernen sie die Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung und Bilanzierung mit Zweck und Inhalt kennen.</p> <p>Weiterhin lernen die Studierenden die Inhalte und Entscheidungstatbestände der Kostenrechnung kennen. Sie setzen sich mit den Zusammenhängen zwischen Kostenartenrechnung, Kostenstellenrechnung und Kostenträgerrechnung auseinander. In Verbindung mit einem kostengestützten Geschäftsmodell werden ausgewählte Methoden der Teilkosten- und Plankostenrechnung erarbeitet und auf spezifische Entscheidungsprozesse übertragen.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Im interaktiven Unterricht eignen sich die Studierenden Grundkenntnisse der Betriebswirtschaftslehre an. Im kritischen Diskurs lernen die Studierenden das Zielsystem des Unternehmens mit allen relevanten Zusammenhängen zu verstehen und zu reflektieren. Die Dokumentation von Geschäftsvorfällen wird anhand von Fallstudien veranschaulicht. Die "Mechanik" von Buchungsvorgängen wird anhand von Beispielaufgaben eingeübt. In Form unterschiedlicher Beispielszenarien wird hinsichtlich der gesetzlichen Vorschriften sensibilisiert. Weiterhin setzen sich die Studierenden anhand plakativer Fallbeispiele mit den Zusammenhängen zwischen Kostenartenrechnung, Kostenstellenrechnung und Kostenträgerrechnung auseinander.</p>		
<i>Literatur:</i>	<p>1) Thommen, Jean-Paul; Achleitner, Ann-Kristin: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Gabler Wiesbaden, 2006</p>		

	<p>2) Coenenberg, A. G.; Haller, A.; Mattner, G.; Schultze, W.: Einführung in das Rechnungswesen: Grundzüge der Buchführung und Bilanzierung, Stuttgart, 2009</p> <p>3) Wöhe, Günther; Döring, Ulrich: Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Verlag Vahlen München, 2008</p> <p>4) Vahs, Ditmar; Schäfer-Kunz, Jan: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, Schäffer-Poeschel Stuttgart, 2007</p> <p>5) Schmolke, S.; Deitermann, M.: Industrielles Rechnungswesen, Winklers Darmstadt, 2007</p> <p>6) Coenenberg, A.: Kostenrechnung und Kostenanalyse Landsberg am Lech, 1992</p> <p>7) Bensch, Jörg: Praktische Fälle aus der Betriebswirtschaftslehre, Kiehl Ludwigshafen, 2007</p>																																								
Dozententeam:	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. rer. oec. Tolkmitt, Volker																																								
Vorausges. Module:																																									
Weitere Verwendung:	0303 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0403 in FF-B 2016 Film und Fernsehen 0303 in AM-B 2015 Angewandte Medien																																								
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																								
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0403 Betriebswirtschaft I</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04031 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04032 Buchführung/ Bilanzierung</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04033 Kosten- und Leistungsrechnung</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0403 Betriebswirtschaft I						Ms/90	1	04031 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	2	0	0	0				04032 Buchführung/ Bilanzierung	1	0	0	0				04033 Kosten- und Leistungsrechnung	0	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																																		
0403 Betriebswirtschaft I						Ms/90	1																																		
04031 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	2	0	0	0																																					
04032 Buchführung/ Bilanzierung	1	0	0	0																																					
04033 Kosten- und Leistungsrechnung	0	1	0	0																																					

<i>Modulname:</i>	IT- und Datenmanagement	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0404	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden verstehen die Funktionsweise und kennen relevante Anwendungsfelder von Computern, IT-Komponenten und Netzwerkdiensten - primär im unternehmerischen Alltag. Zudem verfügen die Studierenden über erste Kenntnisse hinsichtlich der Regelungen des (nationalen) Datenschutzes. Sie verstehen, wie diese Regelungen in der IT abgebildet und umgesetzt werden. Die Studierenden kennen die wichtigsten Systeme und Anwendungen in der unternehmerischen Praxis und verstehen deren Aufgaben und Anwendungsgebiete.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zu Beginn des Moduls erhalten die Studierenden eine Einführung zur Entwicklung der IT ("Dritte industrielle Revolution"). Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für die aktuelle sowie künftige Bedeutung der IT im privaten und unternehmerischen Alltag. Neben den wichtigsten Grundbegriffen der IT lernen die Studierenden idealtypische Systemarchitekturen einschließlich relevanter IT-Komponenten kennen. Im Themenfeld der IT-Infrastrukturen lernen die Studierenden auch Funktionsweisen, Anforderungen und technische Besonderheiten der Netzwerktechnik kennen. Einfache Rechnernetze werden hinsichtlich der Aufbau- und Funktionsweisen, der wichtigsten Dienste und Ports analysiert. Als spezielle Ausprägung eines Rechnernetzes wird das Internet vertieft. Die Studierenden lernen zielgruppengerechte Strategien und Konzepte für Webpräsenzen zu entwickeln und entsprechend zu evaluieren. Darüber hinaus lernen sie weitere Anwendungen des Web 2.0 kennen - insbesondere auch im Umfeld von Social Media und Mobile Communication.</p> <p>Weiterhin werden die Studierenden für das Themenfeld der Datensicherheit und des Datenschutzes sensibilisiert. Die Studierenden verschaffen sich einen Überblick über die wichtigsten Regelungen des Bundesdatenschutzgesetzes und sie erkennen anhand praktischer Beispiele, wie der Datenschutz in Unternehmen und deren IT-Systemen umgesetzt wird.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Im interaktiven Unterricht eignen sich die Studierenden die theoretischen Inhalte der Lehrveranstaltungen anhand von anwenderorientierten Praxisbeispielen an. Anhand von realen Praxisbeispielen lernen die Studierenden Systeme, Infrastrukturen, Komponenten und Applications kennen. In kritischen Diskussionen werden Möglichkeiten und Grenzen des IT- und Datenmanagements erörtert. Die Studierenden lernen anhand von Fallstudien die Besonderheiten der Datensicherheit und des Datenschutzes kennen und reflektieren. Zu ausgewählten Fragestellungen erarbeiten sie Präsentationen und stellen diese in Form von Referaten vor.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stahlknecht, Peter: Einführung in die Wirtschaftsinformatik, Springer Verlag Berlin, Heidelberg, 2005 2) Abts, D.; Mülder, W.: Grundkurs Wirtschaftsinformatik: Eine kompakte und praxisorientierte Einführung, Wiesbaden, 2013 3) Schwarzer, B.; Krcmar, H.: Grundlagen betrieblicher Informationssysteme, Stuttgart, 2014 4) Mertens, P.; Bodendorf, F.; König, W.; Picot, A.; Schumann, M; Hess, T.: Grundzüge der Wirtschaftsinformatik, Wiesbaden, 2012 5) Kappes, M.: Netzwerk- und Datensicherheit: Eine praktische Einführung, Wiesbaden, 2013 6) Hansen, Hans Robert: Wirtschaftsinformatik I, UTB Fischer Verlag Stuttgart, 2005 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr.-Ing. Zimmer, Frank (Hauptverantwortlicher)		

	Dipl.-Ing. Lubosch, Peter							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0404 in FF-B 2015 Film und Fernsehen 0312 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0404 in FF-B 2016 Film und Fernsehen 0312 in AM-B 2015 Angewandte Medien							
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0404 IT- und Datenmanagement						Ms/90	1
	04041 Grundlagen der Informatik und IT-Infrastruktur	1	0	0	0			
	04042 Anwendungen	1	1	0	0			
	04043 Datensicherheit und Datenschutz	0	1	0	0			

Modulname:	Medienmanagement	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0405	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	1
Ausbildungsziele:	<p>Nach Abschluss des Moduls besitzen die Studierenden Verständnis von Methoden der Publikums-, Produkt- und Wirkungsforschung in der Medienwirtschaft. Sie sind befähigt, Entscheidungen zu beurteilen und nachzuvollziehen, die durch solche Forschung zustande kommen. Sie können Erkenntnisse im Kontext Medienwirtschaftlichen Handelns erfolgsorientiert integrieren. Die Studierenden sind mit den Grundfragen medienwirtschaftlichen Handelns vertraut. Sie sind weiter mit der Rechtsordnung der Bundesrepublik Deutschland vertraut und verstehen das Medien- und das Wirtschaftssystem als rechtlich geregelte Systeme. Sie sind befähigt, rechtliche Fälle unter Anwendung der juristischen Methodik zu beurteilen. Sie sind vertraut mit den wesentlichen rechtlichen Regelungen zum Schutz geistigen Eigentums und können ihr Handeln entlang ihres Wissens rechtskonform gestalten.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Im Zusammenhang der Medienwirtschaft wird auf die allgemeine Medienstruktur und Medienkonzentration eingegangen. Weiter wird auf Aspekte wie Jugendschutz und Selbstkontrolle der Medien, Mediennutzung, Medienausstattung und Medieninfrastruktur sowie Mechanismen der Medien und Marktforschung eingegangen. Es werden medienwirtschaftliche Facetten von Film, Filmmarkt, Filmförderung, Medienorganisation sowie Werbung und Werbewirtschaft erörtert. Die Rechtsordnung der Bundesrepublik Deutschland wird mit ihren Bezügen zu den Grundrechten, den Staatsprinzipien, der Gewaltenteilung und der Einbindung in die Europäische Union behandelt. Im Bereich des Medienrechts stehen die Rechtsgrundlagen der Medien, die Mediengrundrechte und Kommunikationsfreiheiten sowie die Ausprägungen des Allgemeinen Persönlichkeitsrechtes und dessen Schutz im Vordergrund. Die Studierenden beschäftigen sich mit dem Urheberrecht und dem Gewerblichen Rechtsschutz. Daran anknüpfend werden Rechtliche Grundlagen des Mediensystems behandelt.</p>		
Lernmethoden:	<p>Nach einführender Theorieeinheit werden im interaktiven Seminar weitere Aspekte der Medienwirtschaft diskursiv, in Gruppen- und Einzelarbeit behandelt. Den Studierenden werden daneben durch interaktiven Unterricht umfassende Kenntnisse und Fähigkeiten zu den rechtlichen Grundlagen wirtschaftlichen Handelns und zur juristischen Methode vermittelt. Die theoretischen Inhalte werden durch praxisorientierte Fallbeispiele erweitert, die von den Studierenden in Form von Analysen bearbeitet werden.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Altendorfer, Otto; Hilmer, Ludwig: Medienmanagement: Band 2: Medienpraxis <ul style="list-style-type: none"> • Mediengeschichte - Medienordnung., Wiesbaden, 2016 2) Avenarius, Hermann: Die Rechtsordnung der Bundesrepublik Deutschland, Luchterhand Bonn, 2001 3) Berlitz, W.: Markenrecht., München, 2015 4) Fechner, Frank: Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia, Mohr Siebeck, Tübingen, 2017 5) Gläser, Martin: Medienmanagement, München, 2014 6) Homann, Hans-Jürgen: Praxishandbuch Filmrecht. Ein Leitfaden für Film-, Fernsehen- und Medienschaffende, Berlin Heidelberg, 2009 7) Schumann, M.; Hess, T.; Hagenhöff, S.: Grundfragen der Medienwirtschaft: eine betriebswirtschaftliche Einführung, Berlin, 2014 		
Dozententeam:	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher)		
Vorausges. Module:			

<i>Weitere Verwendung:</i>																																	
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Bezeichnung des Modulelementes</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>W</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0405 Medienmanagement</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04051 Medienwirtschaft</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04052 Einführung Medienrecht</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>	0405 Medienmanagement						Ms/90	1	04051 Medienwirtschaft	1	1	0	0				04052 Einführung Medienrecht	1	1	0	0			
<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>																										
0405 Medienmanagement						Ms/90	1																										
04051 Medienwirtschaft	1	1	0	0																													
04052 Einführung Medienrecht	1	1	0	0																													

Modulname:	Marketing	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0406	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	1
Ausbildungsziele:	Die Studierenden sind kompetent, das strategische vom operativen Marketing zu unterscheiden. Sie sind fähig, das Marketingmanagement von Unternehmen zu analysieren, Marketingziele, Märkte und Zielgruppen zu bestimmen und entsprechende Marketingstrategien herzuleiten. Sie sind qualifiziert, die Grundsätze der Effektivität und Effizienz und der Wertschöpfung zu beachten. Sie sind in der Lage, die Anwendungsfelder eines ganzheitlichen Marketing-Mix zu verstehen und zu lösen. Sie sind qualifiziert, Strategien und Verfahren für Aufgaben des internationalen Marketings zu erarbeiten und praxisnah anzuwenden. Sie sind in der Lage, Marketingaktivitäten im Internet zu analysieren und zu bewerten sowie webbasierte Angebote zu entwickeln, zu organisieren und zu kontrollieren.		
Lehrinhalte:	Die Studierenden beschäftigen sich mit Aufgaben des Marketingmanagements. Sie lernen geeignete Strategien für den Markteintritt auf nationalen und internationalen Märkten, für Markterweiterung und Produktinnovation kennen. Ein besonderer Schwerpunkt wird auf die Analyse von Zielgruppenmärkten sowie auf die Untersuchung des Konsumentenverhaltens, der Lifestyles und der Einstellungen gelegt. Sie erfahren die Bedeutung und Nutzung von Instrumentalstrategien in produkt-, preis-, distributions- und kommunikationspolitischen Bereichen des Marketings. Die Studierenden entwickeln marktorientierte Lösungen der Unternehmensführung im strategischen und operativen Bereich. Sie werden eingeführt in aktuelle Aufgaben des nationalen und internationalen Marketings sowie des Online- und Mobile-Marketings.		
Lernmethoden:	Durch praxisorientierten Unterricht und interaktive Lernmethoden vermittelt das Modul Kenntnisse und Fähigkeiten zur Entwicklung und Anwendung von aktuellen Marketingkonzepten. Instrumentalstrategien zu verschiedenen Marketing-Bereichen werden anhand von Fallstudien vermittelt. Die Studierenden diskutieren und reflektieren die Möglichkeiten des Marketings von Produkten und Leistungen in Seminargruppen.		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kollmann, Tobias : E-Business, Wiesbaden, 2013 2) Kotler, Philipp; Armstrong, Gary; Saunders, John; Wong, Veronica : Grundlagen des Marketing, München, 2010 3) Meffert, Heribert; Burmann, Christoph; Becker, Christian : Internationales Marketingmanagement, Stuttgart, 2010 4) Bruhn, Manfred: Marketing, Wiesbaden, 2012 5) Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M.: Marketing. Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung. Konzepte - Instrumente - Praxisbeispiele, Wiesbaden, 2015 6) Homburg, Christian: Marketingmanagement, Wiesbaden, 2015 7) Beilharz, Felix; Bernecker, Michael: Social Media Marketing: Strategien, Tipps und Tricks für die Praxis, Johanna Verlag Bergisch Gladbach, 2011 		
Dozententeam:	Prof. Dr. phil. Wrobel-Leipold, Andreas (Hauptverantwortlicher) M.A. Pötz, Falk		
Vorausges. Module:			
Weitere Verwendung:	0406 in FF-B 2016 Film und Fernsehen		

Arbeitslast: 60 Stunden Lehrveranstaltungen
- workload 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung

<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0406 Marketing						Ms/90	1
	04061 Strategisches Marketing	1	0	0	0			
	04062 Operatives Marketing	1	0	0	0			
	04063 Internationales Marketing	0	1	0	0			
	04064 Online-Marketing	0	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Visuelle Kommunikation	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0407	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden wesentliche Aspekte der historischen Entwicklung der visuellen Kommunikation und der damit verbundenen Fachbegriffe. Sie sind befähigt grundlegende Gestaltungsaufgaben im Bereich der gesellschaftlichen Kommunikation mit den Ausdrucks- und Gestaltungsmitteln der visuellen Kommunikation Text, Bild und Ton, entlang wissenschaftlicher Erkenntnisse, zu lösen. Dafür haben sie die Grundlagen der Bildsprache, Schriftarten und deren Einsatz, des Zusammenspiels von Gestaltung und Wahrnehmung sowie der Bilddramaturgie verinnerlicht und sind imstande diese im Zuge von Gestaltungsaufgaben anzuwenden. Daneben sind sie befähigt mithilfe ihres neu erlernten Wissens Kommunikationsanlässe grundsätzlich zu erkennen und zu analysieren, um Anforderungen an die Gestaltung zu definieren und entsprechend umzusetzen.</p> <p>Sie kennen visuelle Systeme zur Darstellung komplexer Informationen auf verschiedenen kommunikativen Plattformen wie Print, Film, Web und Raum kennen und haben für unterschiedliche Gestaltungsaufgaben gängige PC-Anwendungen verwendet. Sie können die bildsprachlichen Ansätze auf die Bewegtbildgestaltung übertragen und grundlegende strukturelle und gestalterische sowie dramaturgische Richtlinien im Bereich Bewegtbild beachten. Das äußert sich darin, dass sie die Fähigkeit besitzen Thema, Aussage, Plot in Bewegtbildern und Texten im zeitlichen Raum anzuordnen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Den Studierenden werden in diesem Modul Grundlagen der Wahrnehmung und Gestaltung sowie der Bilddramaturgie vermittelt, die sie befähigen sollen, Kommunikationsanlässe schnell zu erkennen, kreativ zu bearbeiten und in Kommunikationsprozesse professionell einfließen zu lassen. Ausgehend vom Standbild zum Bewegtbild wird zunächst ins Thema eingeführt und ein historischer Überblick verschafft. Zentrale Theorien und Ansätze werden vorgestellt und anhand einzelner Bildbeispiele diskutiert. Zu den Grundlagen der Bildsprache gehören: Aufbauarten von Bildern, goldener Schnitt, Gestaltungselemente wie Farbe, Kontraste, Harmonien, Form, Linien, Raum und Haptik, Komposition und Mittel zur Bildgestaltung, Unterschiede Malerei, Fotografie, Film und Animation, Kreieren von Räumen, Perspektiven und Stimmungen mit den jeweiligen Mitteln. Im Rahmen der Übertragung der Kenntnisse von Stand- auf Bewegtbilder werden die gelernten Inhalte um Einstellungsgrößen, Bildausschnitt, Bildaufteilung, Kameraperspektiven z.B. Vogel und Frosch, Kamerabewegungen und Verortung durch Kamerabewegungen, Bewegungsrichtungen, Fokussierung und Defokussierung, Annäherung und Distanzierung, ergänzt. Die Studierenden lernen die grundlegende Struktur von Bewegtbildinhalten und werden an lineare und nichtlineare Erzählweisen herangeführt.</p> <p>Analog verläuft die Heranführung an Schriftarten und deren Einsatz sowie an die Geschichte der Schriftentwicklung. Der Umgang mit und das Zusammenspiel von Grafiken und Text wird ebenfalls thematisiert. Darauf aufbauend finden Übungen zur bildlichen Darstellung von Inhalten und Informationen in Form und Farbe, Geometrie und Text statt. Fremde und eigene Texte werden in Bildkollagen umgesetzt. Durch das Zusammenspiel von Theorievermittlung und Bildanalyse wird bei den Studierenden ein Verständnis für unterschiedliche Wirkungen durch grafische Aufbereitung vor dem Hintergrund Wirkungspsychologischer Erkenntnisse hervorgerufen.</p>		

Lernmethoden:	Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit in der praktischen Kommunikation an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert. Sie erzeugen erste grafische Produkte, in denen sie Gelerntes berücksichtigen.							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Göllner, Sebastian: Das Bild bedrängt das Wort: Rolf Dieter Brinkmanns visuelles Konzept am Beispiel der Abbildungen und Fotografien in "Rom, Blicke"., Tectum Wissenschaftsverlag, Marburg, 2014 2) Buether, Axel: Farbe. Entwurfgrundlagen, Planungsstrategien, visuelle Kommunikation., Ed Detail, München, 2014 3) Katz, Steven D.: Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, Michael Wiese Productions, 2011 4) Weigel, Sigrid: Grammatologie der Bilder, Suhrkamp, Berlin, 2014 5) Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung für Digital- und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedienmedien, Springer Vieweg, Wiesbaden, 2014 6) Rissler, Albrecht: Komposition : die Kunst der Bildgestaltung; eine Sehschule nicht nur für Fotografen, dpunkt-Verlag, Heidelberg, 2014 7) Kollmann, Simone: Theorien multimodaler Kommunikation am Beispiel Anzeigenwerbung, AV Akademikerverlag, Saarbrücken, 2015 8) Machin, David: Visual Communication, De Gruyter Mouton, Berlin, 2014 9) Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation. Grafische Elemente, Typografie und Layout., Vollmer Haan-Gruiten, 2014 							
Dozententeam:	Prof. Dr. phil. Huhle, Tamara (Hauptverantwortlicher) Dipl.-Des. Rasch, Norbert							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0407 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
Arbeitslast: - workload	75 Stunden Lehrveranstaltungen 75 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0407 Visuelle Kommunikation						Msn/PA	1
	04071 Einführung in die Visuelle Kommunikation	1	0	0	0			
	04072 Grafik und Schrift	1	1	0	0			
	04073 Einführung in die Bildgestaltung	1	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Märkte und Distribution	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0408	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Zum Ende des Moduls haben die Studierenden ein grundlegendes Verständnis davon, wie Medien-produkte und Distribution einander beeinflussen und können erste Rückschlüsse für die unterschiedlichen Aufgabenfelder und Segmentierungen in der Produktion von digitalen Formaten ziehen. Sie sind vertraut mit dem Begriff der Wertschöpfungskette, mit den Produktionsschritten idealtypischer Medienproduktion sowie mit aktuellen Entwicklungstendenzen innerhalb der Medienproduktion.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden daneben Besonderheiten und Eigenarten unterschiedlicher Digital Content- /Bewegtbildprodukte. Sie können diese verschiedenen Produktarten, klassische, lineare und moderne, nichtlineare Medienprodukte zuordnen. Das dafür notwendige analytische Verständnis haben sie im Zuge des Moduls entwickelt. Sie können zukunftssträchtige Produkte und "Auslaufmodelle" differenzieren und kennen wesentliche Treiber aktueller Medienmärkte. Sie erkennen Zusammenhänge der Medienmärkte und unterschiedlichen Medienprodukten.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Aufbauend auf dem im Modul Medien und Gesellschaft hergestellten Verständnis von Wirtschafts-systemen, wird der Fokus in vorliegendem Modul auf die spezifischen Medienmärkte gesetzt. Ausgehend von klassischen Medienprodukten, wie TV und Kino-Formaten, wird der Blick zunehmend auf unterschiedlichste Erscheinungsformen der Verwertungsmärkte digitalen Contents gerichtet. Dabei werden die Veränderungen in der klassischen Distribution versus video on demand / Internet-Buy-Plattformen bis zu nicht originär kommerziellen Verbreitungs Kanälen beleuchtet. Ergänzend zu diesen generellen Entwicklungen, spielt das Verständnis für die Einbindung multimedialer Komponenten bei der Inszenierung von Medienevents sowie die Erprobung individueller Darstellungs- und Präsentationsformen eine bedeutende Rolle. Zudem wird die Evolution von Medienprodukten mit der zunehmenden Medienkonvergenz in Beziehung gesetzt und die vergangenen Entwicklungen dargestellt. Im Zuge dessen wird auch gezeigt, wie sich der Markt im Sinner einer gesteigerten Interaktivität verändert und welche Produktgruppen dadurch neu entstehen - bspw. Info- und Edutainment-Produkte. Anforderungen moderner Mediennachfrage werden abgeleitet und ein grundlegender Ausblick für weiter denkbare Entwicklungstendenzen diskutiert.</p> <p>Der Begriff Distribution wird mit seinen Implikationen eingeführt. Es wird anhand einzelner Medienprodukte die Interdependenz von Produkt und Distribution dargestellt und diskutiert. Hierbei werden entsprechend der Studienrichtungen Cluster gebildet: Auswirkungen auf Konzept und Regie, auf Kreation, Editing und Animation sowie auf Projektentwicklung und Management.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Neben klassischer Grundlagenvermittlung erfolgt die Lehre in Form einer Kombination aus Vorlesung und Übung, um theoretisches Wissen im eigenen Handeln zu verankern. Die Studierenden werden an die Anwendungsfelder herangeführt und zur Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Martens, Dirk; Barthel, Nadine: Digitalisierung der Filmproduktion und -verwertung: Der Markt und seine Potenziale, Konstanz, München, 2015 2) Wrobel, Florian: Digital video and disintermediation in the value system of the motion picture industry, Shaker, Aachen, 2014 3) Beyer, Andrea; Carl, Petra: Einführung in die Medienökonomie, UTB, 2012 		

	<p>4) Dewenter, Ralf; Rösch, Jürgen: Einführung in die neue Ökonomie der Medienmärkte: Eine wettbewerbsökonomische Betrachtung aus Sicht der Theorie der zweiseitigen Märkte., Springer, Wiesbaden, 2015</p> <p>5) Nagel, Kurt: Wertschöpfung: Instrumente, Methoden und Analysen zur Prozessoptimierung, Holzmann Medien, Bad Wörishofen, 2014</p>																																
Dozententeam:	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. Scharf, Sebastian																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:	0408 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0408 Märkte und Distribution</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04081 Marktanalyse</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04082 Distribution</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0408 Märkte und Distribution						Ms/90	1	04081 Marktanalyse	1	1	0	0				04082 Distribution	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0408 Märkte und Distribution						Ms/90	1																										
04081 Marktanalyse	1	1	0	0																													
04082 Distribution	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Recording/ Animation	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0409	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden die unterschiedlichen Medienproduktionssysteme (MPS) sowie damit verbundene Technologien zur Erstellung verschiedener digital Content-Produkte im Kontext von Recording und Animation. Sie sind vertraut mit den notwendigen Kompetenzen und Funktionen komplexer Geräte der audiovisuellen Medienproduktion wie Audio- und Videoproduktionstechnik sowie Animationssoftware, welche Teilbereiche des Mediencontents mit ihnen hergestellt werden können. Sie sind in der Lage für die unterschiedlichen Zielprodukte die passenden Technologien und Herstellungsarten auszuwählen. Sie sind imstande, die verschiedenen MPS in ihrer Funktionsweise nachzuvollziehen und in Bezug auf die Grundfunktionen zu bedienen.</p> <p>Die durch das Modul vermittelten Fachkompetenzen umfassen neben dem praktischen Einsatz der Audio- und Videoproduktionstechnik auch die Fertigkeit, Grundlagen des Medienproduktionsmanagements unter dem Gesichtspunkt des praktischen Einsatzes zu erarbeiten und anzuwenden sowie Handlungsabläufe bei der Herstellung von audiovisuellen Content durchzuführen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Rahmen des Moduls wird der idealtypische Prozess vom Realereignis zur Digitalisierung im Bereich von Kamera-, Audio- und Lichttechnik behandelt. Hierzu wird zunächst das dazugehörige Grundlagenwissen aus den drei Bereichen dargelegt, damit die Studierenden die technischen Vorgänge nachvollziehen können. Dazu zählen Physikalische Naturgesetzmäßigkeiten bezogen auf die verschiedenen relevanten Gegenstandsbereiche und darauf aufbauende Inhalte und Erkenntnisse in den Bereichen Licht, Video und Audio. Im Bereich Licht werden die Grundlagen zur Photonen- und Wellentheorie, Aspekte der Helligkeit, der Leuchtdichte, der Farbtemperatur, der spektralen Verteilung, der additiven und subtraktiven Farbmischung sowie der Lichtmessung vermittelt. Im Bereich Video werden folgende Inhalte vorgestellt: Funktion des Auges und Verknüpfungen zur Kameratechnik, Optik, Schärfe und Zoom, Auflösung, Kontrast, Farbkomponenten, Sensorik und Umwandlung von Signalen, Digitalisierungsprozess, Aufzeichnungs- und Ausgabeformate. Im Bereich Audio werden die Bereiche der Schall und Schallentwicklung, der Psychoakustik, der Funktion des menschlichen Gehöres, der Mikrofonie (Schallwandlung, Richtcharakteristik, Aufbau und Funktionsweise), der Umwandlung von Signalen sowie Grundlagen der Signalmessung, Signalverarbeitung und Mischung, aber auch Aufzeichnungs- und Ausgabeformate behandelt. Weiterführend erhalten die Studierenden eine Einführung in die MP-Systeme.</p>		

	<p>Im Bereich Licht umfasst dies Inhalte zu Beleuchtungstechnik-, -systeme, -aufbau und -typen (Reportagelicht, Kopflicht, Studiolicht; Kunst- und Tageslicht, Stufenlinsensysteme, Fokussierbare Lichtsysteme, Glüh-, Halogen- und LED Lichtsysteme) sowie einfache Anwendungen und Grundlagen der Lichtsetzung (Aufhelllicht, Kantenlicht, Gegenlicht, Diffuslicht, Spitzlicht, 3 Punkt Ausleuchtung). Im Bereich Video werden Kameratypen (Broadcast, Consumer; Handheldcamcorder, EB- und Studiokamera, Spezifische Kamerasysteme etc.), eine Einweisung in die technische Kamerabedienung (Anwendung der Theorie am Kamerasystem, Handlungsablauf Einrichtung des Kamerasystems bis zur Aufzeichnung; Einrichtung von Blende und Gain, Schärfte, Zoom, Videoformat und Codec) sowie einfache Anwendungen und Übungen (Standbild, Schwenk, Zoom, bewegte Kamera) präsentiert. Im Bereich Audio beschäftigen sich die Studierenden mit Mikrofontypen (im Studio, im Livebetrieb, in der Film- und TV-Produktion), Audiomischpulten (Studio- vs. EB-Mischsysteme) und Audiowiedergabesystemen (Audioboxensysteme, Kopfhörersysteme). Sie werden in die technische Bedienung der Audiotechnik eingewiesen (Handlungsablauf, einfache Anwendungen und Übungen an Audioproduktionssystemen im Bereich EB- und Film).</p> <p>Im Zuge der Vermittlung werden Besonderheiten und Abgrenzungen, die den MPS immanent sind, herausgestellt und daraus resultierende Anforderungen an einzelne bzw. dadurch entstehende Prozessschritte benannt und diskutiert.</p> <p>Hinsichtlich des Themenkomplexes Animation lernen die Studierenden im Modul die für eine Medienproduktion notwendige Technik kennen und erlernen die grundlegende Bedienung wesentlicher Teile dieser Technik. Der Idealtypische Prozessablauf - Kreation von Körpern, Oberfläche (Surfacing/Texturing), Licht und Schatten, Bewegung wird eingeführt. Weiterhin wird der praktische Einsatz der Technik eingeübt. Grundwissen wie bspw. Bewegung, Beschleunigung, Schwerkraft und geometrische Figuren, um ein Verständnis für das Vorgehen im Bereich Animation/Modeling zu erzeugen, wird vermittelt. Darauf aufbauend findet eine Einführung in unterschiedliche Animationstechniken statt. Das Gelernte wird anhand kleinerer Objekte geübt - Logos und Icons, als Einführung in die Softwareanwendung und zur Vermittlung grundlegender Animationstechniken</p>
Lernmethoden:	Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit in der praktischen Medienproduktion an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Vor dem Hintergrund einer theoretischen Grundlagenvermittlung erfolgt die Vermittlung als Mischung aus Übung und Anleitung. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Heinen, Gerd: AV-Medientechnik, Haan-Gruiten, 2014 2) Mücher, Michael: Broadcast-Fachwörterbuch: 7000 Begriffe und Abkürzungen ; Fernsehen, Videotechnik, Audiotechnik, Multimedia, BET, Hamburg, 2013 3) Greule, Roland: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, 2014 4) Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studioteknik in SD, HD, DI, 3D, Springer Vieweg, Berlin Heidelberg, 2013 5) Görne, Thomas: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis, Carl Hanser Verlag , München, 2015
Dozententeam:	Prof. Dipl.-Toning. (FH) Winkler, Mike (Hauptverantwortlicher) Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof
Vorausges. Module:	
Weitere Verwendung:	0409 in FF-B 2016 Film und Fernsehen

Arbeitslast: 60 Stunden Lehrveranstaltungen
- workload 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung

<i>Lerneinheitsformen:</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
<i>- mode of teaching</i>	0409 Recording/ Animation	1	3	0	0		Msn/PA	1

<i>Modulname:</i>	Digital Editing	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0410	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden die unterschiedlichen Medienproduktionssysteme (MPS) grundlegend und damit verbundene Technologien zur Erstellung verschiedener digital Content Produkte im Kontext der Postproduktion. Sie kennen die notwendigen Funktionen komplexer Editing- und Compositionssoftware und sind in der Lage, diese in Grundzügen eigenständig zu bedienen und darauf aufbauend entsprechende Teilbereiche des Mediencontents herzustellen. Sie sind imstande, für die unterschiedlichen Zielprodukte die passenden Technologien und Bearbeitungsarten auszuwählen.</p> <p>Die Fachkompetenzen umfassen neben dem praktischen Einsatz der Postproduktionstechnik auch die Fertigkeit, Grundlagen des Medienproduktionsmanagements unter dem Gesichtspunkt des praktischen Einsatzes zu erarbeiten und anzuwenden sowie Handlungsabläufe bei der Herstellung von audiovisuellen Content durchzuführen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Rahmen des Moduls wird der idealtypische Prozess von den Rohdaten zum fertigen Produkt durchlaufen - Capturing/Ingest; Datenorganisation; Rohschnitt; Endschnitt; Finishingprozesse; Export.</p> <p>Die Studierenden lernen aktuell vertretene Schnitttechnologien am Markt mit ihrem spezifischen Funktionsspektrum und -weisen kennen. Bestehende Vor- und Nachteile einzelner Technologien werden benannt und von den Studierenden für eine spätere Auswahl der anzuwendenden Software berücksichtigt. Hierbei werden auch Verknüpfungen und Zusammenhänge unterschiedlicher Software sowie Arbeitsstände (Evolution des Produkts) aufgezeigt und diskutiert. Ableitungen hinsichtlich vorgezeichneter Arbeitsabläufe aufgrund der Software- und Produktstrukturen werden vorgenommen und Korrelationen von Arbeitsabschnitt und Technik verstanden. Die Studierenden lernen welche Technik für welchen Arbeitsschritt sinnvoll eingesetzt werden kann, es wird grundsätzlich zwischen "Nebeneinander" und "Nacheinander" der zur Verfügung stehenden Techniken/Softwares unterschieden. Aspekte technischer und gestalterischer Veredelung werden im Überblick dargestellt und teilweise angewendet - bspw. Farbräume und -tiefen. Daneben wird das Thema Signalerzeugung im Schnitt im Bezug auf Audio behandelt - Grundlagen des Mixing werden anhand praktischer Beispiele vermittelt. Am Ende des Moduls stellen die Studierenden ein Produkt mit den benannten Technologien in Übungen her.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit in der praktischen Medienproduktion an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Vor dem Hintergrund einer theoretischen Grundlagenvermittlung erfolgt die Vermittlung als Mischung aus Übung und Anleitung. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<p>1) Möller, A.: Die Postproduktion eines Fernsehfilms, Konstanz, 2013 2) Arundale, Scott; Trieu, Thashi: Postproduction Workflows and Techniques for Digital Filmmakers, Focal Press, 2014</p>		
<i>Dozententeam:</i>	<p>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Winkler, Mike (Hauptverantwortlicher) Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof</p>		
<i>Vorausges. Module:</i>			
<i>Weitere Verwendung:</i>	0410 in FF-B 2016 Film und Fernsehen		

Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0410 Digital Editing	1	3	0	0		Msn/PA	1

<i>Modulname:</i>	Konzeptentwicklung	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0411	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über einen Fundus an Methoden zur Entwicklung und Planung von einzelnen Ideen bis hin zum umfassenden Konzept von Medienprodukten. Sie sind mit Kreativitäts- und Arbeitstechniken vertraut und imstande, diese anzuwenden. Daneben besitzen sie ein breites Verständnis über zielgruppenorientierte Analysetechniken und journalistische Methoden im Rahmen der Ideen- und Konzeptentwicklung. Sie kennen den idealtypischen Prozess der Entstehung von Medienprodukten (Konzeptdesign) beginnend mit dem Briefing vom Auftraggeber bis hin zum fertigen Konzeptplanung und abschließender Darstellung.</p> <p>Die Studierenden sind fähig, praxisnah und eigenständig Ideen auf Grundlage von realitätsnahen Aufgaben zu entwickeln und ein erstes Gesamtkonzept zu planen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Zuge des Moduls werden zunächst unterschiedliche Kreativitäts- und Arbeitstechniken sowie journalistische Methoden vorgestellt und geübt. Zu den Kreativitäts- und Arbeitstechniken gehören u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming, • Mindmapping, • Brainwriting, • FlipFlop-Technik, • Walt-Disney-Methode, • Denkhüte, • Osborn-Checkliste etc. <p>Hinsichtlich der Recherche und Darstellung von Informationen werden journalistische Methoden zur Ideen- und Konzeptentwicklung sowie -Planung vermittelt. Weiter wird das grundlegende Konzeptdesign von Medienproduktionen idealtypisch dargestellt - Es erfolgt die Entwicklung von Ideen unter Berücksichtigung von Briefing, Rebriefing und Schulterblick für ausgewählte (klassische) Medienprodukte. Letztlich werden den Studierenden Herangehensweisen für die erfolgsversprechende Präsentation bzw. den Verkauf des Konzepts/der Idee vermittelt. Zunächst werden erörtert, was ein Pitch / Wettbewerb ist und in welchen Erscheinungsformen diese vorkommen können. Sie werden dabei auch auf branchenimmanente Zwänge und Freiheiten hingewiesen bspw.: Unentgeltlichkeit vs. kreative Freiheit; konservative Auftraggeber vs. innovative Produzenten</p> <p>Den Studierenden wird dargestellt wie wichtig die Einschätzung der Adressaten und Wettbewerber ist, Präsentationstechniken werden oberflächlich wiederholt und ein Eindruck davon vermittelt, wie wichtig die Faktoren Stimmung, Motivation und Vorbereitung sind.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Neben klassischer Grundlagenvermittlung erfolgt die Lehre in Form einer Kombination aus Vorlesung und Übung, um theoretisches Wissen im eigenen Handeln zu verankern. Die Studierenden werden an die Anwendungsfelder herangeführt und zur Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mast, Claudia: ABC des Journalismus Konstanz, 2004 2) Hennrich, Petra: Brainstorming for One: 50 Werkzeuge und Übungen für Ihre Kreativität Ein Seminar in Buchform, Junfermann Verlag, Paderborn, 2013 3) Ischebeck, Katja: Erfolgreiche Konzepte: Eine Praxisanleitung in 6 Schritten, Gabal, Offenbach am Main, 2013 4) Weidenmann, Bernd: Handbuch Kreativität, Beltz, Landsberg, 2010 		

	<p>5) Bernouilly, Stephanie; Hansen, Reneé: Konzeptionspraxis: Eine Einführung für PR- und Kommunikationsfachleute. Mit einleuchtenden Betrachtungen über den Gartenweg, Frankfurter Allgemeine Buch, 2013</p> <p>6) Backerra, Hendrik; Malorny, Christian; Schwarz, Wolfgang: Kreativitätstechniken: Kreative Prozesse anstoßen, Innovationen fördern, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München, 2007</p> <p>7) Hallmann, Barbara: Themen finden, Konstanz, 2014</p> <p>8) Schmidbauer, Klaus: Vorsprung mit Konzept: Erfolgreiche Konzepte für die Unternehmens- und Marketingkommunikation entwickeln, Talpa-Verlag, Berlin, 2011</p>																																								
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. phil. Huhle, Tamara (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. phil. Heller, Stephan																																								
<i>Vorausges. Module:</i>																																									
<i>Weitere Verwendung:</i>	0411 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																								
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																								
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0411 Konzeptentwicklung</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Msn/PA</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04111 Methoden und Arbeitstechniken</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04112 Ideenentwicklung</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04113 Konzeptplanung</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0411 Konzeptentwicklung						Msn/PA	1	04111 Methoden und Arbeitstechniken	1	1	0	0				04112 Ideenentwicklung	0	1	0	0				04113 Konzeptplanung	0	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																																		
0411 Konzeptentwicklung						Msn/PA	1																																		
04111 Methoden und Arbeitstechniken	1	1	0	0																																					
04112 Ideenentwicklung	0	1	0	0																																					
04113 Konzeptplanung	0	1	0	0																																					

<i>Modulname:</i>	Medienpraxis	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0412	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Zum Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über einschlägige medienwissenschaftliche, medienrechtliche, betriebswirtschaftliche und produktionstechnische Kenntnisse, die sie in konkreten Medienpraxiszenarien anwenden können. Sie sind vertraut mit der Produktion und dem Management von Bewegtbildprodukten. Die Studierenden werden befähigt, die wesentlichen Produktionsschritte und die managementrelevanten Hintergründe einer Bewegtbildproduktion in den Grundzügen selbstständig anzuwenden.</p> <p>Die Studenten erkennen während des Moduls die Verknüpfung der einzelnen Bereiche und die Zusammenhänge zwischen ihnen und sind in der Lage sein diese zu evaluieren.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Anhand eines konkreten Projektes werden die theoretischen und praktischen Aufgaben eingeübt. Das Modul behandelt in diesem Rahmen die wesentlichen Schritte der Entstehung und Durchführung von verschiedenen Bewegtbildprodukten. Im Mittelpunkt der Arbeit stehen Workflows, Finanzierungsmöglichkeiten und ökonomische Dimensionen der audiovisuellen Medienproduktion. Dabei spielen aktuelle Entwicklungen im Bereich der Medien, wie beispielsweise die zunehmende Entgrenzung einzelner Produktionsschritte, eine zentrale Rolle.</p> <p>Ein Schwerpunkt liegt auf der Anwendung der Grundlagen der Kommunikation und Kommunikationsforschung, der journalistischen Arbeitsweise, der redaktionellen und medienbetriebswirtschaftlichen Kenntnisse sowie auf der Reflexion der Medienproduktionssysteme und der Kenntnisse aus Medien, Kultur und Gesellschaft. Auf der anderen Seite vertieft die praktische Arbeit dabei die theoretisch behandelten Arbeitsschritte und Arbeitsweisen. Dabei werden aktuelle Marktbeobachtungen und Entwicklungen einbezogen. In den Seminaren wird sich zudem mit dem Projektstand auseinandergesetzt und eine kritische Kreativität entwickelt.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Methodisch werden die Ausbildungsziele durch zwei Lehrveranstaltungen umgesetzt, die aufeinander abgestimmt auf das Modulziel hinarbeiten: In der Lehrveranstaltung Praxisreflexion / Branchenreflexion wird die medienpraktische Arbeit im Gegenstandsbereich an externen Beispielen und eigenen Produktionen analysiert und reflektiert. In der zweiten Lehrveranstaltung Redaktion/ Produktion entwickeln und konzipieren die Teilnehmer unter Anleitung eine experimentelle oder realistische Bewegtbildproduktion. Im Tutorium werden verschiedene Management-Dimensionen der Produktion und zentrale Prozesse besprochen. Zudem werden Gestaltungsmittel analysiert und die notwendigen Produktionstechniken angesprochen, die Einhaltung überwacht und die Ergebnisse ausgewertet. Damit verankern die Studierenden die theoretischen Kenntnisse in den Workflows der Produktion.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Webers, Johannes: Die Technik der audiovisuellen Medien: Film - Audio - Video, Heidelberg, Hamburg, 2011 2) Schmidt, Ulrich: Digitale Film- und Videotechnik, Hanser München, 2008 3) Jovy, Jörg: Digital filmen - Das umfassende Handbuch, Bonn, 2015 4) La Roche, Walther : Einführung in den praktischen Journalismus, 19. Auflage, Springer VS, 2013 5) Schult, Gerhard; Buchholz, Axel: Fernsehjournalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, List München, 2006 6) Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Kompendium der Mediengestaltung: IV. Medienproduktion Digital, Berlin, 2014 		

	<p>7) RENNER, Karl N.: Medien, erzählen, Gesellschaft: transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin, 2013</p> <p>8) KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW, Katharina: Medienkonvergenz und Medienkomplementarität aus Rezeptions- und Wirkungsperspektive, Baden-Baden, 2014</p> <p>9) BERRY, Marsha; SCHLESER, Max: Mobile media making in age of smartphones, Basingstoke, 2014</p>																																
Dozententeam:	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof (Hauptverantwortlicher) Dipl.-Ing. (FH) Fleck, Rika																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:	0412 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0412 Medienpraxis</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Msn/PA</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04121 Praxis- und Branchenreflexion</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04122 Content/ Redaktion/ Produktion</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0412 Medienpraxis						Msn/PA	1	04121 Praxis- und Branchenreflexion	0	2	0	0				04122 Content/ Redaktion/ Produktion	0	0	2	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0412 Medienpraxis						Msn/PA	1																										
04121 Praxis- und Branchenreflexion	0	2	0	0																													
04122 Content/ Redaktion/ Produktion	0	0	2	0																													

Modulname:	Einführung Dramaturgie	Sprache:	deutsch					
Modulnummer:	0413	Abschluss:	B.A.					
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise					
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1					
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	2					
Ausbildungsziele:	<p>Vermittlung der Kenntnisse und Fähigkeiten zum zielorientierten Recherchieren mit der Absicht, ein umsetzbares oder besonderes Ereignis zu erkennen. Dazu gehört das Recherchieren in verschiedenen Medien, wie z. B. Zeitungen, Bibliotheken, Internet etc.</p> <p>Vermittlung von Kenntnissen über dramaturgische Gesetzmäßigkeiten der Stoffentwicklung in unterschiedlichen Genres. Schreiben eines Drehbuchs über die Entwicklungsstufen Recherche, Exposé, Treatment und Storyboard.</p>							
Lehrinhalte:	<p>Recherche - wie und wo, verschiedene Genres, Verhandlungen mit Produzenten und Redakteuren, praktische Übungen. Erarbeitung der dramaturgischen Grundbegriffe und deren Beziehungen als Grundlage der praxis- und projektorientierten Stoffentwicklung für Drehbücher nach modernen Methoden der Filmdramaturgie. Schwerpunkte sind Storyboard, Dramaturgie und Drehbuch.</p>							
Lernmethoden:	<p>Im Seminar "Recherche und Stoffentwicklung" (4 SWS) erlernen die Studierenden die Ideenfindung, die Informationsbeschaffung und die dramaturgische Stoffentwicklung. Im Seminar "Schreiben von Drehbüchern" erfolgt die Umsetzung der Stoffe in komplette Drehbücher.</p>							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zag, Roland: Der Publikumsvertrag. Drehbuch, Emotion und der "human factor", UVK Verlag, Konstanz, 2010 2) Wood, James: Die Kunst des Erzählens, Rowohlt-Taschenbuch-Verlag, Hamburg, 2013 3) Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Zweitausendeins Verlag, Frankfurt/Main, 2010 4) Field, Syd : Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Berlin, 2013 5) Stutterheim, Kerstin; Kaiser, Silke: Handbuch der Filmdramaturgie: das Bauchgefühl und seine Ursachen, Frankfurt/Main, 2009 6) Renner, Karl N.: Medien - Erzählen - Gesellschaft: transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin, 2013 7) KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW, Katharina: Medienkonvergenz und Medienkomplementarität aus Rezeptions- und Wirkungsperspektive, Baden-Baden, 2014 8) Koschmieder, Annette: Stoffentwicklung in der Medienbranche: von der Idee zum Markt: Du sollst nicht langweilen, Berlin, 2011 							
Dozententeam:	<p>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof (Hauptverantwortlicher) Dipl.-Ing. (FH) Fleck, Rika</p>							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0413 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
Arbeitslast: - workload	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung</p>							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0413 Einführung Dramaturgie						Ms/90	1
	04131 Einführung in die Dramaturgie	1	1	0	0			

	04132 Dramaturgie der Medienprodukte	1	1	0	0
--	--------------------------------------	---	---	---	---

<i>Modulname:</i>	Bildgestaltung	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0414	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden Grundlagen der Bildgestaltung und können diese praktisch anwenden. Ihnen sind wesentliche Aspekte der Lichtführung, der Lichtgestaltung und des Lichtdesigns geläufig. Sie haben gelernt mithilfe unterschiedlicher Methoden die Bildgestaltung praktisch umzusetzen. Sie sind befähigt entlang des einzelnen Motivs innerhalb der unterschiedlichen Methoden zu wählen, um ihr gestalterisches Ziel zu erreichen.		
<i>Lehrinhalte:</i>	Im Rahmen des Moduls werden einführend Grundlagen der Lichtführung behandelt. Hier wird auf Grundlagen der Licht- und Schattenführung, Funktionen von Leuchtmitteln und Lampentypen, Kunst- & Tageslicht, Lichtmodellierung von Objekten und Subjekten, Diffusion und Lichtlenkung, Lichtreflexion und Kontrolle weicher Lichtquellen sowie Reflektorensysteme, deren Einsatz und Anwendung eingegangen. Darauf aufbauend Aspekte der Lichtgestaltung und des Lichtdesigns vermittelt. Hierbei erfolgt zunächst die Einführung in die Fotografische und filmische Lichtgestaltung (Innen; Außen; Objekt; Subjekt). Weiter wird der Blick auf Fotografische Stile (High-Key-Beleuchtung, Normalstil, Low-Key-Beleuchtung) gerichtet und diese voneinander abgegrenzt. Abschließend wird die logische der dramatischen Lichtgestaltung gegenübergestellt, der Einsatz von "practicals" am Set besprochen und die Narrative Funktion der Lichtgestaltung dargestellt. Auf Grundlage des erlangten Wissens erfolgt die Bildgestaltung in der Praxis. Das theoretische Wissen wird im Kontext unterschiedlicher Bildsituationen in die Praxis überführt. Hierzu zählen Table-top Stilleben, die Portraitausleuchtung, Bewegtbildübungen, Licht im Filmgenre und letztlich auch die Charakterprägung sowie Lichtsymbolik.		
<i>Lernmethoden:</i>	Die Lehre erfolgt seminaristisch anhand einer Vielzahl von Beispielen aus der Medienwelt. Anhand einzelner Praxisübungen und die Diskussion der erzielten Ergebnisse wenden die Studierenden das erlernte Wissen an. Als Prüfungsleistungen erstellen die Studierenden ein eigenes Werk.		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Müller, Jens: Handbuch der Lichttechnik: Das Kompendium für den Praktiker. Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, Bergkirchen, 2014 2) Dunkler, Achim: Die chinesische Sonne scheint immer von unten. Licht und Schattengestaltung im Film, Konstanz, 2014 3) Malkiewicz, Kris: Film Lighting: Talks with Hollywoods Cinematographers and Gaffers, New York, 2012 4) Eibelshäuser, Eib: Licht. Die große Fotoschule: Licht und Schatten sehen, mit Licht und Beleuchtung gestalten, Bonn, 2015 5) Landau, David: Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image. The CineTech Guides to the Film Crafts, London, 2014 6) Millerson, Gerald: Handbuch der Beleuchtungstechnik für Film- und Fernsehproduktionen, Gau-Heppenheim, 2001 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. phil. Huhle, Tamara (Hauptverantwortlicher)		
<i>Vorausges. Module:</i>			
<i>Weitere Verwendung:</i>			

Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0414 Bildgestaltung						Msn/PA	1
	04141 Lichtgestaltung	1	1	0	0			
	04142 Bildgestaltung in der Praxis	0	2	0	0			

<i>Modulname:</i>	Interdisziplinäre Produktion I	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0415	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	Die Studierenden sind mit den vorbereitenden Produktionsprozessen im Rahmen von digital-Content-Projekten vertraut und zur grundlegenden Entwicklung von komplexen Medien-Projekten imstande. Sie kennen Strategien und besitzen anwendungsorientierte Kompetenzen in der kaufmännisch-juristischen, inhaltlich-journalistischen, dramaturgisch-gestalterischen und technischen Abwicklung solch komplexer Projekte. Nach Abschluss des Praxismoduls Interdisziplinäre Produktion I besitzen die Studierenden die Fähigkeit, das erworbene Wissen interdisziplinär und praxisingerecht umzusetzen und anzuwenden.		
<i>Lehrinhalte:</i>	Training und Analyse sowie wissenschaftliche Dokumentation grundsätzlicher Strukturen und/oder aktueller Entwicklungen und/oder innovativer Techniken/Methoden der Fachdisziplin im Kontext des Medienmarktes. Im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen kennengelernte Geschäftsmodelle im Bereich der Medien-Produktion und plattformübergreifenden Medienanwendung. Schwerpunkte sind die Entwicklung und Vermarktung von Multiplattformstrategien. So werden grundlegende Möglichkeiten und Methoden zur Ideen- und Konzeptentwicklung wiederholt und angewendet. Weiterhin werden Cross Media orientierte Business Pläne entwickelt und deren spezifische Inhalte analysiert und für die Umsetzung vorbereitet. Die Studierenden durchlaufen im Rahmen des Moduls unter realitätsnahen Bedingungen die Produktionsschritte von der Entwicklung der Produktidee über Treatment und dem abschließenden Pitch - von der Idee zum Konzept und der Konzeptdarstellung.		
<i>Lernmethoden:</i>	Das Modul vermittelt vor dem Hintergrund des theoretischen Wissens das Handwerkszeug zur Bearbeitung wissenschaftlicher und praktischer Aufgabenstellungen. Die Studierenden arbeiten interdisziplinär mit den Kommilitonen der anderen Studienrichtungen zusammen. Dabei werden die einzelnen vereinbarten Aufgabenstellungen eigenständig bearbeitet - es erfolgt eine seminaristische Begleitung.		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lahn, Stefanie: Der Businessplan in Theorie und Praxis, Springer Gabler, Heidelberg, 2015 2) Hoffmeister, C.: Digitale Geschäftsmodelle richtig einschätzen, Carl Hanser, München, 2013 3) Kern, Daniel: Elevator Pitch 2.0: Ihr erster Schritt zum Geschäftsabschluss: Wecken Sie das Interesse Ihrer Zielkunden durch eine massgeschneiderte Ansprache, Books on Demand, Hamburg, 2015 4) Eick, Dennis: Exposee, Treatment und Konzept , UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2013 5) Kurz, Sybille: Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2015 6) Litke, Hans-D.; Kunow, Ilonka; Schulz-Wimmer, Heinz: Projektmanagement - Best of, Haufe-Lexware, Freiberg, 2012 7) Wytrzens, Hans K.: Projektmanagement: Der erfolgreiche Einstieg, facultas.wuv, Wien, 2014 8) Hoffmeister, Christian: Think new! 22 Erfolgsstrategien im digitalen Business, Carl Hanser Verlag , München, 2014 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)		
<i>Vorausges. Module:</i>			

<i>Weitere Verwendung:</i>	0415 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0415 Interdisziplinäre Produktion I						Msn/PA	1
	04151 Projektentwicklung/ Strategie/ Konzeption	1	1	0	0			
	04152 Preproduction	0	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Interdisziplinäre Produktion II	<i>Sprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0417	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, die Prozesse der Content-Produktion, der Nachbearbeitung und der Distribution von digital-Content-Projekten interdisziplinär umzusetzen. Sie sind zur grundlegenden Entwicklung von komplexen Medien-Projekten imstande. Sie kennen Strategien und besitzen Kompetenzen in Bezug auf die kaufmännisch-juristische, inhaltlich-journalistische, dramaturgisch-gestalterische und technische Abwicklung solch komplexer Projekte. Die Studierenden verfügen über die notwendige Handlungskompetenz im Rahmen umfassender Aufgabenstellungen und sind daher fähig, ein entsprechendes Projekt unter Zeitdruck termingerecht zu entwickeln, umzusetzen und fertig zu stellen.		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Training und Analyse sowie wissenschaftliche Dokumentation grundsätzlicher Strukturen und/oder aktueller Entwicklungen und/oder innovativer Techniken/Methoden der Fachdisziplin im Kontext des Medienmarktes.</p> <p>Im Modul werden die in den Grundlagenfächern erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten aus den kaufmännischen, juristischen, technischen und gestalterischen Fachbereichen mit dem Ziel der Realisierung und Distribution eines praxiskonformen und marktrelevanten Medienprojektes angewendet und analysiert. Aufbauend auf "Interdisziplinäre Produktion I" beginnt der Arbeitsprozess sozusagen ab "Zuschlag" vom Kunden und beleuchtet die einzelnen Arbeitsschritte der Produktion und Nachbearbeitung bis hin zum fertigen Produkt und dessen Vermarktung/Distribution.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	Das Modul vermittelt vor dem Hintergrund des theoretischen Wissens das Handwerkszeug zur Bearbeitung wissenschaftlicher und praktischer Aufgabenstellungen. Die Studierenden arbeiten interdisziplinär mit den Kommilitonen der anderen Studienrichtungen zusammen. Dabei werden die einzelnen vereinbarten Aufgabenstellungen eigenständig bearbeitet - es erfolgt eine seminaristische Begleitung. Durch die seminaristische Form des Unterrichtes wird gleichzeitig die Sozial-, Personal-, Methoden- und Sachkompetenz der Studierenden weiterentwickelt.		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Schlögel, Marcus: Distributionsmanagement: Das Management der Absatzkanäle, Verlag Franz Vahlen GmbH, München, 2012 2) Rieth, Paul: DOK & CROWD. Dokumentarfilme finanzieren und verwerten, UVK Verlag, Konstanz, 2015 3) Jacobshagen, Patrick: Filmbusiness: Filme erfolgreich Finanzieren, Produzieren und Vermarkten, PPVMedien GmbH, Bergkirchen, 2012 4) Mann, Florian: Filmdistribution über internetbasierte Abrufdienste: Gestaltungsoptionen und intermediale Wechselwirkungen, epubli GmbH, Berlin, 2010 5) Wendling, Eckhard: Recoup! Filmfinanzierung - Filmverwertung: Grundlagen und Beispiele, UVK Verlag, Konstanz, 2012 6) Cleve´, Bastian: Von der Idee zum Film : Produktionsmanagement für Film und Fernsehen, UVK, 2009 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)		
<i>Vorausges. Module:</i>			
<i>Weitere Verwendung:</i>	0417 in FF-B 2016 Film und Fernsehen		

Arbeitslast: 45 Stunden Lehrveranstaltungen
- workload 105 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung

<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0417 Interdisziplinäre Produktion II						Msn/PA	1
	04171 Producing and Postproduction	1	1	0	0			
	04172 Distribution	0	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Grundlage der Analyse digitaler Medien	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0418	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden verfügen nach Abschluss dieses Moduls über grundlegende Analytische Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medienprodukten. Sie kennen Erscheinungsformen, Stilrichtungen und Genres und können diese differenzieren sowie einzelne Medienprodukte zuordnen. Ihnen sind wesentliche aktuelle Erkenntnisse zu Wahrnehmungstheorien geläufig und sie erkennen die Ansätze in Medienprodukten wieder.</p> <p>Sie erkennen die Reichweite der rasant fortschreitenden Verschmelzung unterschiedlicher Medien auf ihren Tätigkeitsbereich. Sie können das Konzept der Medienkonvergenz und transmediales Erzählen in Beziehung setzen und verstehen das Erfordernis narrativer Kompetenz für transmediales erzählen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zunächst werden wesentliche Erkenntnisse zur Medienanalyse vermittelt. Der Fokus liegt hierbei nicht auf der wissenschaftstheoretischen Betrachtung der Genese heute prominent rezipierter Theorien der Wahrnehmungsforschung, sondern lediglich auf deren Erkenntnissen - sozusagen als Handwerkszeug zur Analyse. Im nächsten Schritt kommt es zur ersten Bildung und Anwendung medienanalytischer Fähigkeiten. Hierfür werden die Aspekte der Medienkonvergenz weitergeführt und transmediales Erzählen eingeführt. Auswirkungen der Transmedialität und dessen Rezeption auf die Gesellschaft werden vorgestellt. Anhand einzelner Beispiele von Digital Content-Produkten werden verschiedene Perspektiven auf die Fusion von Text, Bild, Ton und Interaktivität gezeichnet. Die Analyseanfänge beziehen sich auf die innerhalb des einzelnen Produktes verankerten Umsetzungen medientheoretischer Erkenntnisse. Die Verschiebung und Neuordnung kulturellen Wissens sowie des sozialen Gedächtnisses vor dem Hintergrund der vermehrt interaktiven Mediennutzung wird erörtert. In Anlehnung an das Konzept der Medienkonvergenz werden theoretische und praktische Kenntnisse des transmedialen Erzählens angerissen. Aufbauend auf den Grundlagen der Dramaturgie sind Inhalte der Vermittlung Erzählmethoden, die herkömmliche mediale Grenzen durchbrechen und dem allgegenwärtigen digitalen Wandel der Medienwelt Rechnung tragen. Es werden diesbezüglich unterschiedliche dramaturgische Konzepte, wie Interactive Storytelling, sowie deren Anwendungsgebiete (Kino, TV und innovative Medien) betrachtet.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Neben klassischer Grundlagenvermittlung erfolgt die Lehre in Form einer Kombination aus Vorlesung und Übung, um theoretisches Wissen im eigenen Handeln zu verankern. Die Studierenden werden an die Anwendungsfelder herangeführt und zur Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Donk, André: Ambivalenzen der Digitalisierung: neue Kommunikations- Und Medientechnologien in der Wissenschaft, Münster, 2012 2) Elia-Borer, Nadja: Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien, Bielefeld, 2011 3) Hepp, Andreas: Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse, Wiesbaden, 2015 4) RENNER, Karl N.: Medien, erzählen, Gesellschaft: transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin, 2013 5) Füssel, Stephan: Medienkonvergenz - Transdisziplinär, Berlin, 2012 6) Mikos, Lothar; Töpfer, Claudia: Qualitative Medienanalyse: eine Einführung, Wiesbaden, 2014 7) Swoboda, Uwe C.: Social Media, Medienkonvergenz und starke Marken: Medienbranche im Umbruch, Ostfildern, 2011 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Prof. Müller, Horst (Hauptverantwortlicher)		

<i>Vorausges. Module:</i>																																	
<i>Weitere Verwendung:</i>	0418 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Bezeichnung des Modulelementes</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>W</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0418 Grundlage der Analyse digitaler Medien</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04181 Medienanalytische Grundlagen</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04182 Transmedialität und Medienkonvergenz</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>	0418 Grundlage der Analyse digitaler Medien						Ms/90	1	04181 Medienanalytische Grundlagen	1	1	0	0				04182 Transmedialität und Medienkonvergenz	1	1	0	0			
<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>																										
0418 Grundlage der Analyse digitaler Medien						Ms/90	1																										
04181 Medienanalytische Grundlagen	1	1	0	0																													
04182 Transmedialität und Medienkonvergenz	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Reflexionsmodul	<i>Sprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0416	<i>Abschluss:</i>	B.A.					
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Das Reflexionsmodul dient der Wiederholung und Vertiefung aller Lehrinhalte vom 1. bis zum 4. Fachsemester der jeweiligen Studienrichtung. Das Lehrmodul überprüft die theoretischen und praktischen Fachkenntnisse der Studierenden im Bereich ihrer entsprechenden Studien-/ Forschungsfelder in schriftlicher Form. Ziel des Moduls ist es, den Studierenden einen fachlich-didaktischen Übergang vom Akademiestudium in die Hochschulphase zu ermöglichen. Der erfolgreiche Abschluss des Reflexionsmoduls in Form der Einstufungsprüfung befähigt die Studierenden zum Eintritt in die Hochschulphase. Die bestandene Einstufungsprüfung ist Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums an der Hochschule Mittweida.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Das Modul bietet die Möglichkeit der Festigung der Lehrinhalte der ersten bis vierten Fachsemester. Aufgabe der Lehrenden ist die Vermittlung von Fachwissen und -kompetenzen entsprechend der Modulbeschreibungen in den jeweiligen Studienrichtungen. In Vorbereitung auf das Reflexionsmodul werden wissenschaftliche Arbeitstechniken erprobt, inhaltliche Grundlagen- und spezialisierte Fachkenntnisse vermittelt sowie durch praktische Anwendung vertieft. Im Rahmen des reflektierten universitären Lernens werden die Lehrinhalte im vierten Semester durch die Lehrenden wiederholt und aufgefrischt. Im fünften Fachsemester erfolgt die schriftliche Überprüfung der Fachkenntnisse der Studierenden in Form einer Multiple Choice Prüfung.							
<i>Lernmethoden:</i>	Zur Vorbereitung auf das Reflexionsmodul werden semesterbegleitend Pflicht- und Grundlagenliteraturen für alle Lehrmodule der jeweiligen Studienrichtungen bearbeitet. Die in den Modulbeschreibungen aufgeführte Literatur dient als Grundlage und bestimmt den inhaltlich-methodischen Aufbau der einzelnen Lehrveranstaltungen. Zur Vertiefung des Textverständnisses werden Beispielaufgaben geübt und die Prüfungsmethode "Multiple Choice" erprobt							
<i>Literatur:</i>	entsprechend der individuellen Modulbeschreibungen							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. phil. Hilmer, Ludwig (Hauptverantwortlicher) Prof. M.A. Günther, Susanne							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0410 in FF-B 2015 Film und Fernsehen 0325 in AM-B 2015 Angewandte Medien 0325 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0416 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0416 Reflexionsmodul						Ms	1
	04161 Reflektiertes interdisziplinäres Lernen	0	1	0	0			
	04162 Reflektiertes interdisziplinäres Lernen	0	3	0	0			
	04163 Einstufungsprüfung							

Modulname:	Medien- und Kommunikationswissenschaft	Sprache:	deutsch
Modulnummer:	0419	Abschluss:	B.A.
Credits:	10	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	5
Ausbildungsziele:	<p>Die Vorlesung zur Medien- und Kommunikationswissenschaft vermittelt einen grundlegenden Überblick in die Ansätze und Kernthesen des Phänomenbereichs Kommunikation. Die Studierenden lernen Gegenstandsbereiche des Fachs kennen. Dazu gehören Medien- und Kommunikationsmodelle, grundlegende Medientheorien sowie Methoden qualitativer und quantitativer Kommunikationsforschung. Die Studierenden sind in der Lage, die Gestaltung von Medienangeboten zu analysieren und auf deren mediale Wirkung und Nutzung hin zu bewerten.</p> <p>Die Vorlesung führt in die grundlegenden Entwicklungslinien der deutschen Mediengeschichte ein. Die Studierenden erwerben Kenntnisse, um die Entstehung von Mediensystemen, mediale Abläufe sowie kulturelle Spezifika im mediengeschichtlichen Entstehungsprozess zu erkennen und zu verstehen.</p> <p>Der Modulbereich "Ansätze zum Diskurs und Anwendung in der Disziplin" vermittelt medienwissenschaftliche, medien sprachliche und medienpraktische Kenntnisse. Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, verschiedene Forschungs- und Praxisfelder des Bereichs Medien zu benennen und sich thematisch in Hinblick auf ihr Praxismodul zu orientieren.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Die Vorlesung "Medien- Kommunikationswissenschaft" analysiert die Medienentwicklung aus unterschiedlichen Perspektiven. Es wird dargestellt, welche Zugänge unterschiedliche Fachbereiche zum Forschungsbereich der Kommunikation haben und welche Kommunikationsmodelle diese zugrunde legen. Weiterhin beschäftigt sich die Vorlesung mit den Funktionen medialer Konstruktion und medialer Inszenierung sowie der Gestaltung von Medienangeboten. Die Studierenden erhalten einen Überblick in die grundlegenden Methoden der Kommunikationsforschung und deren Anwendungsbereiche.</p> <p>Die Vorlesung zur Mediengeschichte vermittelt medienhistorisches Überblickswissen sowie vertiefende Kenntnisse zu einzelnen Epochen und deren charakteristische Entwicklungslinien. Die Studierenden lernen die Entstehung von Einzelmedien hinsichtlich ihrer Bedeutung in medialen Systemen kennen und verstehen. Die Studierenden werden befähigt, Forschungsfelder der Mediengeschichte zu erkennen und Besonderheiten der einzelnen Entwicklungsperioden zu erörtern. Die Vorlesung stellt die Bedeutung der Einzelmedien für politisch-gesellschaftliche Entwicklungen - mit speziellem Fokus auf der Bundesrepublik Deutschland - dar.</p> <p>Der Lehrbereich "Ansätze zum Diskurs und Anwendung in der Disziplin" gibt einen umfassenden Überblick des aktuellen Wissenschafts- und Praxisbetriebs der Mediendisziplinen. In wissenschaftlichen Präsentationen und Diskussionen werden spezielle medienwissenschaftliche Themen erörtert und anwendungsorientiert aufbereitet.</p>		
Lernmethoden:	<p>Anhand zahlreicher praktischer Beispiele werden Entwicklungslinien und Wirkungszusammenhänge der Medien- und Kommunikationswissenschaft erörtert. Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, Ihr Wissen anhand von Fallstudien und Übungen zu vertiefen und anzuwenden. Das Lehrmodul hat das Ziel methodisch-inhaltlich darzustellen, welche theoretischen und praktischen Aspekte die Disziplinen Medien- und Kommunikationswissenschaften umfassen und wie diese wirken.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bortz, Jürgen; Döring, Nicola: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Springer Berlin, Heidelberg, 2006 2) Merten, Klaus: Konzeption von Kommunikation. Theorie und Praxis des strategischen Kommunikationsmanagements., Wiesbaden, 2013 		

	<p>3) Kron, Friedrich; Sofos, Alivisos: Mediendidaktik München, Basel, 2003</p> <p>4) Kerres, Michael: Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München, 2013</p> <p>5) Seidler, Andreas; Böhn, Andreas: Mediengeschichte: Eine Einführung., Tübingen, 2014</p> <p>6) Ströhl, Andreas: Medientheorien kompakt, Stuttgart, 2014</p> <p>7) Hartmann, Frank: Medien und Kommunikationre, Wien, 2008</p> <p>8) Friemel, Thomas N.; Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung, Stuttgart, 2011</p> <p>9) Brosius, H. B.; Koschel, F.; Haas, A.: Methoden der empirischen Kommunikationsforschung, VS-Verlag Wiesbaden, 2008</p> <p>10) Kunczik, M.; Zipfel, A.: Publizistik Köln, Weimar, Wien, 2005</p> <p>11) Pürer, Heinz: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Stuttgart, 2003</p> <p>12) Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, Weinheim, 2010</p>																																								
Dozententeam:	Prof. M.A. Günther, Susanne (Hauptverantwortlicher)																																								
Vorausges. Module:																																									
Weitere Verwendung:	0327 in AM-B 2017 Angewandte Medien																																								
Arbeitslast: - workload	105 Stunden Lehrveranstaltungen 195 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																								
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0419 Medien- und Kommunikationswissenschaft</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04191 Medien- und Kommunikationswissenschaften</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04192 Mediengeschichte</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04193 Aktuelle Ansätze zum Diskurs und Anwendung in der Disziplin</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0419 Medien- und Kommunikationswissenschaft						Ms/90	1	04191 Medien- und Kommunikationswissenschaften	2	0	0	0				04192 Mediengeschichte	2	0	0	0				04193 Aktuelle Ansätze zum Diskurs und Anwendung in der Disziplin	2	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																																		
0419 Medien- und Kommunikationswissenschaft						Ms/90	1																																		
04191 Medien- und Kommunikationswissenschaften	2	0	0	0																																					
04192 Mediengeschichte	2	0	0	0																																					
04193 Aktuelle Ansätze zum Diskurs und Anwendung in der Disziplin	2	1	0	0																																					

Modulname:	Gründungsmanagement	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0420	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	5
Ausbildungsziele:	Die Studierenden verstehen, dass der langfristige Erfolg eines Unternehmens auf der Entwicklung marktfähiger Innovationen, der Identifikation neuer Geschäftsfelder und der Umsetzung neuer Geschäftsmodelle beruht. Den Studierenden ist bewusst, dass Entrepreneurship sowohl von Unternehmensgründern als auch von Managern in Unternehmen (Corporate Entrepreneurship) gefordert ist. Die Studierenden sind in der Lage, Trends und neue Märkte zu erkennen und daraus Innovationen und neue Geschäftsideen zu entwickeln. Sie kennen sich aus in den Managementprozessen, die für die Gründung und Fortentwicklung eines Start-up-Unternehmens notwendig sind. Sie sind fähig, Businesspläne aufzustellen, die Finanzierung zu sichern und Gründungsideen realisierbar umzusetzen.		
Lehrinhalte:	Den Studierenden wird vermittelt, dass unter den Bedingungen des globalen Wettbewerbs Produkt- und Marktinnovationen entscheidend sind für die Sicherung der Zukunftsfähigkeit von Unternehmen. Die Studierenden lernen, Trends zu erkennen, daraus realistische Geschäftsideen herzuleiten und Innovationen als Marke im Markt zu etablieren. Die Studierenden werden herausgefordert, innovative Geschäftsmodelle zu entwickeln, als Businessplan zu präsentieren und zu verteidigen. Sie beschäftigen sich mit der Analyse von Gründerkulturen und Gründerpersönlichkeiten. Ihnen wird vermittelt, wie Markt- und Trendanalysen, Budgetplan und Timing, Personal- und Marketingpläne umsetzbar für die Businessplanung und die Existenzgründung entwickelt werden und wie mit unternehmerischen Chancen und Risiken umgegangen wird.		
Lernmethoden:	Den Studierenden werden durch interaktiven Unterricht praxisbezogene Kenntnisse und Fähigkeiten des unternehmerischen Denkens und Arbeitens im Unternehmen und für Unternehmensgründungen vermittelt. Die Studierenden erarbeiten eigene Geschäftsideen und präsentieren und verteidigen Konzeptionen und Businesspläne.		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ottersbach, Jörg H.: Der Businessplan, München, 2012 2) Fueglistaller, Urs; Müller, Christoph; Müller, Susan; Volery, Thierry: Entrepreneurship, Wiesbaden, 2012 3) Grichnik, Dietmar; Brettel, Malte; Koropp, Christian : Entrepreneurship, Stuttgart, 2010 4) Gassmann, O.; Frankenberger, K.; Csik, M.: Geschäftsmodelle entwickeln: 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator, Carl Hanser, München, 2013 5) Hauschildt, Jürgen; Salomo, Sören: Innovationsmanagement, München, 2010 6) Fallgatter, Michael J.: Junge Unternehmen. Charakteristika, Potentiale, Dynamik, Stuttgart, 2007 7) Krause, Diana E.: Kreativität, Innovation, Entrepreneurship, Wiesbaden, 2014 8) Schwarz, Erich J.; Krajger, Ines; Dummer, Rita: Von der Geschäftsidee zum Markterfolg, Wien, 2012 		
Dozententeam:	Prof. B.A. Graus, Herbert (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. rer. pol. Krah, Eckehard		
Vorausges. Module:			
Weitere Verwendung:	0413 in FF-B 2015 Film und Fernsehen 0328 in AM-B 2015 Angewandte Medien		

	0328 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0420 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0420 Gründungsmanagement						Msn/PA	1
	04201 Entrepreneurship	1	1	0	0			
	04202 Businessplan	1	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Wissenschaftliches Publizieren	<i>Sprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0421	<i>Abschluss:</i>	B.A.					
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Lehrmodul "Wissenschaftliches Publizieren" vermittelt grundlegende Kenntnisse zur Dokumentation und Publikation von Arbeits- und Forschungsergebnissen. Das Lehrmodul befähigt die Studierenden, theoretische und praktische Fachkenntnisse im Bereich ihrer entsprechenden Studien-/ Forschungsfelder - in Form schriftlicher, wissenschaftlicher Arbeiten - darzustellen. Die Studierenden sind in der Lage, wissenschaftliche Recherchetechniken zielgerichtet einzusetzen und praktisch anzuwenden. Die Kenntnisse aus dem Grundmodul "Wissenschaftliches Arbeiten" werden unter besonderer Berücksichtigung des Bachelorprojekts erweitert und eingeübt. Dazu gehören die Erstellung logischer Forschungsfragen und -designs, das Erproben wissenschaftlichen Schreibens/ Stils sowie die korrekte Verwendung von Quellenmaterial.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul vermittelt grundlegende Techniken zur Strukturierung und Organisation des wissenschaftlichen Arbeits- und Schreibprozesses. In Vorbereitung auf das Bachelorprojekt werden Richtlinien guter wissenschaftlicher Praxis erläutert sowie formale und inhaltliche Standards der Texterstellung eingeführt. Im Modul werden wesentliche Schritte der Erstellung einer Bachelorarbeit vorgestellt und praktisch erprobt. Im Fokus stehen Arbeits- und Zeitplanung, Themenfindung und -eingrenzung sowie die Textplanung. Das Kennenlernen von Textstrukturen und Argumentationsmustern sowie das Einüben von Zitierkonventionen und wissenschaftlicher Stilistik sind Bestandteile des Lehrinhalts. Aufgabe der Studierenden ist es, im Seminarverlauf einige Probearbeiten in Form von Textbausteinen wie Abstract, Exposé oder Bibliographie zu verfassen.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Zur Vorbereitung auf das Bachelorprojekt werden die Grundlagen wissenschaftlicher Recherche wiederholt und anhand praktischer Übungen nachvollzogen. Weiterhin werden wissenschaftliche Textarten vorgestellt und in Übungen realisiert. Im Modul werden durch die Studierenden eigene Probearbeiten verfasst, deren Anfertigung grundlegende wissenschaftliche Arbeitstechniken wiederholen und vertiefen soll.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Müller, Ragnar; Pliening, Jürgen; Rapp, Christian: Recherche 2.0. Finden und Weiterverarbeiten im Studium und Beruf, Wiesbaden, 2013 2) Esselborn-Krumbiegel, Helga: Richtig wissenschaftlich schreiben. Wissenschaftssprache in Regeln und Übungen, Stuttgart, 2012 3) Kornmeier, Martin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation, Bern, 2012 							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. M.A. Günther, Susanne (Hauptverantwortlicher)							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	<p>0621 in BM-B 2017 Business Management 0329 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0521 in GM-B 2017 Gesundheitsmanagement 7221 in DB-B 2017 Digital Business Management</p>							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Lerneinheitenformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0421 Wissenschaftliches Publizieren						Msn/PA	1

	04211 Wissenschaftliches Schreiben	0	2	0	0
	04212 Wissenschaftliche Recherche	0	2	0	0

<i>Modulname:</i>	Filmgestaltung, Filmtheorie und Medienkonvergenz	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0424	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Zum Abschluss des Moduls haben die Studierenden ihre Grundlagenkenntnisse im Bereich Filmgestaltung, und -theorie sowohl hinsichtlich der historischen Entwicklung, als auch bezogen auf mögliche Zukunftsentwicklungen vertieft. Sie verfügen über ausgeprägte Fähigkeiten, filmspezifische Gestaltungsmittel in ihrer dramaturgischen Funktion umfangreich zu bewerten. Sie kennen die zugrundeliegenden Theorien historischer und aktueller Entwicklungen und sind in der Lage, modulare Gegenstände wissenschaftlich reflexiv zu erörtern. Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden umfassend mit der Sachkompetenz zur kreativen Gestaltung von Räumen, Perspektiven und Stimmungen ausgestattet. Gleichzeitig beherrschen Sie die Bewertung von filmspezifischen Gestaltungsmitteln in ihrer dramaturgischen Funktion. Sie erkennen Zusammenhänge von künstlerischer Gestaltung und ästhetischer Wirkung, sowie von Veränderungen historischer Bedingungen und deren Auswirkung auf das Werk. Ihnen gelingen Einschätzung und Analyse von kreativer Gestaltung von Räumen, Perspektiven und Stimmungen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Nach einführender Wiederholung bereits bekannter Medientheoretischer und Filmhistorischer Erkenntnisse erfolgt die grundlegende Wissensvermittlung bezogen auf ästhetische, kommunikationstheoretischen und wirtschaftlichen Filmtheorien und deren Zusammenhänge werden dargestellt. Weiter werden die Grundlagenkenntnisse hinsichtlich historisch bedeutsamer Stile und Gestaltungstendenzen der internationalen Filmproduktion von den Anfängen bis zur Gegenwart und Spezifik der unterschiedlichen Filmstile anhand von Beispielen erweitert und vertieft. Als weiterer zentraler Themenkomplex wird die zunehmende Konvergenz von Telekommunikations- und Unterhaltungsindustrie, Konvergenz von Computer- und Unterhaltungsindustrie, daraus entstehende Entwicklungsmöglichkeiten sowie die Analyse der wirtschaftlichen, technischen oder inhaltlichen Aspekte von Digital Content-Produkten dargestellt und diskutiert sowie Analyseinstrumente abgeleitet. Das erweiterte Instrumentarium der Filmanalyse wird in der Folge auf unterschiedliche Medienprodukte angewendet. Die Studierenden prüfen den Einsatz unterschiedlichster Gestaltungsmittel in den Beispielen und treffen Aussagen darüber welche klassischen und innovativen stilistische Codes und Konventionen erkennbar sind sowie, ob sie die gewünschten Wirkungen erzielen.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen gliedern sich in Vorlesungen und Seminare. Während die Vorlesung zur Filmgeschichte und -theorie in der klassischen Form des Frontalunterrichts erfolgt, werden die Aspekte wissenschaftlicher Analyse und Bewertung in Seminarform, also gleichermaßen nach der Methode des problemorientierten Lernens und des erfahrungsbezogenen Unterrichts durchgeführt.</p> <p>in den seminaristischen Übungen müssen die Studierenden letztlich konkrete Aufgaben des Fachgebietes anwendungsbezogen lösen. Die Prinzipien des wissenschaftlichen Arbeitens müssen die Studenten in Form einer schriftlichen Belegarbeit zu einem modularelevanten Thema anwenden.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Beckert, Bernd; Riehm, Ulrich: Breitbandversorgung, Medienkonvergenz, Leitmedien: Strukturwandel der Massenmedien und Herausforderungen für die Medienpolitik, Berlin, 2013 2) Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse. Theorien, Modelle, Kritik Köln, 2005 3) Thompson, Kristin; Bordwell, David: Film History: An Introduction, Mcgraw-Hill Professional GB, 2002 		

	<p>4) Diederichs, Helmut H.: Geschichte der Filmtheorie: Kunsttheoretische Texte von Melies bis Arnheim, Suhrkamp Frankfurt am Main, 2004</p> <p>5) Nienstedt, Heinz Werner: Journalism and Media Convergence, De Gruyter Verlag, Berlin, 2013</p> <p>6) KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW, Katharina: Medienkonvergenz und Medienkomplementarität aus Rezeptions- und Wirkungsperspektive, Baden-Baden, 2014</p> <p>7) Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia: Entwickeln, präsentieren, verkaufen, Konstanz, 2013</p>																																
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)																																
<i>Vorausges. Module:</i>																																	
<i>Weitere Verwendung:</i>	0424 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0424 Filmgestaltung, Filmtheorie und Medienkonvergenz</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Msn/PA</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04241 Filmgestaltung und Filmtheorie</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04242 Medienkonvergenz und audiovisuelle Formate</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0424 Filmgestaltung, Filmtheorie und Medienkonvergenz						Msn/PA	1	04241 Filmgestaltung und Filmtheorie	2	0	0	0				04242 Medienkonvergenz und audiovisuelle Formate	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0424 Filmgestaltung, Filmtheorie und Medienkonvergenz						Msn/PA	1																										
04241 Filmgestaltung und Filmtheorie	2	0	0	0																													
04242 Medienkonvergenz und audiovisuelle Formate	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Konzeption und Formatentwicklung	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0425	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden sind am Ende des Moduls befähigt Konzepte und Formate linearer und nichtlinearer digital-content-Produkte zu entwickeln. Aufbauend auf den grundlegenden Inhalten des Moduls Konzeption kennen sie wesentliche Unterscheidungsmerkmale der verschiedenen Produkte und die daraus resultierenden Maßgaben für die Entwicklung von Konzepten und Formaten.</p> <p>Sie sind in der Lage, bestehende, und in vorangegangenen Modulen kennengelernte, Medientheoretische Theorien und Ansätze in die Entwicklung einfließen zu lassen, um dem aktuellen Stand der Forschung im Feld zu entsprechen. Die Studierenden verstehen, dass sich die Grenzziehung zwischen sogenannten klassischen und innovativen Medienprodukten ständig im Wandel befindet und sind befähigt zu analysieren, welche Maßgaben sich für Konzepte und Formate aus aktuellen Trends und Entwicklungen, aber auch allgemein aus der Wahl des Produkts, ableiten lassen.</p> <p>Die Studierenden haben ein Gespür für die Herausforderung der inhaltlichen sowie kaufmännischen Planung unterschiedlicher Medienprodukte entwickelt und können demgemäß einzelne Aspekte der Projektorganisation bereits in der inhaltlichen Konzeption berücksichtigen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Zuge des Moduls wenden die Studierenden in zahlreichen Übungen aus dem Modul bekannten Arbeits- und Kreativitätsmethoden zur Entwicklung unterschiedlichster Digital Content-Produkte an.</p> <p>Anhand der diskursiv angelegten, weiterführenden Analyse von Medienprodukten hinsichtlich konzeptioneller Aspekte, wird ihr theoretisches Fachwissen sinnvoll ergänzt. So wird entlang der untersuchten Produkte jeweils der konzeptionelle Rahmen gesteckt, um den jeweiligen Anforderungen von Dramaturgie und Gestaltung gerecht werden zu können.</p> <p>Bei der Differenzierung zwischen klassischen und interaktiven Medienprodukten wird ein besonderes Augenmerk auf den häufig unterschätzten Aufwand der interaktiven Medienprodukte gerichtet: Jede Interaktionsmöglichkeit bedarf mindestens zwei inhaltlicher "Reaktionen". Daneben unterscheiden sich die Produktionsprozesse auf allen Ebenen - nicht nur konzeptionell: Während die Produktion klassischer linearer Medienprodukte mit dem "Finishing" endet und anschließend in der Distribution mündet, bedürfen interaktive Medienprodukte zumeist auch noch im "Distributionsstadium" weitere inhaltliche Modifikationen und Erweiterungen. Hierfür werden Methoden und Strategien an die Hand gegeben, um Produktionsprozesse auf der Inhaltsebene bereits im Planungsstadium konzentrieren zu können. Durch die Herstellung von Querbezügen zu den Auswirkungen auf die kaufmännische Planung der diskutierten Konzepte entwickeln die Studierenden auch ein Verständnis für das Verhältnis von inhaltlichen Ansprüchen und finanzieller Machbarkeit.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Überwiegend in Übungen werden praxisnahe Problemstellungen und fachliche Einzelfragen behandelt und Lösungswege induktiv auf den Gegenstandsbereich übertragen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Schüller, Janina: Innovationsmanagement für TV-Unternehmen, Springer Gabler, Wiesbaden, 2015 2) Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia: Entwickeln, präsentieren, verkaufen, Konstanz, 2013 		

	<p>3) Eick, Dennis: Programmplanung: Die Strategien deutscher TV-Sender , UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2007</p> <p>4) Büsching, Thilo; Goderbauer-Marchner, Gabriele: Social-Media-Content, utb GmbH, Stuttgart, 2015</p> <p>5) Graap, Andreas: Video-Marketing - Erfolgreicher Content für YouTube & Co., mitp Verlag GmbH & Co. KG, Wachtendonk, 2015</p>																																
Dozententeam:	<p>Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)</p> <p>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof</p>																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:	0425 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
Arbeitslast: - workload	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen</p> <p>90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung</p>																																
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0425 Konzeption und Formatentwicklung</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04251 Klassische Medienprodukte</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04252 Innovative Medienprodukte</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0425 Konzeption und Formatentwicklung						Ms/90	1	04251 Klassische Medienprodukte	0	2	0	0				04252 Innovative Medienprodukte	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0425 Konzeption und Formatentwicklung						Ms/90	1																										
04251 Klassische Medienprodukte	0	2	0	0																													
04252 Innovative Medienprodukte	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Dramaturgie	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0426	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	10	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, ihre Kreativität zu ordnen und in die von ihnen gewünschte Richtung zu lenken. Sie sind befähigt, selbständig Strukturanalysen und Interpretationen von epischen und dramatischen Texten anzufertigen. Dabei haben die Studierenden die Erkenntnis erlangt, dass die Geschichte der epischen und dramatischen Texte Grundmuster (Archetypen) in Figurenkonstellation, Konfliktgestaltung und formaler Gestaltung überliefert hat, die - von den Rezipienten zumeist unbewusst wahrgenommen - bis in die heutigen Medien massiv hineinwirken. Weiter verfügen die Studierenden über umfassende Kenntnisse zum dramaturgischen Aufbau eines Filmes. Sie sind in der Lage, filmdramaturgische Konstellationen im Einzelnen und in ihrer Gesamtheit fachgerecht zu analysieren und zu bewerten. Zielstellung ist neben dem Erwerb und der Anwendung dramaturgischer Analysefähigkeit auch eine wachsende Souveränität bei der selbstkritischen Bewertung der eigenen kreativen Arbeiten.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Lehrmodul werden die im Überblick dargestellten Inhalte des Moduls Einführung Dramaturgie umfangreich ergänzt, diskutiert und in Beziehung zueinander gesetzt.</p> <p>Begonnen wird mit der umfänglichen Darstellung der Theorie der Filmsprache im Spiel- und Doku-mentarfilm. Die bildhafte Vorstellungskraft wird mittels Übungen entwickelt und gefördert. Es werden Filmbeispiele diskutiert, um die Möglichkeiten der Semiotik zu verstehen. Im Themenkomplex werden Grundfragen von Theorie und Geschichte literarischer/dramatischer Werke unter dem besonderen Aspekt der Wirkungsmechanismen auf die Rezipienten behandelt. Dabei werden auch literaturtheoretische Ansätze bezogen auf die Textanalyse (Grundbegriffe, Verfahren) und die erörternde Darstellung verschiedener Erzähltheorien behandelt. Zugleich wird in den komplexen literarischen Kommunikationsprozess mit der Relationsebene Autor-Text/Werk-Leser sowie an Aspekte der Rezeptionstheorie herangeführt. Daran knüpft die Erörterung der Historie der publikumswirksamen Literatur und des seriellen Erzählens an. Zur Veranschaulichung werden als Textbeispiele Novellen und Kurzgeschichten, Trivalliteratur des 19. Jahrhunderts, als Vorläufer heutiger Bewegtbildformate aller Art herangezogen. Es werden stetig Parallelen der historischen Textbeispiele und aktuell auftretender Medienprodukte herausgestellt. Als letzter Aspekt der historischen Betrachtung wird mittels Betrachtung von Standardwerken einen Einblick in die Dramentheorie verschafft.</p> <p>An den historischen Themenkomplex schließt der Filmdramaturgische Modulabschnitt an. Sie Studierenden lernen die Konventionen der Filmdramaturgie (der filmischen Narration) kennen. Sie befassen sich mit Exposition, Kulminations- und Drehpunkten (Plot Points), Verknüpfung der Handlungen und Begebenheiten sowie linearer und nichtlinearer Kausalität und verstehen filmisches Erzählen als komplexes Zusammenspiel und Wirkungsgefüge von zahlreichen Gestaltungsmitteln wie beispielsweise Dialoggestaltung.</p>		

	<p>Im abschließenden Themenkomplex dieses Moduls werden die klassischen Inhalte und Konventionen um dramaturgische Besonderheiten ergänzt und daneben versucht, die theoretischen Erkenntnisse der historischen Dramaturgie sowie der Filmdramaturgie auf innovative Medienprodukte zu übertragen und notwendige Anpassungen herausgestellt. Im Wechselspiel aus eigenständiger Wissensübertragung und Ergänzung der bestehenden Kenntnisse durch aktuelle medientheoretische Erkenntnisse werden so die Verhältnismäßigkeiten von Autor-Werk-Rezipient auch im Zusammenhang transmedialer und/oder interaktiver Medienprodukte verdeutlicht. Damit einher geht, dass im Mittelpunkt des Moduls jederzeit auch das Verhältnis zwischen Stoff des Werkes und dessen spezieller Ausprägung, zur Erzielung der künstlerisch intendierten Wirkungsabsicht, steht.</p>																																																
Lernmethoden:	<p>Der Lehrstoff wird den Studierenden in sich ergänzenden Lehrveranstaltungen nahegebracht. Im seminaristischen Diskurs und daneben in Übungen werden praxisnahe Problemstellungen und fachliche Einzelfragen behandelt und Lösungswege induktiv auf den Gegenstandsbereich übertragen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>																																																
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zag, Roland: Der Publikumsvertrag. Drehbuch, Emotion und der "human factor", UVK Verlag, Konstanz, 2010 2) Wood, James: Die Kunst des Erzählens, Rowohlt-Taschenbuch-Verlag, Hamburg, 2013 3) Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Zweitausendeins Verlag, Frankfurt/Main, 2010 4) Eick, Dennis: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien (Praxis Film), UVK Verlag, Konstanz, 2014 5) Field, Syd: Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film, Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Ullstein Taschenbuch, Berlin, 2003 6) Kandorfer, Pierre: Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde, Mediabook-Verlag Reil Gau-Heppenheim, 2003 7) Cleve´, Bastian: Von der Idee zum Film : Produktionsmanagement für Film und Fernsehen, UVK, 2009 																																																
Dozententeam:	<p>Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher) Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof</p>																																																
Vorausges. Module:																																																	
Weitere Verwendung:	0426 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																																
Arbeitslast: - workload	<p>120 Stunden Lehrveranstaltungen 180 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung</p>																																																
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0426 Dramaturgie</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04261 Semiotik und Ästhetik</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04262 Historische Dramaturgie</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04263 Filmdramaturgie</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04264 Dramaturgie innovativer Medienprodukte</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0426 Dramaturgie						Ms/90	1	04261 Semiotik und Ästhetik	0	2	0	0				04262 Historische Dramaturgie	0	2	0	0				04263 Filmdramaturgie	0	2	0	0				04264 Dramaturgie innovativer Medienprodukte	0	2	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																																										
0426 Dramaturgie						Ms/90	1																																										
04261 Semiotik und Ästhetik	0	2	0	0																																													
04262 Historische Dramaturgie	0	2	0	0																																													
04263 Filmdramaturgie	0	2	0	0																																													
04264 Dramaturgie innovativer Medienprodukte	0	2	0	0																																													

Modulname:	Recherche und Stoffentwicklung	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0427	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	4
Ausbildungsziele:	<p>Ziel des Moduls ist es die Studierenden umfassend mit den Fähigkeiten zum zielorientierten Recherchieren auszustatten. Sie erachten fundierte Recherche als Schlüsselqualifikation und erkennen sie als Garant für die inhaltliche Stimmigkeit/Qualität eines audiovisuellen Formats - gleichermaßen fiktional als auch nonfiktional - an. Die Studierenden sind in der Lage, effizient in verschiedenen Medien und Einrichtungen zu recherchieren, angemessen mit Zeitzeugen, Experten etc. umzugehen und das Material strukturiert, d.h. dem jeweiligen Verwendungszweck entsprechend aufzubereiten. Sie können den Rechercheprozess bezogen auf den Zeitaufwand und Ressourcenbindung realistisch einschätzen. Sie verstehen diese Aufbereitung als Grundlage für die nachgelagerte Stoffentwicklung.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Die Inhaltsvermittlung beginnt mit der Einführung in die Grundlagen der Recherche: Es wird geklärt, wie und wo Informationen beschafft werden können und welche Hindernisse wiederkehrend auftreten können. Daneben wird der rechtliche Rahmen der Informationsbeschaffung ins Gedächtnis gerufen und dessen Beachtung bei Rechercheübungen trainiert. Strukturelle Fragen, wie die Relevanz des Aufbaus und der Unterhaltung einer eigenen Datenbank und eines Netzwerkes werden erörtert.</p> <p>In der auf Anwendung ausgerichteten Lehrveranstaltung werden klassische Recherche?Wege in gleichen Teilen behandelt wie die Nutzung neuer Medien und Technologien.</p> <p>Aufgezeigt wird, wie ergebnisorientiert in verschiedenen Medien und Einrichtungen recherchiert werden kann, was im Umgang mit Kontaktpersonen - Zeitzeugen, Experten, Informanten, Sprechern von Organisationen etc. - zu beachten ist, wie mit nicht eindeutigen bzw. sich widersprechenden Aussagen oder mit eher zweifelhaften Quellen zu verfahren ist, welche Besonderheiten es bei der Recherche beispielsweise von sozialgeschichtlich oder kulturhistorisch angelegten Themen gibt. Daneben stehen Zeitmanagement und die Ressourcenverwaltung. Die Selektion und Strukturierung des Materials bildet die Vorstufe für die zielgerichtete Verwendung des Stoffes im Exposé.</p>		
Lernmethoden:	<p>Nach einer Einführung, in der die Studenten die Grundlagen von Recherche und Stoffentwicklung kennen lernen, werden den Studenten Rechercheaufgaben übertragen, die sie selbständig lösen müssen. Die Ergebnisse der praktischen Übungen werden im Seminar kritisch ausgewertet. Angestrebt wird, dass überzeugende Exposés umgesetzt werden.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Haarkötter, Hektor: Die Kunst der Recherche, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, München, 2015 2) Schöffthaler, Ele: Die Recherche. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis Düsseldorf, 2006 3) Ludwig, Johannes: Investigatives Recherchieren, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, München, 2014 4) Häusermann, Jürg: Journalistisches Texten, UVK Konstanz, 2005 5) Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia: Entwickeln, präsentieren, verkaufen, Konstanz, 2013 6) Koschmieder, Annette: Stoffentwicklung in der Medienbranche: von der Idee zum Markt: Du sollst nicht langweilen, Berlin, 2011 		
Dozententeam:	Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)		

	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0427 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0427 Recherche und Stoffentwicklung						Msn/PA	1
	04271 Recherche	1	1	0	0			
	04272 Stoffentwicklung	1	1	0	0			

Modulname:	Storytelling und Drehbuch	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0428	Abschluss:	B.A.
Credits:	10	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	4
Ausbildungsziele:	<p>Aufbauend auf das Modul Dramaturgie zielt das vorliegende Modul darauf ab, die dramaturgischen Kenntnisse auf einzelne Medienprodukte (fiktional und nonfiktional), einschließlich der Anfertigung der im Feld gängigen Entwicklungsstufen, wie Exposé, Treatment und Storyboard, bis hin zum fertigen Drehbuch, zu übertragen. Die Studierenden sind zum Abschluss des Moduls kompetent marktfähige Drehbücher für unterschiedliche Medienprodukte anzufertigen und umzusetzen.</p> <p>Zum Ende des Moduls kennen die Studierenden Vorgehensweisen, dramaturgische Stilmittel erfolgreich in den unterschiedlichen Entwicklungsstufen darzustellen. Hierbei sind ihnen vor allem auch die strukturellen Unterschiede linearer und nonlinearer Erzählformen bekannt; sie kennen die Besonderheiten des Interactive Storytelling. Sie haben daneben transmediales Erzählen als innovatives Konzept der Narration kennengelernt, verstanden und erste Übungen durchgeführt. Studierende verstehen es nicht nur als komplexes, medienübergreifendes, narratives Konzept, sondern gleichzeitig als Vermarktungsstrategie.</p> <p>Die Studierenden besitzen Kenntnisse zur Verankerung dramaturgischer Gesetzmäßigkeiten der Stoffentwicklung in unterschiedlichen Genres. Sie haben das Schreiben eines Drehbuchs über die Entwicklungsstufen Recherche, Exposé, Treatment und Storyboard erlernt. Sie sind in der Lage, Drehbücher grundlegend umzusetzen und befähigt, die theoretischen Stilmittel der Dramaturgie praktisch, am Set oder anderen Produktionssituationen umzusetzen.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Inhalt des vorliegenden Moduls ist die Vermittlung von praxis- und projektorientierter Stoffentwicklung für Drehbücher nach modernen Methoden der Filmdramaturgie. Schwerpunkte sind Storyboard, Dramaturgie und Drehbuch.</p> <p>Die Studierenden werden mit den Themen Methoden der Erzählweise, Erzähltheorie, Einsatzgebiete von Storytelling heute, Storytelling als Kunstform, Storytelling in Unternehmen, Storytelling in Werbemaßnahmen und die Besonderheiten des Storytelling in Zeiten der Medienkonvergenz und transmedialer Medienprodukte, vertraut gemacht. Es wird verdeutlicht, dass transmediales Erzählen das Ziel verfolgt einen komplex aus narrativen Strukturen zu schaffen, welches die eindimensionale (monomediale) Rezeption unmöglich macht. Dem Rezipienten soll vielmehr ein einmaliges Rezipieren bereitet werden. Sie werden an die Entwicklung eines Drehbuchs von der Idee bis zum fertigen Dokument herangeführt und wenden dafür relevante Drehbuchprogramme an. Zunächst wird theoretisch in die Gesetzmäßigkeiten des Schreibens für unterschiedliche Formate eingeführt. Das erworbene Wissen wird von den Studenten anschließend in eigenen Projekten praktisch erprobt. Ausgehend vom Formatbegriff stellt die Lerneinheit erneut die Besonderheiten in der Struktur einzelner Formate in den audiovisuellen Medien heraus. Dabei findet - neben der Erörterung von Gemeinsamkeiten - auch eine Abgrenzung der einzelnen Erscheinungsformen statt.</p> <p>Im Rahmen der Umsetzung von Drehbüchern werden Aspekte der Bildregie behandelt - Ordnungs- und Gestaltungselemente, Perspektiven, Räume, Sichtweisen, Anwendung der fotografischen Optik, Farbe, Kontrast und Harmonie. Den künftigen Regisseuren wird Kreativität und Balance vermittelt, damit die Umsetzung des Drehbuchs nach den individuellen Vorstellungen abläuft. Kompetenzerwerb zur praktischen Umsetzung von Drehbüchern und Konzepten erfolgt durch Vermittlung, der Auflösung von Storyboards und Regie-relevanter Kenntnisse der Kalkulation und Produktion.</p>		

Lernmethoden:	Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Überwiegend in Übungen werden praxisnahe Problemstellungen und fachliche Einzelfragen behandelt und Lösungswege induktiv auf den Gegenstandsbereich übertragen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Hammann, Joachim: Die Heldenreise im Film, Bod Verlag, Norderstedt, 2015 2) Eick, Dennis: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien (Praxis Film), UVK Verlag, Konstanz, 2014 3) Blank, Richard: Drehbuch. Alles auf Anfang. Abschied von der klassischen Dramaturgie, Alexander Verlag Berlin, Köln, 2011 4) Field, Syd : Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, Berlin, 2013 5) KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW, Katharina: Medienkonvergenz und Medienkomplementarität aus Rezeptions- und Wirkungsperspektive, Baden-Baden, 2014 6) Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia: Entwickeln, präsentieren, verkaufen, Konstanz, 2013 7) Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noel: Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology, Lincoln Neb., 2014 							
Dozententeam:	Prof. Dr. phil. Gwosc, Detlef (Hauptverantwortlicher)							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0428 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
Arbeitslast: - workload	120 Stunden Lehrveranstaltungen 180 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0428 Storytelling und Drehbuch						Msn/PA	1
	04281 Storytelling	1	1	0	0			
	04282 Transmediales Erzählen	1	1	0	0			
	04283 Schreiben von Drehbüchern	1	1	0	0			
	04284 Umsetzung von Drehbüchern	1	1	0	0			

Modulname:	Schauspielführung	Sprache:	deutsch
Modulnummer:	0429	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	4
Ausbildungsziele:	<p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, erfolgreich Anleitungen zur Darstellung unterschiedlicher Handlungen und Emotionen vorzunehmen sowie eine Auswahl geeigneter Personen für die vorgegebenen Rollen zu treffen. Die Studierenden besitzen dafür ein Verständnis für Gestik, Mimik und Darstellung unterschiedlicher Handlungen und Emotionen. Sie können einzelne schauspielerische Leistungen derart analysieren, dass sie darstellerische Mängel erkennen und ansprechen können. Sie sind fähig, einen geschriebenen Text bildlich aufzulösen und ihre bildhafte Vorstellungskraft anzuwenden.</p> <p>Sie sind weiterhin mit Strategien vertraut, wie Schauspieler geführt werden, um eine angemessene Umsetzung des Drehbuches zu erreichen.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Zunächst werden die Grundlagen szenischen Handelns vermittelt und das Schauspiel grundsätzlich historisch eingeordnet. Es wird auf die Theorie der Filmsprache im Spiel- und Dokumentarfilm eingegangen sowie Übungen zur bildlichen Auflösung eines geschriebenen Textes vorgenommen, wodurch die bildhafte Vorstellungskraft entwickelt und gefördert wird. Hierbei werden sowohl fremde als auch eigene Texte in Bilder umgesetzt. Zum besseren Verständnis der Arbeit mit Schauspielern erfolgt eine Einführung in Formen des Erlernens und Anleitens im Rollenspiel. Daran schließt wiederum die Arbeit mit Schauspielern in Form von Rollenbesprechungen, Bewegungsabläufen und Textkorrekturen statt. Es erfolgt demnach die Umsetzung von Drehbüchern und Konzepten bzw. die Auflösung von Storyboards in Gestalt einer "Bildgestaltung mit Schauspielern".</p> <p>Abschließend wird die Auswahl von Schauspielern mittels Casting erprobt - es wird geklärt, wie die richtige Besetzung für mein/ein Projekt gefunden werden kann.</p>		
Lernmethoden:	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Überwiegend in Übungen werden praxisnahe Problemstellungen und fachliche Einzelfragen behandelt und Lösungswege entwickelt. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p> <p>In den Lehrveranstaltungen erfolgt der Unterricht problemorientiert, d.h. an konkreten Projekten wird die Umsetzung von Drehbüchern durch die Arbeit mit Schauspielern geübt.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Barr, Tony; Utecht, Harald: Acting for the camera, Emons Köln, 2001 2) Thiele, Tina: Casting, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2005 3) Donnellan, Declan: Der Schauspieler und das Ziel, Alexander Verlag Berlin, Berlin, 2008 4) Bohlmann, Susanne: Filmszenen für Schauspieler und Filmemacher. Zum Spielen und Inszenieren (Praxis Film), UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2014 5) Strasberg, Lee: Schauspielen und das Training des Schauspielers: Beiträge zur "Method", Alexander Verlag Berlin, Berlin, 2001 6) Weston, Judith: Schauspielerführung in Film + Fernsehen, Verlag zweitausendeins, Leipzig, 1998 		
Dozententeam:	Prof. Gottschalk, Peter (Hauptverantwortlicher)		
Vorausges. Module:			

<i>Weitere Verwendung:</i>	0429 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0429 Schauspielführung						Ms/90	1
	04291 Grundlagen des Schauspiels	1	1	0	0			
	04292 Schauspielführung	0	2	0	0			

<i>Modulname:</i>	Bildgestaltung und Typographie	<i>Sprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0430	<i>Abschluss:</i>	B.A.					
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden verfügen über ästhetische und fachspezifische Kenntnisse der Gestaltungsarbeit. Ihnen sind typographische Stilmittel im Bereich der visuellen Rhetorik geläufig und sie haben ein Gefühl für Formen und Proportionen. Weiter kennen sie die unterschiedlichen Wirkungen verschiedener Schriftstile, einschließlich Charakteristika von Stilgruppen und können die Typen im Bezug auf die zu erzielende Botschaft gegeneinander abwägen.</p> <p>Sie können typografische Inhalte grafisch untersetzen und Gestaltungsaufgaben eigenständig planen und durchführen. Hierfür beherrschen sie grundlegende Methoden zur Analyse und Umsetzung von Typografie und Layout-Gestaltung.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zu Erreichung der Modulziele werden einerseits Kenntnisse der Schriftgeschichte und der Schriftklassifikation, andererseits der Lesegewohnheiten in Anwendungen bei Magazingestaltung und Buchtypografie, Werbung, Corporate Design, Leitsystemen, Screendesign, animierter Typografie, plastischer Typografie behandelt. Im Rahmen der Gestaltungsarbeit wird das Grundlagenwissen der Studierenden aus den Themenbereichen Mediendramaturgie und visueller Produktion miteinander verschränkt. Ihre Kenntnisse werden rund um die Themenkomplexe Pixelgrafik vs. Vektorgrafik, komplexe Anwendungen bei Pixelgrafiken sowie komplexe Anwendungen bei Vektorgrafiken und Bildcollagen eingesetzt und sinnvoll ergänzt.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit in der praktischen Medienproduktion an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) de Jong, Ralf, Forssmann, Friedrich: Detailtypografie: Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 2014 2) Renner, Paul: Die Kunst der Typographie, Maro-Verlag, Berlin, 2014 3) Frutiger, Adrian : Schriften: Das Gesamtwerk., Birkhäuser, Basel, 2014 4) Sauthoff, Daniel; Wendt, Gilmar; Willberg, Hans Peter: Schriften erkennen: Eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 2010 5) Hildebrandt, Gesine; Williams, Jim: Schrift wirkt!: Einfache Tipps für den täglichen Umgang mit Schrift, Hermann Schmidt, Mainz, 2013 6) Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: Grafische Elemente, Typografie, Layout, Haan-Gruiten, Nourney , 2014 							
<i>Dozententeam:</i>	<p>Prof. Dr. phil. Huhle, Tamara (Hauptverantwortlicher) Dipl.-Ing. (FH) Greim, Christian</p>							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0430 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0430 Bildgestaltung und Typographie						Msn/PA	1
	04301 Schrift und Typographie	1	1	0	0			

	04302 Komplexes Gestalten	0	2	0	0
--	---------------------------	---	---	---	---

<i>Modulname:</i>	Editing	<i>Sprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0431	<i>Abschluss:</i>	B.A.					
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des Moduls ist es die Kenntnisse der Studierenden im Bereich Capturing/Ingest, Datenorganisation, Rohschnitt und Endschnitt sowohl theoretisch als auch praktisch zu vertiefen. Die Studierenden verfügen über fortgeschrittene Kenntnisse der Montagetheorie als Handwerkszeug und sind zur bildlichen Darstellung unter Berücksichtigung der zu erzielenden Aussage imstande.</p> <p>Die Studierenden kennen Unterschiede und Gemeinsamkeiten verschiedener Bewegtbild-Formate im Bereich Editing und sie sind zur plattformübergreifenden Schnitthanwendung zur Erzeugung von Bewegtbildinhalten befähigt. Sie können Linearität on Nonlinearität im Bereich des Schnitts unterscheiden. Sie haben ihre Anwendungskennntnisse in unterschiedlichen Schnittsystemen erweitert und vertieft.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zur Vermittlung der Montagetheorie werden Beispiele von Spielfilmen, Werbespots, Musikclips, Trailern und weiteren Formaten analysiert. Im Kontext der Montagetheorie kommen Aspekte wie Schuss-Gegenschuss; Matchcut; Jump-cut; Parallelmontage; Plansequenz; Splitscreen etc. zum Tragen.</p> <p>Es werden Bezüge zwischen theoretischem Grundlagenwissen und der seminaristischen Analyse hergestellt und diskutiert. Das Anwendungswissen der Studierenden wird anhand von Aufgabenstellungen entlang der vorgenommenen Analysen vertieft: diverse Softwares, Plug ins etc. werden zur Erstellung komplexen Bewegtbild-Inhalten genutzt. Die Studierenden arbeiten sich mit zunehmender Tiefe in die verschiedenen Schnitt- und Editing-Programme ein. Im Rahmen der Praxis nehmen sie Arbeiten am Schnitt, mit Blenden und mit Mischplänen vor.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	Die Lehre erfolgt seminaristisch anhand einer Vielzahl von Beispielen aus der Medienwelt. Als Prüfungsleistungen erstellen die Studierenden einen Beleg, mit Analysen bezüglich Montage und visueller Erzählweise an einem ausgewählten Kinowerk.							
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pearlman, Karen: Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit, Focal Press , Routledge, 2009 2) Möller, A.: Die Postproduktion eines Fernsehfilms, Konstanz, 2013 3) Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage: Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2007 4) Arundale, Scott; Trieu, Thashi: Modern Post. Workflows and Techniques for Digital Filmmakers, Focal Press, New York, London, 2015 5) Reisz, Karel: Technique of Film Editing, Focal Press, Oxford, 2009 							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof (Hauptverantwortlicher) Dipl.-Ing. (FH) Fleck, Rika							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0431 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0431 Editing						Ms/90	1
	04311 Bildliche Darstellung und Montage	1	1	0	0			

	04312 Editing	0	2	0	0
--	---------------	---	---	---	---

Modulname:	Compositing	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0432	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	3
Ausbildungsziele:	<p>Die Studierenden verfügen über Anwendungs- und Gestaltungskompetenzen in den Bereichen Compositing und Visual Effects. Neben praktischen Aspekten haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls ihr theoretisches Wissen bezogen auf den Gegenstandsbereich vertieft und können die zentralen Begriffe differenzieren - sie verstehen Visual Effects als Einzelercheinungen des Compositing. Sie sind befähigt komplexe Prozesse der Bildzusammensetzung /-mischung vorzunehmen.</p> <p>Daneben kennen sie unterschiedliche Finishingprozesse (vertiefend) und sind in der Lage, diese eigenständig vorzunehmen. Sie kennen die Wirkungen, die aufgrund unterschiedlicher "Veredelungs"-Techniken erzeugt werden können und setzen diese zielgerichtet ein. Letztlich wissen die Studierenden, ob der unterschiedlichen Exportformate und sind in der Lage entsprechend des ausgewiesenen Distributionskanals passende Ausgabeformate zu realisieren. Die Studierenden sind befähigt, Design und Bewegungen überzeugend zu gestalten und so ihre eigenen Ideen zum Leben zu erwecken.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Im Zuge des Moduls werden vor dem Hintergrund der Unterscheidung zwischen Bearbeitung und Verfremdung gegenüber Hinzufügen und Erweitern Techniken zur Erzeugung von Stilelementen, die nicht durch herkömmliche fotografische Mittel erzeugt werden können, dargestellt und umgesetzt.</p> <p>Während des Moduls werden zunächst Elemente der Bewegtbildkomposition aus vorhandenem Realbildcontent in den Fokus gerückt. Dazu zählen u.a. Green Screen und Key Anwendungen, Color Grading und Retusche. Darauf aufbauend arbeiten die Studierenden daneben mit virtuellen Elementen, welche sie teilweise eigenständig erstellen, jedenfalls in die Realbildkomponenten implementieren. Hier seien einerseits Lichtquellen, Schatten und virtuelle Kamerabewegungen genannt, andererseits auch Filmelemente, wie Titelleisten, Abbinder, Bauchbinder, Effekte, Texturen und Partikelanimationen (Wolken, Regen, etc. und Grafikeinbindungen). Sie erhalten die notwendigen theoretischen Grundlagen vorab, um in der Folge das neu-Gelernte umzusetzen.</p>		
Lernmethoden:	<p>Die Lehre erfolgt seminaristisch anhand einer Vielzahl von Beispielen und Anwendungen aus den Bereichen Compositing, Visual Effects und Animation. Als Prüfungsleistungen erstellen die Studierenden eine eigene Projektanwendung als Beleg.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Van Hurkman, Alexis: Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema, Peachpit Press, San Francisco, 2013 2) Stump, David: Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows, Focal Press Waltham, Massachusetts, 2014 3) Birn, Jeremy: Digital Lighting and Rendering, New Riders, 3rd revised edition, 2013 4) Brinkmann, Ron: Studyguide for the Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Academic Internet Publishers, 2013 5) Mattingly, D.B.: The Digital Matte Painting Handbook, Indianapolis, 2011 6) Zwerman, Susan: The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures, Focal Press Waltham, Massachusetts, 2014 7) Gress, Jon: Visual Effects and Compositing, New Riders, 2014 		

<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr.-Ing. Wierzbicki, Robert (Hauptverantwortlicher)							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0432 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0432 Compositing						Msn/PA	1
	04321 Compositing und Bildbearbeitung	1	1	0	0			
	04322 Motion Graphics & VFX	1	1	0	0			

Modulname:	Animation I	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0433	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	3
Ausbildungsziele:	<p>Nach Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über Kernkompetenzen in den Bereichen 2D/3D Animation, Bild- und Videobearbeitung sowie Rendering-Techniken. Sie sind in der Lage, die wichtigsten Werkzeuge und Methoden zur Modellierung, Visualisierung und Erzeugung computergenerierter realistischer Bilder zu reflektieren und anzuwenden. Sie besitzen einen Überblick über relevante Techniken, Software und Hardware, die global zum Einsatz kommen. Sie kennen und verstehen die Möglichkeiten und Grenzen der heutigen Gestaltung von Medien im Bereich Animation. Sie wissen, wie sie sich einen kreativen Freiraum in kommerziellen Produktionsprozessen schaffen. Neben 2D- und 3D Computeranimation sind sie mit traditionellen Animationstechniken vertraut und befähigt, Animationen in virtuellen Umgebungen zu realisieren. Die Studierenden sind fähig, die Komplexität und Aufwand eines Produktionsprozesses einzuschätzen und die modernen Gestaltungsmethoden im Animationsbereich gezielt und effektiv einzusetzen. Sie können statische Objekte animieren.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Ausgehend von bestehenden Grundlagenkenntnissen im Bereich Mathematik und Physik, wird bekanntes Wiederholt - Bewegung und Beschleunigung, Schwerkraft, Beleuchtung und Schattierung, Farbmodelle - das gleiche gilt für die Grundlagen der Animationserstellung, Computergrafik und Visualisierung etc.</p> <p>Darauf baut das Neue Wissen hinsichtlich 3D-Transformationen, Freiformkurven und -flächen, Traditionelle Animationstechniken (Tween, Sprite, Morphing), 2D- und 3D-Animation; Formate im Animationsumfeld (2D, 3D, VR, CAD, Internet), Grundlagen der Objekt- und Szenenbeschreibung, Repräsentation von Objekten, Realistische Objekt- und Szenenmodellierung, Oberflächenmodelle, Texturierung und Rendering, Raytracing und Radiosity, Produktionsstufen der Computeranimation auf.</p>		
Lernmethoden:	<p>Kern des Moduls bildet die Vorlesung Grundlagen Modeling und Animation, in der den Studierenden das gesamte Spektrum der Modulthematik in kompakter Form vermittelt wird. In dem vorlesungsbegleitenden Praktikum "Animationsprojekte" werden die gelernten Inhalte in Teamarbeit angewendet. Anhand von konkreten Multimedia-Projekten und Aufgaben werden die erworbenen Kenntnisse praktisch erprobt.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zbiegły, Matthias: 3d Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden, AV Akademikerverlag, Saarbrücken, 2012 2) Incrall, Hannes: Animationsfilm. Konzept und Produktion, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2015 3) Paquette, Andrew: An Introduction to Computer Graphics for Artists, Guildford, Surrey, Springer, London, 2013 4) Vaughan, William: Digital Modeling New Riders, Berkeley CA, 2011 5) Robertson, Scott: How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity, Design Studio Press, Culver City CA, 2014 6) Birn, Jeremy: Lighting & Rendering, Rodenburg Verlag, Menden, 2015 7) Härtel, Sven Eric: Motion Capture vs. Animation: in theoretischer Gegenüberstellung und praktischer Anwendung, VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken, 2011 8) Crook, Ian; Beare, Peter: Motion Graphics. Principles and Practices from the Ground Up, Fairchild Books & Visuals, New York, 2015 		
Dozententeam:	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Marbach, Alexander (Hauptverantwortlicher)		

<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0433 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0433 Animation I						Msn/PA	1
	04331 Grundlagen Animation	1	1	0	0			
	04332 Animation	0	2	0	0			

<i>Modulname:</i>	Animation II	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0434	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des vorliegenden Moduls ist die Zusammenführung des Wissens und der Erkenntnisse, bezogen auf den Postproduktionsprozess, aus den vorangehenden Modulen. Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls entsprechend befähigt Bewegungen zu animieren. Sie verstehen Bewegung im Rahmen von Animationen als Zeitkomponente und wenden ihr Verständnis an. Ihre Kenntnisse zur Bildgestaltung und Dramaturgie werden berücksichtigt.</p> <p>Sie besitzen darüberhinaus weiterführende Kenntnisse hinsichtlich der Charakteranimation. Sie kennen wesentliche Besonderheiten lebender (Animations-)Objekte und können insbesondere Aspekte von Gestik und Mimik grundlegend analysieren und daraus abgeleitet Anforderungen an die (eigene) Animationspraxis identifizieren. Hierfür übertragen die Studierenden erfolgreich ihre Kenntnisse zu Schauspiel und Darstellendem Spiel - sie erkennen die visuell wahrnehmbaren Aspekte von Emotionen und übertragen diese in den Animationskontext.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Inhaltlich erfolgt die Vermittlung ausgehend vom Einzelobjekt zur komplexen Erzählung (Dramaturgie). Zur Untermalung werden auf naturwissenschaftlicher Ebene Aspekte von Timing, Elastizität, Kurven, Bögen und Beschleunigung behandelt. Beide Bereiche werden durch die technologischen Themen der Kamera-, Licht- und Materialanimation ergänzt. Ungeachtet der neuen Inhalte werden bekannte Themenbereiche praktisch wiederholt, zusammengeführt und angewendet.</p> <p>Neu eingeführt wird der Bereich der Charakteranimation. Auch hier wird die Perspektive drei unterschiedlichen Bereiche Dramaturgie, Naturwissenschaft und Technologie eingenommen und Maßgaben für die Praxis erarbeitet. Die Studierenden werden an die Themen Charakterisierung und Dramaturgie, Facial Animation, Staging (visuelle Sprache, Dramaturgie, Focus), Appeal (Attribute für Aufmerksamkeit der Zuschauer/Nutzer), Raytracing und Rotoscoping (Beleuchtung) herangeführt und setzen Teilaspekte praktisch um. Im Umgang mit 2D- 3D-Design Software (Tools, Plug-ins, Engines) beweisen die Studenten ihre speziellen Skills in Produkt-, Event-, Location-, Film- und Charakterdesign.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Kern des Moduls bildet die Vorlesung 3D Animation, in der den Studierenden das gesamte Spektrum der Modulthematik in kompakter Form vermittelt wird. In dem vorlesungsbegleitenden Praktikum "Animationsprojekte" werden die gelernten Inhalte in Teamarbeit angewendet. Anhand von konkreten Multimedia-Projekten und Aufgaben werden die erworbenen Kenntnisse praktisch erprobt.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zbiegley, Matthias: 3d Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden, AV Akademikerverlag, Saarbrücken, 2012 2) Heller, Sabine: Charakter-Animation in Film und Fernsehen: Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren, Grin, München, 2013 3) Vaughan, William: Digital Modeling New Riders, Berkeley CA, 2011 4) Robertson, Scott: How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity, Design Studio Press, Culver City CA , 2014 5) Birn, Jeremy: Lighting & Rendering, Rodenburg Verlag, Menden, 2015 6) Williams, Richard: The Animators Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Faber & Faber, London, 2012 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Marbach, Alexander (Hauptverantwortlicher)		

<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0434 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0434 Animation II						Msn/PA	1
	04341 3D Animation	1	1	0	0			
	04342 Charakteranimation	0	2	0	0			

<i>Modulname:</i>	Digitale Ergonomie und Usability	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0435	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls befähigt, dramaturgische und erzählerische Aspekte technisch-ergonomisch umsetzen zu können und die intendierten Informationen der Erzählung entsprechend der Vorstellungen des Autors/Regisseurs zu übertragen. Sie kennen die technischen Ausprägungen aktueller Erkenntnisse der Rezipientenforschung im Kontext Mensch-Maschine-Interaktion. Sie sind vertraut mit grundlegenden Übertragungsprozess von Wissenschaftstheorie auf das praktische Feld der Anwendungsfreundlichkeit und sind in der Lage diesen vor dem Hintergrund neuer Erkenntnisse eigenständig zu wiederholen. Sie besitzen demgemäß Verständnis für den ergonomischen Zugang zu Informationen für den User, bezogen auf klassische, lineare sowie innovative und/oder interaktive, nonlineare Medienprodukte.</p> <p>Die Studierenden besitzen Entscheidungs- und Beurteilungskompetenz hinsichtlich des anzuwendenden Mittels zur Informationsvermittlung. Sie sind befähigt Benutzungsoberflächen elektronischer Medien zu designen und gestalterische Funktionalität und ästhetische Qualität grafischer User-Interfaces nach objektiven Kriterien beurteilen können. Sie haben Verständnis für einfach und intuitiv bedienbare Oberflächen, die attraktiv und funktional gestaltet sind.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zunächst wird in das Thema eingeführt in dem ein Überblick hinsichtlich medienspezifischer Anforderungen an die Gestaltung verschafft wird. Bei den zu berücksichtigenden Faktoren wird auf die Aspekte der Konzeption (Kommunikationskonzept, Medieneinsatz, etc.), des Corporate Design, die inhaltliche Differenzierung nach zielgruppen- und medienspezifische Text- und Bildselektion und -redaktion sowie Dokumenten, wie dem Storyboard eingegangen wird. Daneben werden zu berücksichtigende Erkenntnisse der Mensch-Maschinen-Interaktion behandelt: physische und motorische Fähigkeiten, kognitive und perzeptorische Fähigkeiten, Persönlichkeit, Kultur, etc. Hierfür werden Interaktionstheorien und Prinzipien bzw. Richtlinien ergonomischer Gestaltung dargestellt, wobei das benutzerzentrierte Design grundlegend ist.</p> <p>Aufbauend werden Navigation, einschließlich verschiedener Konzepte, Elemente, Hierarchien und Führungslinien, und Content- und Interaktionsdesign, als Gestaltungsprinzip für die Aufbereitung und Darstellung statischer und interaktiver Inhalte sowie die gestalterische Umsetzung von Formularen und Prozessabläufen, behandelt. Der praktische Bedarf des interdisziplinären Umgangs mit bisherigem Wissen wird verdeutlicht: Beurteilen, Gestalten, Implementieren und Testen von Benutzeroberflächen erfolgt entlang unterschiedlicher Medienwissenschaftlicher Erkenntnisse.</p> <p>Ausgehend vom menschlichem Kommunikations- und Wahrnehmungsverhalten werden Benutzerinteraktionen entlang der kennengelernten ergonomischen Maßgaben entworfen. Es erfolgt zudem eine diskursive Differenzierung unterschiedlicher Benutzeroberflächen und Interaktionsdesigns. Die Studierenden entwickeln ein Verständnis diese in der Folge gezielt einsetzen und bewerten zu können. Zur Erstellung und Umsetzung unterschiedlicher Benutzeroberflächen verwenden die Studierenden Tools und dem Thema entsprechende Standardsoftware. Letztlich entwickeln die Studierenden Verständnis für Anforderungen an Systementwicklungsprozesse mit Blick auf Benutzeranforderungen und können diese eigenständig organisieren. Ebenfalls behandelt wird die Anwendung der Themen auf mobile End-Geräte und private Rezeptionsbereiche sowie auf Installationen, Museen, Öffentlichkeit, Messen etc.</p>		

Lernmethoden:	Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Überwiegend in Übungen werden praxisnahe Problemstellungen und fachliche Einzelfragen behandelt und Lösungswege induktiv auf den Gegenstandsbereich übertragen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Friederichs-Büttner, Gesa: An Explorative Approach to Interaction Design in Mixed-Reality Performances, Bremen, 2014 2) Semler; Jan; Semler, Jan: App-Design: Alles zu Gestaltung, Usability und User Experience, Rheinwerk, Bonn, 2015 3) Behrens, Michael; Richard, Roth: Biometrische Identifikation: Grundlagen, Verfahren, Perspektiven, Vieweg & Teubner, Wiesbaden, 2013 4) Thar, Evelyn: "Ich habe Sie leider nicht verstanden": linguistische Optimierungsprinzipien für die mündliche Mensch-Maschine-Interaktion, Lang Peter, Berlin, Berlin, Brüssel, Frankfurt/Main, New York, Oxford, Wien, 2015 5) Preim, Bernhard: Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Springer, Heidelberg, 2015 6) Preim, Bernhard; Dachsel, Raimund: Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces, Springer, Berlin Heidelberg, 2015 7) Everett, N. McKay: UI Is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication, Morgan Kaufmann Burlington, Massachusetts, 2013 							
Dozententeam:	Prof. Dr.-Ing. Wierzbicki, Robert (Hauptverantwortlicher)							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0435 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0435 Digitale Ergonomie und Usability						Ms/90	1
	04351 Ergonomie und Interaktion	1	1	0	0			
	04352 Interaktionsdesign	0	2	0	0			

<i>Modulname:</i>	Digital Interactive Content	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0436	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	10	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden finden sich nach Abschluss des Moduls im Gegenstandsbereich interaktiver Medienprodukte zurecht. Im Rahmen eines reflektierenden Transfers sind sie in der Lage, grundlegende medientheoretische Konzepte, rechtliche Aspekte sowie betriebswirtschaftliche Zusammenhänge auf das Gebiet der redaktionellen und medienpraktischen Arbeit in den Bereichen der interaktiven Medien zu übertragen. Darüber hinaus kennen sie den aktuellen Stand der Diskussion zum Thema interaktive Medienprodukte und deren unterschiedlichen Erscheinungsformen.. Sie sind in der Lage, diese Konzepte (innovative Mediengestaltung) unkonventionell in Problemstellungen und im Kontext komplexer Multimediasysteme anzuwenden.</p> <p>Im Bereich der Umsetzungstechnologie kennen die Studierenden Tools zur Erstellung/ Programmierung, Implementierung und zur Redaktionellen Betreuung solcher Produkte und sind in der Lage, diese anzuwenden. Ihnen sind verbreitete "Bausteine" der Programmierung bekannt und sie können diese mit Hilfe der passenden Softwaretools zielgerichtet einsetzen, um entsprechende Medienprodukte zu generieren. Sie besitzen ein Differenzierungsbewusstsein, welches es ihnen erlaubt, unterschiedliche virtuelle Umgebungen voneinander zu unterscheiden und können Rückschlüsse auf deren Produktionsprozess ziehen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Anfänglich wird der Gegenstandsbereich, einschließlich zentraler Begriffe, innovativer Medienprodukte definiert. Dazu zählen beispielsweise die Auseinandersetzung mit Interaktivität (im Kontext), augmented realities und immersive Environments (Virtual Realities - VR), aber auch den bekannten Marktsegmenten, in denen innovative Medienprodukte stattfinden. Weiter werden die einschlägigen medienwissenschaftlichen, medienrechtlichen, betriebswirtschaftlichen und produktionstechnischen Kenntnisse werden auf konkrete Medienproduktionsszenarien angewendet. Die Besonderheiten innovativer, interaktiver Medienprodukte werden diskursiv herausgearbeitet. Die Kenntnisse bezogen auf "traditionelle Künste" aus den vorangehenden Modulen werden mit aktuellen und futuristischen Darstellungen mittels interaktiver digitaler Übertragungsformen erweitert. Die Studierenden werden in die grundlegenden Konzepte der innovativen Mediengestaltung und Programmierung multimedialer Anwendungen eingeführt wobei das Modul Raum für interdisziplinär orientierte, multimediale Experimente bietet. Als entscheidender Entwicklungstrend wird der Aspekt der Einbindung multimedialer Komponenten bei der Inszenierung von Medienevents sowie die Erprobung individueller Darstellungs- und Präsentationsformen ins Gedächtnis gerufen und in Beziehung gesetzt.</p> <p>Zur Befähigung hierfür lernen sie unterschiedliche technologische Anwendungen und Bereiche kennen und setzen sich vorrangig mit Redaktionssystemen und Content Management Systemen (CMS) auseinander.</p> <p>Die Studierenden erhalten die Gelegenheit neue Interface-Ansätze im crossmedialen Kontext auszuprobieren. Ausgangspunkt stellt die Videokunst dar. Im Modul werden davon ausgehend Techniken zur Konzeption, Gestaltung und Programmierung kunstorientierter Multimedia-Produkte und digitaler Welten erklärt und auf weitere, relevante VR-Themen und Technologien wie Interaktion in virtuellen Umgebungen, Avatare, Ambient-Multimedia, etc. sowie fortgeschrittene multimediale Formen der Virtualität - Mixed und Augmented Reality - eingegangen.</p>		

	<p>Konzeption und Aufbau innovativer Mensch-Maschine-Schnittstellen bilden einen weiteren Schwerpunkt des Moduls. Das Modul baut auf Grundlagen der Medienproduktion auf und setzt mit fortgeschrittenen Ansätzen der Medientechnik sowie des interaktiven Design fort.</p> <p>Die Studierenden gestalten im Rahmen des Moduls ein eigenes interaktives Userinterface.</p>							
Lernmethoden:	<p>Neben klassischer Grundlagenvermittlung erfolgt die Lehre in Form einer Kombination aus Vorlesung und Übung, um theoretisches Wissen im eigenen Handeln zu verankern. Die Studierenden werden an die Anwendungsfelder herangeführt und zur Praxis animiert.</p>							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Franke, Florian; Ippen, Johannes: Apps mit HTML5, CSS3 und JavaScript: für Android, iPhone und iPad, Rheinwerk, Bonn, 2015 2) Gasston, Peter: Die moderne Webentwicklung: geräteunabhängige Entwicklung - Techniken und Trends in HTML5, CSS3 und JavaScript, dpunkt-Verlag, Heidelberg, 2013 3) Cameron, Dane: HTML5, JavaScript und jQuery: der Crashkurs für Software-Entwickler, dpunkt, Heidelberg, 2015 4) Preim, Bernhard; Dachzelt, Raimund: Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces, Springer, Berlin Heidelberg, 2015 5) Behrends, Jacob: Interreaction: Interaktive Medien und Kommunikation im Raum. Eine Einführung für Gestalter, avedition, Stuttgart, 2015 6) Schart, Dirk; Tschanz, Nathaly: Praxishandbuch Augmented Reality für Marketing, Medien und Public Relations, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2015 7) Dörner, Ralf; Broll, Wolfgang; Grimm, Paul; Jung, Bernhard: Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität, Springer, Berlin Heidelberg, 2013 8) Barker, Deane: Web Content Management, O Reilly, Köln, 2016 							
Dozententeam:	Prof. Dr.-Ing. Wierzbicki, Robert (Hauptverantwortlicher)							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0436 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
Arbeitslast: - workload	<p>120 Stunden Lehrveranstaltungen 180 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung</p>							
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0436 Digital Interactive Content						Msn/PA	1
	04361 Konzepte und Aufbau innovativer Medienprodukte	2	1	0	0			
	04362 Innovative Mediengestaltung und -programmierung	1	2	0	0			
	04363 Implementierung und Redaktion	1	1	0	0			

Modulname:	Unternehmensführung	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0437	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	3
Ausbildungsziele:	<p>Die Studierenden verstehen Unternehmensführung als normative, strategische und operative Aus-richtung des Managements zur Sicherung der Produktivität, Effektivität und Wirtschaftlichkeit des Unternehmens. Sie sind in der Lage, Aufbau- und Ablaufstrukturen der Unternehmensorganisation zu analysieren und zu bewerten. Sie sind fähig, branchenbezogen Geschäftsfelder zu definieren, Geschäftseinheiten und -prozesse zu planen sowie geeignete Märkte zu identifizieren und zu segmentieren. Sie kennen die strategische Bedeutung von Unternehmenszielen, -grundsätzen und -leitlinien für die Entwicklung zukunftsorientierter Potentiale und einer innovationsorientierten Unternehmenskultur. Sie sind qualifiziert, einerseits im Sinne der ressourcenorientierten Unternehmensführung unternehmerische Kernkompetenzen zu entwickeln und zu nutzen, andererseits im Sinne der markt- und wettbewerbsorientierten Unternehmensführung marktinnovative Strategien zu entwickeln. Sie verstehen die Bedeutung von Führungsgrundsätzen, wenn es um die operative Umsetzung geht. Sie sind in der Lage, strategische Entscheidungen zu bewerten und geeignete Internationalisierungsstrategien zu entwickeln, länderspezifisch umzusetzen und zu kontrollieren. Sie verstehen die Rolle von Qualitätskonzepten zur Sicherung der ökonomischen Leistungsfähigkeit und des unternehmerischen Werts (Shareholder Value). Sie sind qualifiziert, Erfolgsfaktoren und Handlungsoptionen wachstums- und wertorientierter Unternehmensführung zu bestimmen.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Die Studierenden werden eingeführt in Entscheidungsfelder der strategischen und operativen Unternehmensführung. Sie beschäftigen sich mit Organisationsstrukturen, Managementprozessen, Leitlinien, Strategien und operativen Handlungsfeldern der Unternehmensführung. Anhand praxisorientierter Aufgabenstellungen, Chancen und Risiken, vor denen Unternehmen verschiedener Branchen aktuell stehen, werden geeignete Lösungsstrategien entwickelt und operationale Handlungsoptionen diskutiert. Geeignete Geschäftsfelder und Portfoliostrategien werden unter Berücksichtigung unternehmerischer Ressourcen und Kompetenzen sowie der Umwelt- und Marktchancen analysiert und entwickelt. Die Studierenden beschäftigen sich mit Methoden und Instrumenten des Controllings zur Unterstützung der Managementprozesse und der Sicherung der Zielerreichung. Sie reflektieren aktuelle Konzepte und Modelle wertorientierter Unternehmensführung.</p>		
Lernmethoden:	<p>Durch interaktive und diskursive Verfahren des Unterrichts werden Kenntnisse und Fähigkeiten der strategischen und operativen Unternehmensführung vermittelt. Anhand branchenbezogener Fallstudien werden Aufgabenstellungen und Entscheidungsfelder der Unternehmensführung praxisbezogen erarbeitet. Die Studierenden entwickeln geeignete Lösungsstrategien für aktuelle Herausforderungen, präsentieren und diskutieren diese in der Lehrveranstaltung und arbeiten sie schriftlich aus.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Büter, Clemens: Internationale Unternehmensführung, München, 2010 2) Steinmann, Horst; Schreyogg, Georg; Koch, Jochen: Management: Grundlagen der Unternehmensführung, Wiesbaden, 2013 3) Welge, M.K.; Al-Laham, A.: Strategisches Management, Wiesbaden, 2012 4) Hungenberg, Harald: Strategisches Management in Unternehmen: Ziele - Prozesse - Verfahren Wiesbaden, 2011 5) Gälweiler, Aloys: Strategische Unternehmensführung, Campus Verlag Frankfurt/Main, 2005 		

	6) Poeschl, Hanno: Strategische Unternehmensführung zwischen Shareholder-Value und Stakeholder-Value, Wiesbaden, 2013 7) Macharzina, Klaus; Wolf, Joachim: Unternehmensführung, Wiesbaden, 2012																																								
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. rer. pol. Krah, Eckehard (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. Kreyher, Volker J.																																								
<i>Vorausges. Module:</i>																																									
<i>Weitere Verwendung:</i>	0437 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																								
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																								
<i>Lerneinheitenformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Bezeichnung des Modulelementes</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>W</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0437 Unternehmensführung</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04371 Grundlagen der Unternehmensorganisation</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04372 Strategisches Management</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04373 Operatives Management</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>	0437 Unternehmensführung						Ms/90	1	04371 Grundlagen der Unternehmensorganisation	2	0	0	0				04372 Strategisches Management	0	1	0	0				04373 Operatives Management	0	1	0	0			
<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>																																		
0437 Unternehmensführung						Ms/90	1																																		
04371 Grundlagen der Unternehmensorganisation	2	0	0	0																																					
04372 Strategisches Management	0	1	0	0																																					
04373 Operatives Management	0	1	0	0																																					

<i>Modulname:</i>	Wertschöpfungsketten	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0438	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden wesentliche Teilschritte der Wertschöpfung unterschiedlicher Geschäftsmodelle im Bereich Digital Content Development. Sie sind befähigt einzelne Produktionsprozesse aus Management-Sicht in ihre Teilschritte zu untergliedern und zu definieren, an welchen Stellen Wertschöpfungspotentiale liegen. Aufbauend auf dem Grundlagenmodul Märkte und Distribution verfügen sie insbesondere über vertiefte Kenntnisse bezogen auf innovative Medienprodukte. Dabei sind sie in der Lage Kosten-Nutzen-Erwägungen einzelner Produkte vorzunehmen und zu analysieren an welchen Stellen Optimierungspotenziale liegen. Hierfür sind die Studierenden befähigt, verschiedene Geschäftsmodelle zu betrachten, diskutieren und analysieren. Sie kennen aktuelle Markttreiber und besitzen ein Verständnis für sich abzeichnende Trends im Feld.</p> <p>Daneben sind die Studierenden mit allgemeinen und konkreten Bedingungen des Vertriebs vertraut. Sie kennen gängige Vertriebsstrategien und kennen die einzelnen Segmente von Massmedia-Sales bis zu Key-Account-Management. Sie wissen, wie man Kundenmärkte versteht, Netzwerke aufbaut und nutzbar macht, Produkte an passenden Stellen platziert und verkauft. Die Studierenden erkennen die Bedeutung effizienter Zusammenarbeit mit Unternehmen, Agenturen, Redaktionen, Produzenten, Regisseuren und Förderungseinrichtungen sowie mit weiteren Akteuren für erfolgreiche Vertriebsstrukturen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Einführend werden relevante und bekannte Inhalte aus vorangegangenen Modulen, wie unterschiedliche Geschäftsmodelle am Markt wiederholend behandelt und sinnvoll ergänzt. Es werden unterschiedliche Stufen von Wertschöpfungsstrategien, wie bspw. Abonnementkanäle, Kooperationsmarketing, Werbefinanzierung, Sharing-Modellen, Sponsoring, production on demand sowie Verleih, Eigenvertrieb, Lizenzvertrieb, Merchandising, Productplacemet behandelt.</p> <p>Daneben werden bekannte und relevante Organisationsstrukturen innerhalb der Medienproduktionswirtschaft mit ihren Auswirkungen auf die Wertschöpfung betrachtet und analysiert.</p> <p>Im Rahmen des Themenfeldes der Vertriebssegmentierung verinnerlichen die Studierenden, dass jede einzelne Wertschöpfungskette auf ihre Vermarktungschance und Wertschöpfung untersucht wird. Ihnen wird verdeutlicht, dass gleicher Content unterschiedlich aufbereitet und verkauft wird. Regionale, nationale, internationale Märkte werden berücksichtigt. Nicht nur Wertschöpfung mit Ziel, Gesamtprodukte zu vertreiben, vielmehr werden unterschiedlichste Varianten aufgezeigt, dazu zählt selbstverständlich auch der Vertrieb als reine Produktionsstätte für Teilschritte im Produktionsprozess. Damit einhergehende Maßgaben der Vertriebsstrategie werden diskutiert, analysiert und herausgearbeitet. Auf Produktebene wird u.a. auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • klassische Produkte, wie TV, Kino, Werbung, Virals, • innovative Produkte, wie Erklärvideos & Tutorials • Interaktive Medienprodukte, wie Info- und Edutainment; • sowie Aspekte, wie In-App-Verkäufe; Digital-Content für Mobile-Devices; youtube-channelling; etc <p>eingegangen.</p>		

<i>Lernmethoden:</i>	Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.							
<i>Literatur:</i>	1) Martens, Dirk; Barthel, Nadine: Digitalisierung der Filmproduktion und -verwertung: Der Markt und seine Potenziale, Konstanz, München, 2015 2) Wrobel, Florian: Digital video and disintermediation in the value system of the motion picture industry, Shaker, Aachen, 2014 3) Beyer, Andrea; Carl, Petra: Einführung in die Medienökonomie, UTB, 2012 4) Dewenter, Ralf; Rösch, Jürgen: Einführung in die neue Ökonomie der Medienmärkte: Eine wettbewerbsökonomische Betrachtung aus Sicht der Theorie der zweiseitigen Märkte., Springer, Wiesbaden, 2015 5) Bolin, Göran: Value and the media: cultural production and consumption in digital markets, Farnham, Surrey 2011, 2011 6) Nagel, Kurt: Wertschöpfung: Instrumente, Methoden und Analysen zur Prozessoptimierung, Holzmann Medien, Bad Wörishofen, 2014							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. rer. pol. Krahe, Eckehard (Hauptverantwortlicher) Prof. Dr. Kreyher, Volker J.							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0438 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitenformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0438 Wertschöpfungsketten						Ms/90	1
	04381 Geschäftsmodelle	1	1	0	0			
	04382 Vertrieb	1	1	0	0			

Modulname:	Medienmarketing	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0439	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	3
Ausbildungsziele:	<p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls mit den Besonderheiten und Eigenheiten des Marketings Digitaler Güter vertraut. Sie sind befähigt aufgrund der Produktart Rückschlüsse für die Festlegung eines erfolgsversprechenden Marketingmix zu ziehen. Sie verfügen über die notwendigen analytischen Fähigkeiten, um über die erfolgreiche Anwendbarkeit allgemeiner Erkenntnisse und Theorien auf verschiedene Produkte Vorhersagen treffen zu können. Im Zuge des Moduls haben die Studierenden ihre normativen Kenntnisse hinsichtlich des Vertriebs unterschiedlicher Medienprodukte, u.a. aus den Modulen Marketing und Wertschöpfungsketten, in Beziehung zu kennengelernten Aspekten des Marketings gesetzt. Es ist ihnen möglich zu entscheiden ob B2B oder B2C Strategien erfolgsversprechend sind. Die Studierenden können aufgrund ihrer differenzierten Kompetenz zur Segmentierung der Wertschöpfungsketten die einzelnen Elemente des Marketingmix ideal kombinieren. Sie sind in der Lage unterschiedliche Kombinationen aus Elementen der Markenbildung, des Pricing, des Vertriebs und der Kommunikation zu entwickeln. Dabei ist den Studierenden auch die Notwendigkeit von Budget- und Kommunikationsplanung bewusst, sie kennen marktübliche Kostengrößen von Werbe- und PR-Maßnahmen. Ihre Kenntnisse versetzen sie in die Situation mit Dienstleistern (Werbung/PR) auf Augenhöhe vom Briefing bis zur Werbeerfolgskontrolle zusammenzuarbeiten.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Aufbauend auf dem Grundlagenwissen der Module Marketing und Wertschöpfungsketten, wird in vorliegendem Modul das abstrakte Wissen in konkreten Fragestellungen angewendet. Anhand beispielhaft gewählter Produkte entwickeln die Studierenden einzelne Marketingstrategien, in denen sie konzeptionell, mit Hilfe ihres wissenschaftstheoretischen Knowhows, Elemente des Marketings begründet miteinander kombinieren. Insbesondere dem Thema variables Pricing in internationalen Dimensionen wird spezielle Aufmerksamkeit gewidmet. Zudem müssen Mengen/Absatz-Dimensionen und -ziele konkret erfasst und bewertet werden. Der Fokus der Marketingstrategien geht dabei über das eigentliche Produkt hinaus: In Anlehnung an die Entwicklung der Medienkonvergenz und transmedialer Medienrezeption müssen moderne Marketingkonzepte auch in Partnerschafts-, Kooperations-, Produktkoppelungs- und Merchandising-Kategorien gedacht werden. So erfolgt im Wechselspiel aus Übung und Ergebnisanalyse die stetige Vertiefung der Kenntnisse bezogen auf unterschiedlichste Kommunikationskonzepte audiovisueller Medien- und Begleitprodukte. Es werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Marketings sowie der im Feld vertretenen Produkte herausgearbeitet. Produktmanagement als Marketingaufgabe wird internalisiert.</p>		
Lernmethoden:	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwendungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stumpf, Marcus; Teufl, Iris: Cause related Marketing: Grundlagen - Erfolgsfaktoren - Praxisbeispiele, Springer Gabler, Wiesbaden, 2014 2) Aumayr, Klaus: Erfolgreiches Produktmanagement: Tool-Box für das professionelle Produktmanagement und Produktmarketing, Springer Gabler, Wiesbaden, 2013 3) Meffert, Heribert; Burmann, Christoph; Becker, Christian : Internationales Marketingmanagement, Stuttgart, 2010 4) Breyer-Mayländer, Thomas; Seeger, Christof: Medienmarketing, Vahlen München, 2006 		

	<p>5) Berry, Marsha; Schleser, Max: Mobile mediamaking in age of smartphones, Nasingstoke, Hampshire , 2014</p> <p>6) Zeiser, Anne: Transmedia marketing: from film and tv to games and digital media, Burlington, 2015</p> <p>7) Bänder, Beate: Visual Merchandising. Die Konzeption eines Stores am Beispiel der Luxusmarke Louis Vuitton, Grin, München, 2014</p>																																
Dozententeam:	Prof. Dr. phil. Wrobel-Leipold, Andreas (Hauptverantwortlicher) Dr. phil. Jahn, Verena																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:	0439 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0439 Medienmarketing</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04391 Marketing digitaler Güter</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04392 Vermarktungsprozesse und -modelle</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0439 Medienmarketing						Ms/90	1	04391 Marketing digitaler Güter	1	1	0	0				04392 Vermarktungsprozesse und -modelle	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0439 Medienmarketing						Ms/90	1																										
04391 Marketing digitaler Güter	1	1	0	0																													
04392 Vermarktungsprozesse und -modelle	1	1	0	0																													

<i>Modulname:</i>	Spezielles Recht	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0440	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden verfügen über weiterführende Kenntnisse in ausgewählten Bereichen des Medien- und des Wirtschaftsprivatrechts. Sie kennen die maßgeblichen zivilrechtlichen Voraussetzungen und Rechtsfolgen wirtschaftlicher Aktivitäten von Unternehmen. Sie sind vertraut mit den wesentlichen rechtlichen Regelungen zum Schutz geistigen Eigentums und können in diesem Bereich Einzelfragen zur Rechtmäßigkeit grundlegend beantworten.</p> <p>Zudem verfügen die Studierenden über Kenntnisse im europäischen und deutschen Arbeitsrecht und sind in der Lage, das Recht in der Praxis anzuwenden.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Sie lernen, das geistige Eigentum ihres Unternehmens zu schützen (Urheberrecht, Patent-, Muster-, Marken und Kennzeichenrecht) und erfahren, wie fremdes geistiges Eigentum in rechtlich zulässiger Weise genutzt werden kann (Verwertungsrechte, Lizenzen). Der Fokus liegt auf dem Markenrecht, besonders der Anmeldung und dem Schutz von Marken sowie der Vergabe von Markenlizenzen.</p> <p>Im Modul Arbeitsrecht lernen die Studierenden die wesentlichen Rahmenbedingungen im europäi-schen und deutschen Arbeitsrecht kennen und bringen Ihre Kenntnisse anhand von Praxisfällen zur Anwendung. Dabei werden die arbeitsrechtlichen Aspekte hinsichtlich folgender Funktionen des Personalmanagements betrachtet: Planung von Arbeitsverhältnissen, Personalbeschaffung, Durchführung des Arbeitsverhältnisses, Beendigung des Arbeitsverhältnisses und Personalfreisetzung.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Den Studierenden werden durch interaktiven Unterricht umfassende Kenntnisse und Fähigkeiten zur juristischen Methode und zu den rechtlichen Grundlagen wirtschaftlichen Handelns vermittelt. Die theoretischen Inhalte werden durch praxisorientierte Fallbeispiele erweitert, die von den Studierenden in Form von Analysen, Referaten und Präsentationen bearbeitet werden. Zur Verdeutlichung von rechtlichen Gestaltungsspielräumen und rechtlichen Risiken werden Vertragsbeispiele aus der Praxis untersucht.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kramer, Ralph; Peter, Frank K.: Arbeitsrecht, Wiesbaden, 2014 2) Senne, P.: Arbeitsrecht: Das Arbeitsverhältnis in der betrieblichen Praxis, München, 2014 3) Gruber, Joachim: Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Altenberge, 2014 4) Berlitz, Wolfgang: Markenrecht, Beck Juristischer Verlag München, 2007 5) Fechner, Frank: Medienrecht, UTB Stuttgart, 2008 6) Wien, Andreas; Franzke, Norman: Personalrecht, Wiesbaden, 2014 7) Führich, Ernst: Wirtschaftsprivatrecht. Bürgerliches Recht, Handelsrecht, Gesellschaftsrecht, München, 2012 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. Handschumacher, Johannes (Hauptverantwortlicher)		
<i>Vorausges. Module:</i>			
<i>Weitere Verwendung:</i>	0440 in FF-B 2016 Film und Fernsehen		

Arbeitslast: 60 Stunden Lehrveranstaltungen
- workload 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung

<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0440 Spezielles Recht						Ms/90	1
	04401 Lizenz- und Markenrecht	1	1	0	0			
	04402 Arbeitsrecht	1	1	0	0			

Modulname:	Projektmanagement	Sprache:	<i>deutsch</i>
Modulnummer:	0441	Abschluss:	B.A.
Credits:	5	Häufigkeit:	semesterweise
Pflicht/Wahl:	Wahlpflicht	Dauer:	1
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	4
Ausbildungsziele:	<p>Die Studierenden sind mit der Planung, Organisation und Durchführung von Projekten vertraut. Die Studierenden lernen komplexe Projektaufgaben zu strukturieren, zu planen, zu überwachen und zu steuern. Die Studierenden sind in der Lage, die einzelnen Projektschritte zu definieren, die Zeiträume für die einzelnen Projektabschnitte abzuschätzen, Meilensteine und Verantwortlichkeiten festzulegen sowie Interdependenzen zwischen Aktivitäten festzulegen. Hierbei sind sie auch mit dem Planen und Zuordnen von projektbezogenen Ressourcen (z. B. Personal- und Finanzressourcen) vertraut.</p>		
Lehrinhalte:	<p>Die Lehrveranstaltung Projektmanagement vermittelt Einblicke in die Arbeitsweisen von Unternehmen (Dienstleistung- wie auch Produktionsunternehmen) und die Komplexität des Projektmanagements vermittelt. Der Schwerpunkt liegt auf dem Erwerb von Kompetenzen zur Analyse, Bewertung und Erarbeitung von Ablaufprozessen für Vorhaben innerhalb einer Ablauforganisation.</p> <p>Folgende Inhalte werden im Bereich Projektorganisation erfasst: Das Erkennen, Bewerten und Auswählen von Projekten, die Projektbeteiligten - Anforderungsprofile, Aufgaben und Konflikte, Einordnung, Stellenwert und begriffliche Grundlagen, verschiedene Projektorganisationsformen (Projektaufbau- und Projektablauforganisation).</p> <p>Folgende Inhalte werden im Bereich Projektplanung erfasst: Projektphasen - Vorteile und Strukturierungen, Projektstrukturplanung, Lasten- und Pflichtenheft, Aufwands- und Kostenschätzung (Budgetierung), Termin- und Ablaufplanung (durch Netzplantechnik), Projektsteuerung, Projektmanagement-Software (z.B. MS Project).</p> <p>Folgende Inhalte werden im Bereich Prozesse und Ressourcenmanagement erfasst: Ziel- und Kontrollsysteme im modernen Projektmanagement (Projektstrukturplanung, Lasten- und Pflichtenheft, Budgetierung), Techniken und Tools für ein effektives Projektmanagement (Termin- und Ablaufplanung (z.B. durch Netzplantechnik oder Balkendiagramm), softwaregestützte Projektsteuerung (z.B. MS Project).</p>		
Lernmethoden:	<p>Die Lehrveranstaltung Projektmanagement vermittelt in Form von Vorlesungen und unterstützt durch praktische Übungen einen Einblick in die Arbeitsweise von Projektmanagementsystemen sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Analyse, Bewertung und Erarbeitung von Projektmanagement-systemen.</p>		
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) HOBEL, Bernhard; SCHÜTTE, Sabine: Business-Wissen Projektmanagement von A-Z: Kompetent entscheiden. Richtig handeln, Gabler, 2012 2) Madauss, Bernd J.: Handbuch Projektmanagement: mit Handlungsanleitungen für Industriebetriebe, Unternehmensberater und Behörden, Schäffer-Poeschel Stuttgart, 2000 3) Gessler, Michael: Kompetenzbasiertes Projektmanagement, Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement, Nürnberg, 2011 4) Kerzner, Harold: Projektmanagement - ein systemorientierter Ansatz zur Planung und Steuerung Bonn, 2008 5) Bea, Franz; Scheurer, Steffen: Projektmanagement: Grundwissen der Ökonomik, Utb Stuttgart, 2008 6) Platzak, Gerold; Rattay, Günter: Projektmanagement: Leitfaden zum Management von Projekten, Projektportfolios und projektorientierten Unternehmen, Linde, 2014 		

	7) Litke, Hans-Dieter: Projektmanagement: Methoden, Techniken, Verhaltensweisen. Evolutionäres Projektmanagement, Hanser Fachbuch München, 2007							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Dr. phil. Huhle, Tamara (Hauptverantwortlicher)							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0441 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0441 Projektmanagement						Msn/PA	1
	04411 Projektplanung	1	0	0	0			
	04412 Projektorganisation	0	1	0	0			
	04413 Prozesse und Ressourcenmanagement	1	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Spezielle BWL	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0442	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden kennen die internen und externen Rahmenbedingungen sowie die Aufgaben des Personalmanagements und können aktuelle Trends und Entwicklungen in strategische und operative Anforderungen an das Personalmanagement übersetzen. Weiterhin kennen die Studierenden die verschiedenen Funktionsbereiche des Personalmanagements sowie deren Aufgaben, Instrumente und Ziele. Sie verfügen über eine spezifische Fachkompetenz zur Beurteilung und Erstellung der Finanz- und Investitionsplanung von Unternehmen. Die Studierenden sind mit den grundlegenden Arten der Investitionsrechnung vertraut. Sie kennen statische und dynamische Verfahren zur Beurteilung von Sach- und Finanzinvestitionen. Sie besitzen Kenntnisse zu Teilbereichen und Aufgaben des Controllings.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Studierenden setzen sich zunächst mit der Einordnung, Bedeutung und den zentralen Aufgaben des Personalmanagements innerhalb eines Unternehmens auseinander und lernen dabei auch verschiedene Rollenverständnisse sowie typische Fragen der Personalpolitik kennen. In diesem Kontext lernen die Studierenden auch die gesellschaftlichen und wirtschaftspolitischen Rahmenbedingungen kennen, die einen wesentlichen Einfluss auf die Bedeutung und Funktionen des Personalmanagements nehmen. Dabei setzen sie sich mit relevanten Trends und Entwicklungen auseinander.</p> <p>Nach dieser Einführung lernen die Studierenden die verschiedenen Funktionen bzw. die Organisation innerhalb des Personalmanagements kennen und vertiefen dabei jeweils die Aufgaben, Ziele und Instrumente/Methoden innerhalb der jeweiligen Funktion. Die Funktionen sind z.B. Personalplanung, Personal-Controlling, Personalmarketing (inkl. Employer Branding), Personalbeschaffung, Personalauswahl, Personalentwicklung sowie die operative Personalbetreuung. Die Studierenden können ihre theoretischen Kenntnisse bei der Analyse und Bewertung von Praxislösungen verschiedener Unternehmen zu aktuellen Fragestellungen im Personalmanagement anwenden und einüben. Darüber hinaus vertiefen die Studierenden insbesondere die Anwendung der Methoden der Personalauswahl im Rahmen von Rollenspielen.</p> <p>Die Studierenden setzen sich zunächst mit den terminologischen Grundlagen der Investition und Finanzierung auseinander. Die Studierenden lernen geeignete Kennzahlen für die Rentabilitäts- und Liquiditätsanalyse kennen und anzuwenden. Sie setzen sich mit Methoden zur Unterstützung von Investitions- und Finanzierungsentscheidungen auseinander. Weiterhin lernen die Studierenden die unterschiedlichen Finanzierungsarten kennen. Der Ablauf der Finanzplanung sowie die verschiedenen Möglichkeiten der Innen- und Außenfinanzierung werden erörtert. Das Modul schließt mit einem Überblick zum Controlling. Die Unterschiede zwischen strategischem und operativem Controlling werden herausgearbeitet.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Im interaktiven Unterricht eignen sich die Studierenden Kenntnisse des Personalmanagements an. Sie analysieren die Rahmenbedingungen inkl. der relevanten Trends und reflektieren anhand von Best-Practice-Beispielen Aufgaben, Instrumente und Ziele des Personalmanagements. Die Studierenden erarbeiten Analysen zu ausgewählten Fragestellungen und stellen diese in Form von Präsentationen und Referaten vor. Durch interaktiven Unterricht eignen sich die Studierenden Kenntnisse des Rechnungswesens an. Anhand von Fallstudien lernen Sie Investitions- und Finanzierungsentscheidungen mit geeigneten Methoden zu fundieren.</p>		

<i>Literatur:</i>	1) Perridon, Louis; Steiner, Manfred: Finanzwirtschaft der Unternehmung, Vahlen München, 0 2) Becker, H. P.: Investition und Finanzierung - Grundlagen der betrieblichen Finanzwirtschaft, Wiesbaden, 2013 3) Bartscher, T.; Stöckl, J.: Personalmanagement - Grundlagen, Handlungsfelder, Praxis, München, 2012 4) Kolb, M.: Personalmanagement: Grundlagen und Praxis des Human Resources Managements, Wiesbaden, 2012 5) Scholz, C.: Personalmanagement: Informationsorientierte und verhaltenstheoretische Grundlagen, München, 2013 6) Beck, C.: Personalmarketing 2.0: Vom Employer Branding zum Recruiting, München, 2012							
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher) Prof. B.A. Graus, Herbert							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0442 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0442 Spezielle BWL						Ms/90	1
	04421 Human Resource Management	1	1	0	0			
	04422 Investition und Finanzierung	1	0	0	0			
	04423 Controlling	0	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Kalkulation und Finanzierung	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0443	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Zum Ende des Moduls sind die Studierenden fähig, sowohl den Finanzbedarf eines Projektes oder einer Unternehmung abzuschätzen und haben Einblicke in Umsatz- und Kostenerfassung. Fragen zum Aufbau von Umsatzkalkulationen, damit verbunden best-case- und worst-case-Prognosen sind ihnen geläufig. Die wichtigsten Kostenpositionen können realistisch eingeschätzt und bewertet werden. Die Begriffe Investitions- und Liquiditätsplanung sind ihnen bekannt und können von ihnen interpretiert werden. Sie kennen die Bedeutung von Unternehmensbilanz und -besteuerung. Die Studierenden sind in der Lage, Projektkalkulation, Finanzbedarf und Finanzierungsformen sinnvoll in Bezug zueinander zu stellen und globale Lösungen zu präsentieren. Ihnen sind gängige Finanzierungsmöglichkeiten geläufig und sie können entsprechend des Finanzierungsmodells realistische Risikoeinschätzungen treffen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Zuge des Moduls übertragen die Studierenden ihr abstraktes Wissen aus den BWL-Grundlagenmodulen auf konkrete Projekt- und Unternehmensszenarien. Sie führen Kalkulations-rechnungen am praktischen Beispiel durch; legen Lohn - und Gehaltstabellen und sonstige Tabellenwerke und Verzeichnisse an. Sie entwickeln ein realistisches Gefühl für wesentliche Kostenpositionen, wie Personal, Mieten, Versicherungen, Investition, Abschreibung, etc. in unterschiedlichen Produktionssettings. Sie verschränken ihr grundlegendes BWL-Wissen mit den Kenntnissen zu Geschäftsmodellen, Arbeitsorganisationsformen sowie Produktarten und arbeiten jeweilige Implikationen für die Projektkalkulierung heraus.</p> <p>Die Studierenden lernen auf Basis des in der Projektkalkulation wahrgenommenen Finanzbedarfs unterschiedliche Finanzierungsformen und -darlehen und wesentliche Fördertöpfe in öffentlicher und privater Hand kennen. Sie entwickeln Knowhow zu Fragen und Faktoren der Kreditvergabe, der Stellung von Sicherheiten etc. Dabei wird auch auf die Skalierung von Risikofaktoren eingegangen.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwen-dungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bomnüter, Udo; Scheller, Patricia: Filmfinanzierung: Strategien im Ländervergleich: Deutschland, Frankreich, Großbritannien und USA, Nomos, Baden-Baden, 2014 2) von Nostitz-Wallwitz, Curd-Georg: Filmfonds und neue Filmfinanzierungskonzepte, Grin, München, 2014 3) Perridon, Louis; Steiner, Manfred: Finanzwirtschaft der Unternehmung, Vahlen München, 0 4) Wöhe, G.; Bilstein, J.; Ernst, D.; Häcker, J.: Grundzüge der Unternehmensfinanzierung, Vahlen, München, 2013 5) Becker, H. P.: Investition und Finanzierung - Grundlagen der betrieblichen Finanzwirtschaft, Wiesbaden, 2013 6) Gladen, Werner: Performance Measurement: Controlling mit Kennzahlen, Springer Gabler, Wiesbaden, 2014 7) Höbig, Michael; Nehls, Thoralf; Rieper, Sven: Praxis der Kalkulation und Kostenoptimierung: Der Beipackzettel zu Risiken und Nebenwirkungen, Books on Demand, Norderstedt, 2014 		
<i>Dozententeam:</i>	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher)		

	Prof. B.A. Graus, Herbert							
<i>Vorausges. Module:</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	0443 in FF-B 2016 Film und Fernsehen							
<i>Arbeitslast:</i> <i>- workload</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
<i>Lerneinheitsformen:</i> <i>- mode of teaching</i>	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0443 Kalkulation und Finanzierung						Ms/90	1
	04431 Projektkalkulation	1	1	0	0			
	04432 Projektfinanzierung	1	1	0	0			

<i>Modulname:</i>	Internationales Management	<i>Sprache:</i>	<i>deutsch</i>
<i>Modulnummer:</i>	0444	<i>Abschluss:</i>	B.A.
<i>Credits:</i>	5	<i>Häufigkeit:</i>	semesterweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	FF-B 2018 Film und Fernsehen	<i>Semester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Nach Abschluss des Moduls verstehen die Studierenden Internationales Management als strategi-sche und operative Unternehmens- und Projektführung im Rahmen von international tätigen Unternehmen und grenzüberschreitenden Produktionsprojekten. In diesem Kontext kennen Sie die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen in den wichtigen Zielmärkten Amerika, Asien-Pazifik und China und wissen um die Bedeutung interkulturellen Verständnisses für die Gestaltung von Managementprozessen im globalen Kontext. Daneben verfügen sie über ein vertieftes rechtliches Verständnis hinsichtlich Lizenz- und Marken- und Urheberrecht sowie über die operative Komponente des Managements derselben. Andererseits sind ihnen Abwehrmöglichkeiten von Missbräuchen geschützter Güter bekannt - sie kennen Chancen, Grenzen und Schwierigkeiten im nationalen und internationalen Schutz geistigen Eigentums. Auch haben Sie ein Portfoliowissen wie dieser Schutz operativ durchsetzbar ist.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Studierenden werden in diesem Modul an Internationale Managementmodelle herangeführt. Ihnen werden Besonderheiten des grenzüberschreitenden Managements verdeutlicht. Natio-nal/internationale Interessenvertretungen, Verbände und Institutionen der Medienbranche werden vorgestellt und die Bedeutung bzw. der Einfluss der verschiedenen Akteure dargestellt. Es wird weiter auf die Maßgaben international tätiger Unternehmen bezogen auf die interkulturellen Kontexte eingegangen; Ableitungen für die internen Strukturen werden getroffen. Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für strategische Kooperationen mit regionalen, nationalen und internationalen Akteuren. Dabei spielen angepasste Organisationsstrukturen, multinationale Ansprüche an das Corporate Governance und der Umgang mit unterschiedlichen Kulturen im Rahmen von Personalgewinnung und -führung eine Rolle. Daneben durchlaufen die Studierenden im Zuge des Moduls Prozesse des Markenschutzes, der Patent- und Gebrauchsmusteranmeldung beispielhaft. Sie legen individuelle Portfolios zur Handhabe an. Sie erweitern ihre rechtlichen Kenntnisse um die operative Seite und lösen konkrete Einzelfragen unternehmerischen Handelns im Kontext des Schutzes bzw. der Nutzung geistigen Eigentums. Es wird hierbei insbesondere auf die fehlenden internationalen Übereinkünfte des Schutzes im Internet eingegangen und es werden (grenzüberschreitende) Handlungsoptionen aus deutscher Perspektive gezeichnet. Insbesondere der nationale einstweilige Rechtsschutz wird behandelt. Hierbei werden auch Risikosphären diskutiert - welche Qualität der Rechtsverletzung ist im Rahmen der unternehmerischen Risikoübernahme vertretbar und welche nicht.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Kombination von Vorlesung und Übung vermittelt das erforderliche Grundwissen für die Arbeit an Hand von Beispielen und aktiviert zu eigenen Beiträgen. Die Studierenden werden zu Anwen-dungsfeldern geführt und zur kreativen Praxis animiert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Groll, Torsten: 1 x 1 des Lizenzmanagements : Praxisleitfaden für Lizenzmanager, Carl Hanser Verlag , München, 2015 2) Leible, Stefan: Der Schutz des geistigen Eigentums im Internet, Mohr Siebeck, Tübingen, 2012 3) Engelen, Andreas; Tholen, Eva: Interkulturelles Management, Stuttgart, 2014 4) Kutschker, Michael; Schmid, Stefan: Internationales Management, Oldenbourg München, 2008 5) Holtbrügge, Dirk: Internationales Management : Theorien, Funktionen, Fallstudien, Schäffer-Poeschel, 2010 		

	6) Hofstede, Gert Jan: Lokales Denken, globales Handeln. Interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management, München, 2011 7) Koppel, Oliver: Patente - Unverzichtbarer Schutz des geistigen Eigentums in der globalisierten Wirtschaft, Institut der deutschen Wirtschaft Köln e.V., Köln, 2011																																
Dozententeam:	Prof. Dr. phil. Wrobel-Leipold, Andreas (Hauptverantwortlicher)																																
Vorausges. Module:																																	
Weitere Verwendung:	0444 in FF-B 2016 Film und Fernsehen																																
Arbeitslast: - workload	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung																																
Lerneinheitenformen: - mode of teaching	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung des Modulelementes</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0444 Internationales Management</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>04441 Internationales Management</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>04442 Lizenz- und Rechtemanagement</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W	0444 Internationales Management						Ms/90	1	04441 Internationales Management	1	1	0	0				04442 Lizenz- und Rechtemanagement	1	1	0	0			
Bezeichnung des Modulelementes	V	S	P	T	PVL	PL	W																										
0444 Internationales Management						Ms/90	1																										
04441 Internationales Management	1	1	0	0																													
04442 Lizenz- und Rechtemanagement	1	1	0	0																													

Modulname:	Lehrprojekt Unternehmen	Sprache:	deutsch					
Modulnummer:	0422	Abschluss:	B.A.					
Credits:	15	Häufigkeit:	semesterweise					
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1					
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	6					
Ausbildungsziele:	Das Lehrprojekt dient der Fähigkeit, das erworbene Wissen interdisziplinär und praxisgerecht umzusetzen und anzuwenden.							
Lehrinhalte:	Training und Analyse sowie wissenschaftliche Dokumentation grundsätzlicher Strukturen und/oder aktueller Entwicklungen und/oder innovativer Techniken/Methoden der Fachdisziplin im Kontext des Medienmarktes.							
Lernmethoden:	Das Modul vermittelt vor dem Hintergrund des theoretischen Wissens das Handwerkszeug zur Bearbeitung wissenschaftlicher und praktischer Aufgabenstellungen, angepasst an die spezifische Studienorientierung. Der Student arbeitet eigenständig an Aufgabenstellungen, die seminaristisch begleitet werden.							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zimmermann, Jürgen: Ablauforientiertes Projektmanagement. Modelle, Verfahren und Anwendungen, Deutscher Universitäts-Verlag Wiesbaden, 2001 2) Peipe, Sabine: Basiswissen Projektmanagement, Haufe Freiburg im Breisgau, 2007 3) Inglin-Buomberger, Beatrice: Beurteilen und Bewerten im Praktikum Basel, 2000 4) Troll, Susanne: Die Auslandsreise 2007, ST-Verlag Rangsdorf, 2007 5) Glaubitz, Uta: Generation Praktikum - Mit den richtigen Einstiegjobs zum Traumberuf, Heyne München, 2006 6) Nöhmeier, Nadine; Keller, Heidi: PraktikumsKnigge - Leitfaden zum Berufseinstieg und Praktikum, Clash München, 2005 7) Zimmer-Henrich, Werner: Projektmanagement Bonn, 2000 							
Dozententeam:	Prof. M.A. Günther, Susanne							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	0622 in BM-B 2017 Business Management 0330 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0522 in GM-B 2017 Gesundheitsmanagement 0422 in FF-B 2016 Film und Fernsehen 6340 in MM-B 2017 Medienmanagement 7222 in DB-B 2017 Digital Business Management 0622 in BM-B 2015 Business Management 7222 in DB-B 2015 Digital Business Management 0330 in AM-B 2015 Angewandte Medien 6322 in MM-B 2014 Medienmanagement 6340 in MM-B 2016 Medienmanagement							
Arbeitslast: - workload	15 Stunden Lehrveranstaltungen 435 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0422 Lehrprojekt Unternehmen						Msn/PA	1
	04221 Praxismodul (12 Wochen)							
	04222 Modulcoaching	0	0	0	1			

Modulname:	Bachelorprojekt	Sprache:	deutsch					
Modulnummer:	0423	Abschluss:	B.A.					
Credits:	15	Häufigkeit:	semesterweise					
Pflicht/Wahl:	Pflicht	Dauer:	1					
Studiengang:	FF-B 2018 Film und Fernsehen	Semester:	6					
Ausbildungsziele:	Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig eine Abschlussarbeit anzufertigen. Innerhalb der vorgegebenen Zeit von 12 Wochen sind die Studierenden fähig, ein Thema nach wissenschaftlichen Methoden zu recherchieren, zu bearbeiten und veröffentlichungsfähig zu verfassen.							
Lehrinhalte:	Mit Blick auf die gestellte Thematik wenden die Studierenden die vermittelten theoretischen und praktischen Kenntnisse an und lassen diese in eine in sich abgeschlossene Aufgabenstellung einfließen. Dabei formulieren, bearbeiten und erweitern sie diese Kenntnisse.							
Lernmethoden:	Basis ist die eigenständige wissenschaftliche Arbeit der Studierenden, wobei ihnen die Möglichkeit gegeben wird, in der Konsultation mit den akademischen BetreuerInnen, dem/der StudiendekanIn und anderen TutorInnen Hinweise und Anregungen zur Themenstellung zu erhalten.							
Literatur:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Becker, Fred: Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten Bergisch Gladbach, 1994 2) Vollmer, Hans; Brauner, Detlef: Erfolgreiches wissenschaftliches Arbeiten, Verlag Wissenschaft & Praxis Sternenfels, 2008 3) Franck, Norbert: Handbuch Wissenschaftliches Arbeiten, Fischer Frankfurt, 2007 4) Theisen, Manuel R.: Wissenschaftliches Arbeiten, Vahlen München, 2006 5) Bänsch, Axel: Wissenschaftliches Arbeiten, Oldenbourg München, 2007 6) Jele, Harald: Wissenschaftliches Arbeiten in Bibliotheken, Oldenbourg München, 2003 7) Jele, Harald: Wissenschaftliches Arbeiten: Zitieren, Oldenbourg München, 2006 							
Dozententeam:	Prof. Graßau, Günther (Hauptverantwortlicher) Prof. Dipl.-Ing. (FH) Amrhein, Christof Prof. M.A. Günther, Susanne							
Vorausges. Module:								
Weitere Verwendung:	6341 in MM-B 2017 Medienmanagement 0623 in BM-B 2017 Business Management 0331 in AM-B 2017 Angewandte Medien 0523 in GM-B 2017 Gesundheitsmanagement 0423 in FF-B 2016 Film und Fernsehen 7223 in DB-B 2017 Digital Business Management 0623 in BM-B 2015 Business Management 0331 in AM-B 2015 Angewandte Medien 7223 in DB-B 2015 Digital Business Management 6341 in MM-B 2016 Medienmanagement							
Arbeitslast: - workload	15 Stunden Lehrveranstaltungen 435 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung							
Lerneinheitsformen: - mode of teaching	<i>Bezeichnung des Modulelementes</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>W</i>
	0423 Bachelorprojekt							
	04231 Bachelorarbeit						Plsn/BA	1/1
	04232 Tutorium für Examenskandidaten	0	0	0	1			