

Studienablaufplan

Medienmanagement & Digital Content (Blended) (B.A.)

➔ [Onlineversion öffnen](#)

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	1. Sem. V/S/P/T	2. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
0301 Medienmärkte	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0302 Medienproduktionstechnik	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0303 Kommunikationswissenschaft	90	60	2/2/0/0		5		Mm	1/36
0304 Scientific Skills	90	60			5		Msn/B	1/36
03041 Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens			1/1/0/0			Tes/90		
03042 Forschungsprozess			1/1/0/0					
0305 Grundlagen Design	90	60	4/0/0/0		5	Tes/90	Ms/90	1/36
0306 Projektmanagement	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0307 Medienbetriebswirtschaft	90	60		4/0/0/0	5		Ms/90	1/36
0308 Grundlagen AV-Design	90	60			5	Tes/90	Msn/PA	1/36
03081 Fotografie				0/1/0/0				
03082 Videoproduktion				1/2/0/0				
0309 Journalismus	90	60		4/0/0/0	5	Tes/90	Ms/90	1/36
0310 Marktforschung	90	60		4/0/0/0	5		Ms/90	1/36
0311 Eventmanagement	90	60		4/0/0/0	5		Msn/B	1/36
0312 Grundlagen der Medieninformatik	90	60		2/2/0/0	5		Ms/90	1/36
1. und 2. Semester gesamt:	1080	720	24	24	60			12/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PF = Portfolioprüfung, PT = Präsentation, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
0313 Medienproduktion Video	90	60			5		Msn/PA	1/36
03131 Medienproduktion Video			0/2/0/0					
03132 Videoproduktionssysteme			0/2/0/0					
0314 Medienproduktion Audio	90	60	0/4/0/0		5		Msn/PA	1/36
0315 Medienrecht	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0316 Dramaturgie und Narration	90	60	4/0/0/0		5	Tes/90	Ms/90	1/36
0317 Medienproduktion Text	90	60			5		Msn/PA	1/36
03171 Medienproduktion Text				0/2/0/0				
03172 Drucksysteme				0/1/0/0				
03173 Content-Management-Systeme				0/1/0/0				
0318 Crossmedia / Multichannel-Distribution	90	60		2/2/0/0	5		Msn/B	1/36
0319 Gründungsmanagement	90	60			5		Ms/90	1/36
03191 Steuerliche und rechtliche Grundlagen				2/0/0/0				
03192 Produktentwicklung und Businessplanung				2/0/0/0		Tes/90		
0320 Web Analytics	90	60		2/2/0/0	5		Ms/90	1/36
Studienrichtung (1 aus 3) - Broadcasting & Production								
0325 Produktionsmanagement	90	60	2/2/0/0		5		Ms/90	1/36
0326 Live Media Production	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
0327 Screenwriting & Content Development	90	60		2/2/0/0	5		Msn/PA	1/36
0328 Praxisprojekt Broadcasting & Production 1/ 2	90	60		1/3/0/0	5		Msn/PF	1/36
Studienrichtung (1 aus 3) - Content Creation & Influencing								
0331 Corporate Video Development	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
0332 Digitales Marketing	90	60	2/2/0/0		5		Ms/90	1/36
0327 Screenwriting & Content Development	90	60		2/2/0/0	5		Msn/PA	1/36
0333 Praxisprojekt Content Creation & Influencing 1/ 2	90	60		1/3/0/0	5		Msn/PF	1/36
Studienrichtung (1 aus 3) - Esports & Gaming								
0336 Game Design	75	75	1/2/2/0		5		Msn/PA	1/36
0337 Grundlagen Esports	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PT	1/36
0338 Event Marketing in Esports & Games	90	60			5			1/36
03381 Event-Marketing und -Kommunikation				0/2/0/0			Plsn/PA	1/2*
03382 Games Event				0/0/2/0			Plsn/PA	1/2*
0339 Praxisprojekt Esports & Gaming 1/ 2	90	60		1/3/0/0	5		Msn/PF	1/36
3. und 4. Semester gesamt:	1080	720	24	24	60			12/36
	-15	+15	+1					

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PF = Portfolioprüfung, PT = Präsentation, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	3. Sem.	4. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PF = Portfolioprüfung, PT = Präsentation, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	5. Sem. V/S/P/T	6. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
0321 Wissenschaft, Forschung, Philosophie	90	60			5		Msn/B	1/36
03211 Wissensmanagement und Forschung			1/1/0/0					
03212 Grundkurs Philosophie und Medien			1/1/0/0					
0322 Intercultural Business Communication	90	60			5		Ms/90	1/36
03221 Grundlagen der interkulturellen Wirtschaftskommunikation			2/0/0/0					
03222 Intercultural Training			0/2/0/0					
0323 Corporate Responsibility	90	60	3/1/0/0		5		Ms/90	1/36
0324 International Media Business	90	60			5		Msn/PT	1/36
03241 International Strategy, Implementation & Leadership in Media Business			2/0/0/0					
03242 Current Issues in International Media Business			0/2/0/0					
Studienrichtung (1 aus 3) - Broadcasting & Production								
0329 Grafik und Animation	90	60	2/1/1/0		5		Msn/PA	1/36
0330 Praxisprojekt Broadcasting & Production 2/ 2	90	60	1/3/0/0		5		Msn/PF	1/36
Studienrichtung (1 aus 3) - Content Creation & Influencing								
0334 Community Management and Communication	90	60			5		Ms/90	1/36
03341 Community Communication			1/1/0/0					
03342 Community Management			1/1/0/0					
0335 Praxisprojekt Content Creation & Influencing 2/ 2	90	60	1/3/0/0		5		Msn/PF	1/36
Studienrichtung (1 aus 3) - Esports & Gaming								
0340 Esports Management	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PT	1/36
0341 Praxisprojekt Esports & Gaming 2/ 2	90	60	1/3/0/0		5		Msn/PF	1/36
0342 Lehrprojekt Unternehmen	435	15			15		Msn/PB	3/36
03422 Einführung in die Modulanforderungen				0/1/0/0				
0343 Bachelorprojekt	435	15			15			3/36
03431 Bachelorarbeit							BA	
03432 Tutorium				0/0/0/1				
5. und 6. Semester gesamt:	1410	390	24	2	60			12/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PF = Portfolioprüfung, PT = Präsentation, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden