

Modulhandbuch

Medientechnik (B.Sc.)

Inhaltsverzeichnis

<i>MNR</i>	<i>MC</i>	<i>Modulbezeichnung</i>	<i>Seite</i>
0101	06-WIAR-22	<u>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</u>	4
0102	06-GDMI-22	<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>	6
0103	06-GRDE-22	<u>Grundlagen Design</u>	8
0104	06-M1CS-22	<u>Medienmärkte</u>	11
0105	06-MPR1-22	<u>Medienproduktionstechnik 1</u>	13
0106	06-MUSK-22	<u>Musik</u>	15
0107	06-DRUN-22	<u>Dramaturgie und Narration</u>	16
0108	06-GAVD-22	<u>Grundlagen AV-Design</u>	18
0109	06-MEBW-22	<u>Medienbetriebswirtschaft</u>	20
0110	06-PRMM-22	<u>Projektmanagement</u>	21
0111	06-MPR2-22	<u>Medienproduktionstechnik 2</u>	22
0112	06-MIN2-22	<u>Medieninformatik 2</u>	24
0113	06-GRUA-22	<u>Grafik und Animation</u>	26
0114	06-LIGE-22	<u>Lichtgestaltung</u>	28
0115	06-SADW-22	<u>Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung</u>	29
0116	06-VERA-22	<u>Veranstaltungstechnik</u>	30
0121	06-MERE-22	<u>Medienrecht</u>	32
0122	06-WIPU-22	<u>Wissenschaftliches Publizieren</u>	33
0123	06-NUST-22	<u>Netzwerk- und Streamingtechnik</u>	35
0124	06-MEE1-22	<u>Medientechnik Event 1</u>	37
0129	06-GRMM-22	<u>Gründungsmanagement</u>	39
0130	06-INLE-22	<u>Interdisziplinäres Lernen</u>	41
0131	06-APEN-22	<u>Applikationsentwicklung</u>	43
0132	06-MEE2-22	<u>Medientechnik Event 2</u>	44
0117	06-AUTE-22	<u>Audiotechnik</u>	46
0118	06-STT1-22	<u>Studiotechnik 1</u>	47
0125	06-MEP1-22	<u>Medienproduktion 1</u>	48
0126	06-POST-22	<u>Postproduction</u>	49
0133	06-MEP2-22	<u>Medienproduktion 2</u>	50
0134	06-STT2-22	<u>Studiotechnik 2</u>	52
0119	06-INDE-22	<u>Interaction Design</u>	53
0120	06-RTGR-22	<u>Realtime Graphics</u>	55
0127	06-MOUT-22	<u>Modelling und Texturing</u>	56
0128	06-VPR1-22	<u>Virtual Production 1</u>	58
0135	06-DICO-22	<u>Digital Compositing</u>	60
0136	06-VPR2-22	<u>Virtual Production 2</u>	62
0137	06-LEUN-22	<u>Lehrprojekt Unternehmen</u>	64
0138	06-BAPR-22	<u>Bachelorprojekt</u>	66

Hinweis zur Bestellung der Prüfer:

Die in dem Modulhandbuch genannten Verantwortlichen werden für die jeweilige Modulprüfung zum Prüfer bestellt.

Formen für Prüfungsvorleistungen und Prüfungsleistungen:

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl = Prüfungsleistung, s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

Sonstige Abkürzungen:

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

0101 Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

<i>Modulname:</i>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0101	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-WIAR-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul führt in das Wesen wissenschaftlichen Arbeitens ein. Die Studierenden verstehen Ziel und Nutzen wissenschaftlicher Informationskompetenz und werden in die Lage versetzt, wissenschaftliche Fragestellungen und -debatten einzelner Fachdisziplinen zu erfassen und kritisch zu hinterfragen. Ziel ist es, die Studierenden auf das Verfassen eigener wissenschaftlicher Text- und Präsentationsformen vorzubereiten.</p> <p>Die Teilnahme am Modul befähigt die Studierenden zum sicheren Umgang mit den Techniken und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens. Die Studierenden sind mit den grundlegenden wissenschaftstheoretischen Fachbegrifflichkeiten und -positionen vertraut. Sie kennen die unterschiedlichen Formen, Standards und Strategien wissenschaftlichen Arbeitens und verfügen über Grundkompetenzen im wissenschaftlichen Recherchieren, Schreiben und Präsentieren. Die Studierenden sind in der Lage, medienwissenschaftliche Informationen aufzubereiten, zu dokumentieren und kritisch zu reflektieren.</p> <p>Studierende erwerben zudem grundlegende Fachkompetenzen im Bereich der (medien-)wissenschaftlichen Forschungsmethoden. Sie können quantitative und qualitative Methoden benennen, adäquate Analysemethoden für Forschungsvorhaben identifizieren und sind in der Lage, Erhebungs- und Auswertungsmethoden im Rahmen eines Forschungsdesigns zu erörtern und auf erste, thematisch begrenzte Aufgabenstellungen anzuwenden.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls besitzen die Studierenden studienrelevante Schlüsselkompetenzen im Bereich des wissenschaftlichen Arbeitens und werden befähigt, die vorgestellten Techniken der Verbalisierung, Visualisierung und Vermittlung von wissenschaftlichen Themenfeldern sowie die methodische Bearbeitung wissenschaftlicher Fragestellungen im Rahmen ihres Studiums anzuwenden.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im ersten Vorlesungsteil des Moduls werden zunächst Grundlagen über die wichtigsten Begriffe und erkenntnistheoretischen Positionen der Wissenschaftstheorie vorgestellt. Anschließend werden grundlegende wissenschaftliche Textformen präsentiert, deren Kenntnis studienrelevant ist. Hierzu gehören u.a. Seminararbeiten, Projektberichte, Präsentationsunterlagen/-folien, Protokolle usw.</p> <p>Im zweiten Vorlesungsteil des Moduls werden zunächst die grundlegenden praktischen Techniken wissenschaftlichen Arbeitens vorgestellt und in den begleitenden Seminaren aktiv erprobt. Dazu gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wissenschaftliche Recherche und Literaturarbeit (aktives Lesen, exzerpieren) - Dokumentation und Zitation wissenschaftlicher Quellen (Formen und Standards des Zitierens, Bibliographieren) - Konzeption sowie mündliche und schriftliche Präsentation wissenschaftlicher Fragestellungen und Forschungsvorhaben (Textstruktur, Argumentationslogik, wissenschaftlicher Stil). <p>Anschließend werden im Rahmen der Vorlesung Charakteristiken und Grundlagen häufig eingesetzter qualitativer und quantitativer Verfahren der empirischen Forschung präsentiert. Im Fokus wird dabei die Vorstellung der wichtigsten quantitativen und qualitativen empirischen Methoden in Studiengängen mit Medienbezug, u.a. Befragungen, Experimente, Textanalysen stehen. Die Studierenden lernen den Prozess der Datenerhebung, -erfassung und -auswertung kennen und verstehen die grundlegenden Prinzipien empirischer Forschung. Sie werden befähigt, Ergebnisse empirischer Forschung kritisch zu reflektieren und sind in der Lage, die passende Methode für Forschungsfragen zu wählen. Erste kleinere anwendungsbezogene Übungen in den Seminarteilen des Moduls zielen auf die Ausbildung einer grundlegenden Methodenkenntnis.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Das Modul verwendet einen Methodenmix zur Vermittlung der Lehrinhalte. Die Anfertigung von semesterbegleitenden Testaten erweitert die in den Vorlesungen vorgestellten methodischen und wissenschaftstheoretischen Zugänge um den Themenkomplex "Angewandtes wissenschaftliches Arbeiten". Die Studierenden erlernen den praktischen Umgang mit Texten, die Literaturrecherche, den Umgang mit Daten und Quellen sowie die schriftlichen und mündlichen Präsentationsformen selbstgewählter wissenschaftlicher Fragestellungen.</p> <p>Die theoretischen Teile des Moduls werden in Präsenz- und Blended-Lehreinheiten vermittelt. Die seminaristischen Bestandteile dienen der Erprobung und Anwendung der vorgestellten wissenschaftlichen Arbeitstechniken und -methoden.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Brosius, Hans-Bernd; Haas, Alexander; Koschel Friedricke: Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung, Springer VS. - Sandberg, Berit: Wissenschaftliches Arbeiten von Abbildung bis Zitat. Lehr- und Übungsbuch für Bachelor, Master und Promotion, de Gruyter. - Yomb, May: Wissenschaftliches Arbeiten. Eine Anleitung zu Techniken und Schriftform, Reclam. - Franck, Norbert; Stary, Joachim (Hrsg.): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, Schäffer. - Heidrich, Nadja: Wissenschaftliches Arbeiten. Einfach erklärt & praxisnah präsentiert - Mithilfe von Checklisten, Tipps und Praxisbeispielen zu maximalem Erfolg bei Deiner Haus-, Bachelor- oder Masterarbeit, Caesius Verlag. - Howe, Stephen; Henriksson, Kristina: PhraseBook for Writing Papers and Research in English. CreateSpace Independent Publishing Platform. - Kornmeier, Martin: Wissenschaftliches Schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation. utb. - Schnell, Rainer; Hill, Paul B.; Esser, Elke: Methoden der empirischen Sozialforschung. Oldenbourg. 							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. <u>Susanne Günther</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher) Dr. phil. <u>Verena Clauß</u> (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6301 in MM-B 2022 Medienmanagement							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</u>						Ms/90	5
	<u>Grundbegriffe und Techniken wissenschaftlichen Arbeitens</u>	1	1	0	0	Tes/90		
	<u>Methoden der empirischen Sozialforschung</u>	1	1	0	0	Tes/90		

0102 Grundlagen der Medieninformatik

<i>Modulname:</i>	Grundlagen der Medieninformatik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0102	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-GDMI-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Durch die Digitalisierung werden alle Arten von Informationen auf allen Verarbeitungs-, Übertragungs- und Darstellungssystemen benutzbar. Die klassische Trennung zwischen den Verteilwegen, Medien- und Endgerätetypen verschwindet. Die Medienkonvergenz ist heute Realität geworden. Der Inhalt wird zum entscheidenden Motor in der digitalen Welt und zum Garanten für den Erfolg moderner Unternehmen. Medien- und IT-Kompetenz wurde zur Eingangsvoraussetzung für die berufliche Ausbildung. Multimedialer Webcontent hat heute strategische Bedeutung für eBusiness-Aktivitäten von Unternehmen. Webinhalte müssen schnell, effektiv und effizient erstellt und gepflegt werden. Web-Content-Management-System (WCMS) leisten dabei wesentliche Unterstützung. Sie fassen verschiedene Anwendungsprozesse wie Sammlung, Erstellung und Verwaltung von Informationen sowie deren anschließende Veröffentlichung im Web zusammen. Mit Hilfe eines WCMS werden Informationen in ein Workflow-Schema überführt, auf dem der gesamte Publikationsprozess aufbaut.</p> <p>Die Teilnahme an den Modulveranstaltungen befähigt die Studierenden unter anderem dazu,</p> <ul style="list-style-type: none"> - die wesentlichen Aspekte der Medien-IT erfassen und reflektieren zu können, - technologische Grundlagen für Onlinemedien zu verstehen und anzuwenden, - Prozesse zur Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien eigenständig zu analysieren, zu planen und umzusetzen, - Kenntnis der wichtigsten Technologien, Verfahren und Vorgehensweisen bei der Erstellung und Bearbeitung interaktiver Anwendungen zu erwerben, - Content in einem Management System zu verwalten, zu organisieren und zu pflegen. <p>Fragestellungen aus dem Umfeld der Medien-IT unter Anwendung fachspezifischen Wissens aktiv anzugehen und sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zu Problemlösungen in neuen Situationen anzuwenden.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zu Beginn der Lehrveranstaltung werden die technischen Grundlagen von Onlinemedien erläutert. Das Themenspektrum beinhaltet u.a. Basiswissen der digitalen Kommunikation, Datentransport im Internet, Netzwerke, Protokolle, Datenformate, Datenkompression, Streaming, Architekturen fürs Web und Grundzüge der Computergrafik.</p> <p>Im Anschluss daran werden Prozesse zur Planung und Gestaltung moderner Websites besprochen. Die Studierenden erhalten dabei eine Einführung in die wichtigsten Sprachen und Technologien des Webs: XML, HTML, CSS, Javascript, php und relationale Datenbanksysteme.</p> <p>Das Modul widmet sich abschließend dem Thema Web-Content und Content Management. Im Focus steht das Installieren und Nutzen des Content Management Systems (CMS) Wordpress als dominierendes CMS.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Vorlesungen werden den Studierenden primär theoretische Inhalte vermittelt. Im begleitenden Seminar wird praxisorientiert an ausgewählten Problemstellungen gearbeitet. Die Vermittlung der Kompetenzen kann hierbei in Form von individuellen Ausarbeitungen aber auch Vorträgen und Gruppenarbeiten erfolgen. Es wird primär auf dem eigenen Webspaces gearbeitet, der jedem Studierenden der Hochschule Mittweida zur Verfügung steht. Als Tools wird Open Source- sowie professionelle Software zum Einsatz kommen.</p> <p>Für Arbeiten online ist vorzugsweise eine asynchrone Arbeitsweise vorgesehen. Studierende erhalten so die Möglichkeit, sich aufgezeichnete Tutorials und Präsentationen mit Aufgabenstellungen, die Impulse zur Anwendung der vermittelten Wissensinhalte liefern, anzusehen. Studentische Nachfragen können im Chat, im Video-Call bzw. per E-Mail beantwortet werden.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Harald Zisler: Computer-Netzwerke: Grundlagen, Funktionsweisen, Anwendung, Rheinwerk Computing - Martin Hahn: Webdesign: Das neue Handbuch zur Webgestaltung, Rheinwerk Design - Richard Eisenmenger, Florian Brinkmann: WordPress 6. Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Roland Schmitz, Roland Kiefer, Johannes Maucher, Jan Schulze, Thomas Suchy: Kompendium Medieninformatik, Springer - Rainer Malaka, Andreas Butz, Heinrich Hussmann: Medieninformatik: Eine Einführung, Pearson Studium - Kai Bruns, Klaus Meyer-Wegener: Taschenbuch der Medieninformatik, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Arne Heyna, Marc Briede, Ulrich Schmidt: Datenformate im Medienbereich, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Claudia Alves: TCP / IP: All you need to know about the TCP/IP protocol, Claudia Alves - Klaus Fricke: Digitaltechnik, Springer Vieweg - Ramon Nastase: Computer Networking, Ramon Nastase - Mohammad Ayoub Khan, Internet of Things; A Hardware Development Perspective, CRC - Norbert Niebert, Andreas Schieder, Jens Zander: Ambient Networks: Co-operative Mobile Networking for the Wireless World, Wiley - Shahriar Akramullah: Digital Video Concepts, Methods, and Metrics, Apress - Yun-Qing Shi, Huifang Sun: Image and Video Compression for Multimedia Engineering, CRC Press - Jürgen Wolf: HTML und CSS: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Philip Ackermann: Webentwicklung: Das Handbuch für Fullstack-Entwickler, Rheinwerk Computing - Philip Ackermann: JavaScript: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - PHP 8 und MySQL: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Jon Duckett: Front-End Back-End Development with HTML, CSS, JavaScript, jQuery, PHP, and MySQL, Wiley - Ben Frain: Responsive Web Design with HTML5 and CSS, Packt Publishing - Philip Ackermann: JavaScript: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Jens Jacobsen, Lorena Meyer: Praxisbuch Usability und UX, Rheinwerk Computing - Stefan Spörrer: Content Management Systeme: Begriffsstruktur und Praxisbeispiel, Springer-Gabler - Peter Müller: Einstieg in WordPress 5, Rheinwerk Computing - Paul Reichenbach: Content Marketing, Content Management & Content Strategie, Angelo Aufderheide <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>																																
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung																																
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr.-Ing. Robert Wierzbicki</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)																																
<i>Weitere Verwendung:</i>	6302 in MM-B 2022 Medienmanagement																																
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Modulstruktur</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>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Grundlagen der Medieninformatik</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><u>Grundlagen der Medieninformatik</u></td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td>Pls/45</td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Grundlagen der Medieninformatik</u></td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td>Plsn/PA</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>							5	<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>	2	0	0	0		Pls/45		<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>	0	2	0	0		Plsn/PA	
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>							5																										
<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>	2	0	0	0		Pls/45																											
<u>Grundlagen der Medieninformatik</u>	0	2	0	0		Plsn/PA																											

0103 Grundlagen Design

<i>Modulname:</i>	Grundlagen Design	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0103	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-GRDE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Grundlegende Kenntnisse zur Wahrnehmung, Übermittlung und Gestaltung von Informationen auf dem Gebiet der Visuellen Kommunikation sind in nahezu allen Medienbereichen relevant. Das Modul gibt einen Einblick in verschiedene medienbezogene Bereiche des Designs und ermöglicht es den Studierenden, eigene Kompetenzen in der Beurteilung funktionierender Kommunikationsdesigns zu entwickeln.</p> <p>Die Studierenden eignen sich die für den Einstieg in das Fachgebiet relevanten Kenntnisse zum Thema Wahrnehmung an. Beginnend bei grundlegenden Sachverhalten der Kommunikation und der multisensuellen Erfassung von Informationen fokussiert das Modul auf visuelle Phänomene.</p> <p>Den Studierenden werden Möglichkeiten eröffnet, sich eigene Wahrnehmungsprozesse bewusst zu machen, Kommunikationsabsichten deutlicher zu erkennen und intendierte Kommunikationsziele auch kritisch zu hinterfragen. Ein Ziel ist es, den Studierenden grundlegende Kenntnisse und Kriterien des Fachgebiets nahezubringen, auf deren Basis in weiterführenden Anwendungen aufgebaut werden kann. In der Vielzahl der Modulbestandteile werden gewonnene Erkenntnisse verknüpft und grundlegende, übergreifende Prinzipien verdeutlicht. Um die Vertiefung des Erlernten zu fördern, werden Gruppenaufgaben zu den jeweiligen Themen angefertigt, exemplarisch präsentiert und von den Teilnehmenden diskutiert.</p> <p>Von elementarer Bedeutung ist neben dem Erwerb von Kenntnissen in den verschiedenen Designbereichen die Auseinandersetzung mit Problemlösungs-Strategien in der Design-Entwicklung und der Aneignung der damit verbundenen Arbeitsweise im Entwurfsprozess.</p>		

<p><i>Lehrinhalte:</i></p>	<p>Am Beginn werden in kompakter Form Grundlagen der Kommunikation und der Wahrnehmung dargelegt. Ausgehend von Prinzipien der allgemeinen Wahrnehmungsprozesse wird über Einblicke in die multisensuelle Wahrnehmung der Schwerpunkt auf visuelle Phänomene gelegt. Zu diesem Bereich gehören ebenfalls Erfahrungen zur Täuschung der Wahrnehmung/optische Täuschungen.</p> <p>Nachfolgend werden ausgewählte Gestaltgesetze vorgestellt und an Anwendungsbeispielen verdeutlicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesetz der Prägnanz (Einfachheit, ›guten Gestalt‹) • Gesetz der Nähe • Gesetz der Ähnlichkeit • Gesetz der Geschlossenheit • Gesetz der ›guten Fortsetzung‹ • Gesetz des ›gemeinsamen Schicksals‹ <p>Die Studierenden erfahren, dass die oftmals behauptete Subjektivität ›guter‹ Gestaltung relativiert werden muss.</p> <p>Im Anschluss steht das (Bild-)Zeichen als Träger Visueller Kommunikation im Mittelpunkt. Symbol, Index, Icon, Piktogramm, Signet und Logo werden vorgestellt und definiert. Das Logo als zentrales Element des Corporate Designs nimmt hier wesentlichen Raum ein.</p> <p>Ein überwiegender Teil Visueller Kommunikation findet in und mit Bildern statt. Ein Einblick in Ansätze zur Bildanalyse und Bildgestaltung beinhaltet Überlegungen zum Bildformat, Randbeziehungen, Figur & Grund, Platzierung von Bildinhalten, Richtung, Optisches Gewicht, Intervalle, die Wirkung von Raumtiefe durch Perspektive und durch Staffelung von Bildobjekten sowie die Bedeutung der Wirkung und Verteilung von Licht und Schatten.</p> <p>Im folgenden Schwerpunkt ›Farbe‹ werden zunächst physikalische und biologische Gesetzmäßigkeiten der Farbwahrnehmung betrachtet. Die emotionale und physiologische Wirkung von Farbe sowie die biologischen Funktionen von Farbe sind ebenso Thema wie auch die multisensuelle und interkulturelle Wirkung von Farbe und Best Practice-Beispiele zur Farb- Anwendung / Farbgestaltung.</p> <p>Anwendungsbezogene Grundlagen der Typografie sollen die Studierenden in die Lage versetzen, das Funktionieren von Schrift in der Gestaltung zu beurteilen und nachfolgend selbst in der Anwendung von Schrift reflektierter und professioneller agieren zu können. Neben Kriterien der Lesbarkeit beinhaltet dieser Modulteil einen kompakten Überblick zu ausgewählten Schriftarten und deren Einsatz. Die theoretische und praktische kritische Auseinandersetzung mit ausgesuchten Anwendungen vertieft den Erkenntnisgewinn.</p> <p>Aufbauend auf vorangegangene Wissensvermittlung in den Bereichen Form, Farbe und Typografie nähern sich die Studierenden den Basiselemente eines Corporate Designs. Im Fokus stehen hier die Hauptelemente Logo, Farbe(n) und Schrift. Zur Anschauung und Analyse dienen ebenfalls beispielgebende Umsetzungen aus der Praxis.</p> <p>Abschließend komplettieren erste Einblicke in das Thema ›On-Air-Design‹ in der Bewegtbildproduktion und ein kompakter Ausblick auf gestalterische Aspekte der Fotografie das Spektrum.</p>
<p><i>Lernmethoden:</i></p>	<p>Das Modul findet in Form von Vorlesungen statt, welche durch Aufgaben ergänzt werden, die durch die Studierenden in Gruppenarbeit jeweils im Wochenrhythmus anzufertigen sind. Die gezielte Umsetzung von visuellen Wirkungsabsichten wird dann in der Veranstaltung exemplarisch präsentiert, wobei Feedback von Studierenden und Dozenten eine Einordnung der Ergebnisse ermöglicht.</p> <p>In den Vorlesungen werden den Studierenden theoretische Grundlagen und anwendungsorientierte Beispiele für das medienrelevante gestalterische Arbeiten vermittelt. Dabei werden die Vorträge durch bildliche Darstellungen verschiedener Art und multimediale Elemente wie Videos sowie Animationen unterstützt.</p>

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Beyrow, Matthias; Kiedaisch, Petra: ›Corporate Identity und Corporate Design 4.0: Das Kompendium‹, avedition • Buether, Axel: ›Die geheimnisvolle Macht der Farben: Wie sie unser Verhalten und Empfinden beeinflussen‹, Droemer HC • Dunkl, Martin: ›Corporate Design Praxis: Das Handbuch der visuellen Identität von Unternehmen‹, LexisNexis • Freeman, Michael: ›Der fotografische Blick: Komposition und Design für bessere Fotos‹, mitp Edition • Heimann, Monika; Schütz, Michael: ›Wie Design wirkt‹, Rheinwerk Design • Heller, Eva: ›Wie Farben wirken‹, Rowohlt • Koschembar, Frank: ›Logodesign: Das umfassende Praxisbuch‹, Rheinwerk Design • Metz-Göckel, Hellmuth: ›Gestalttheorie und Kognitive Psychologie‹, Springer • Müller, Marion G.; Geise, Stephanie: ›Grundlagen der Visuellen Kommunikation‹, utb. • Öttl, Sabrina: ›Der erste Eindruck zählt: Das Handwerk der Typografie verstehen und anwenden‹, Hermann Schmidt • Runk, Claudia: ›Grundkurs Grafik und Gestaltung‹, Galileo Design • Striewisch, Tom; ›Der große humboldt Fotolehrgang‹, humboldt Verlag • Wäger, Markus: ›Grafik und Gestaltung: Design und Mediengestaltung von A bis Z‹, Rheinwerk Design. • Wang, Shaoqiang: ›Typography for Screen: Type in Motion‹, Hoaki Books • Weber, Ernst A.: ›Sehen - Gestalten und Fotografieren‹ Birkhäuser • Willberg, Hans P., Forssmann, Friedrich: ›Lesetypografie‹, Hermann Schmidt • Williams, Robin: ›Non-Designer's Design Book‹, Peach Pit <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>																
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung																
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Christof Amrhein (Inhaltverantwortlicher) Dipl.-Des. Norbert Rasch (Dozent)																
<i>Weitere Verwendung:</i>	6303 in MM-B 2022 Medienmanagement 0305 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)																
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><i>Modulstruktur</i></th> <th style="text-align: center;"><i>V</i></th> <th style="text-align: center;"><i>S</i></th> <th style="text-align: center;"><i>P</i></th> <th style="text-align: center;"><i>T</i></th> <th style="text-align: center;"><i>PVL</i></th> <th style="text-align: center;"><i>PL</i></th> <th style="text-align: center;"><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grundlagen Design</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">Tes/90</td> <td style="text-align: center;">Ms/90</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	Grundlagen Design	4	0	0	0	Tes/90	Ms/90	5
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>										
Grundlagen Design	4	0	0	0	Tes/90	Ms/90	5										

0104 Medienmärkte

<i>Modulname:</i>	Medienmärkte	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0104	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-M1CS-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden haben einen Überblick über die wesentlichen Mediensysteme der Welt und detaillierte Kenntnisse des deutschen Mediensystems. Hier kennen sie alle wesentlichen Teile des Medienmarktes hinsichtlich der wesentlichen technischen, ökonomischen und regulatorischen Bedingungen und Kenngrößen und entwickeln ein Verständnis für deren Zusammenwirken. Auf dieser Basis werden die Studierenden befähigt, Geschäftsmodelle der Medien zu verstehen und kritisch zu bewerten, um an deren Umsetzung und Entwicklung aus der Perspektive von Management- und Führungspositionen mitwirken zu können. Von besonderer Bedeutung ist dabei das Verständnis der Veränderungen der Märkte durch die Digitalisierung, insbesondere disruptive Entwicklungen wie IP-Distribution, Plattform-Ökonomie und Algorithmenbasierung.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Studierenden lernen die Grundbegriffe für die Auseinandersetzung mit den wesentlichen Forschungsfeldern der Mediensysteme und den ökonomischen sowie technischen Bedingungen von Medien vor dem Hintergrund der Konvergenz kennen. Sie setzen sich mit den Besonderheiten von Mediengütern auseinander und ziehen Schlussfolgerungen für die Teilmärkte, insbesondere Print (inklusive Buch), lineares Fernsehen, Video On Demand, Audio On Demand, Hörfunk, lineares Fernsehen und Online-Medien. Für diese Teilmärkte werden die Geschäftsmodelle, insbesondere die Erlösstrategien und Vertriebsmodelle mit ihren jeweiligen Besonderheiten und speziellen regulatorischen Einflüssen vorgestellt. Die Studierenden lernen überblicksartig, mit welchen Methoden in den einzelnen Gattungen die Reichweiten ermittelt werden und können mit wesentlichen Kenndaten umgehen. Auf dieser Basis werden grundlegende Gegebenheiten für das Werbemanagement bzw. die Mediaplanung vermittelt soweit das für das Verständnis der Teilmärkte erforderlich ist. Dabei lernen die Studierenden auch die wesentlichen Akteure in den einzelnen Teilmärkten kennen, können die jeweilige Wettbewerbssituation einschätzen und die Hintergründe von Konzentrationsprozessen verstehen und werden so in die Lage versetzt, Strategien der Akteure zu verstehen und eigene strategische Ansätze zu entwickeln.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltung wird als seminaristische Vorlesung durchgeführt und mit Elementen des Blended-Learnings angereichert. Das erworbene Wissen wird problem- und anwendungsorientiert vertieft und reflektiert.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Albarran, Alan: Handbook of Media Management and Economics, Routledge. - Beck, Klaus: Das Mediensystem Deutschlands. Strukturen, Märkte, Regulierung, Wiesbaden. - Beyer, Andreas, Carl, Petra: Einführung in die Medienökonomie, UTB. - Dewenter, Ralf; Rösch, Jürgen: Einführung in die neue Ökonomie der Medienmärkte, Wiesbaden. - Dreiskämper, Thomas: Grundfragen der Medienbetriebslehre, Köln. - Friedrichsen, Mike, Grüblbauer, Johanna, Haric, Peter: Strategisches Management von Medienunternehmen, Einführung in die Medienwirtschaft mit Case-Studies, SpringerGabler. - Gläser, Martin: Medienmanagement: Grundlagen der Führung und Steuerung von Medienunternehmen, Vahlen. - Hess, Thomas; Schumann, Matthias; Hagenhoff, Svenja: Grundfragen der Medienwirtschaft: Eine betriebswirtschaftliche Einführung, Berlin. - Krone, Jan; Pellegrini, Tassilio; Handbuch Medienökonomie, SpringerVS. - Noam, Eli; Media and Digital Management, Springer. - Thomaß, Barbara: Mediensysteme im internationalen Vergleich; Konstanz und München. - Unger, Fritz; Fuchs, Wolfgang; Michel, Burkard: Mediaplanung: Methodische Grundlagen und praktische Anwendung, SpringerGabler. - Vogel, Harold: Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis. Cambridge University Press. - Von Rimscha, Björn; Siegert, Gabrielle: Medienökonomie. Eine problemorientierte Einführung, Wiesbaden. - Wirtz, Bernd; Medien- und Internet-Management, SpringerGabler. - Wirtz, Bernd; Übungsbuch Medien- und Internetmanagement: Fallstudien - Aufgaben - Lösungen. SpringerGabler. - Zydorek, Christoph; Einführung in die Medienwirtschaftslehre, SpringerGabler. - Zydorek, Christoph: Grundlagen der Medienwirtschaft: Algorithmen und Medienmanagement; SpringerGabler. 							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. Markus Heinker (Dozent, Inhaltverantwortlicher) Prof. Dr. phil. Janis Brinkmann (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6304 in MM-B 2022 Medienmanagement 0301 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienmärkte</u>	4	0	0	0		Ms/90	5

0105 Medienproduktionstechnik 1

<i>Modulname:</i>	Medienproduktionstechnik 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0105	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MPR1-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Wissen über den Einsatz von technischen Produktionssystemen der Medienproduktion ist für einen Medientechniker in einem modernen Medienunternehmen unverzichtbar.</p> <p>Mit dem Abschluss des Moduls Medienproduktionstechnik 1 sollen die Studierenden über grundlegende Kenntnisse auf dem Gebiet technischer Systeme in einer Medienproduktion verfügen.</p> <p>Deshalb sollen die Studierenden befähigt werden, zum einen den Aufbau und die Funktionsweise medientechnischer Systeme zu verstehen und zum anderen diese Geräte zu bedienen, um selbstständig Content erstellen, diesen bearbeiten und einem Distributionsweg zuführen zu können.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen vermitteln den Studierenden die grundlegenden technischen Kompetenzen, die zum Einsatz der wichtigsten Gerätesysteme auf den Gebieten der Audio-, Video- und Drucktechnik notwendig sind. Ziele sind unter anderem die Wissensvermittlung zu technischen Grundgrößen, die Funktion und Anwendung von marktüblichen Gerätesystemen, Schnittstellen, Aufzeichnungs-, Bearbeitungs- und Wiedergabetechniken sowie eine Übersicht unterschiedlicher Medienproduktionsverfahren.</p> <p>Die Ausbildungsinhalte der Vorlesung setzen sich auf dem Gebiet der Audiotechnik wie folgt zusammen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wellenlehre, Schallentstehung, Schallausbreitung, Schallführung, Schallreflexion, Schallabsorption - Schallwandler, Technische Grundgrößen von Mikrofonen, Richtcharakteristiken, Aufnahmetechnologien - Gerätekunde (Vorverstärker, Filter, Noisegate, Kompressor, Limiter, Symmetrierer, Mischpult, Mischmatix, Delays, Aufzeichnungssysteme, Frequenzweichen, Verstärker, Effekte) - Lautsprecher, Lautsprechertypen, Wandlerysteme, Einsatzbereiche Kugelstrahler, Linearrays, Monitorlautsprecher <p>Die Ausbildungsinhalte auf dem Fachgebiet der Videotechnik umfassen unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das menschliche Sehen, Fotorezeptoren, Farblehre, Trichromatische Theorie des Farbsehens, Konstanz Leistungen der visuellen Wahrnehmung, räumliches Sehen, Farbmischsysteme, Farbspektren, Farbfilter (Absorption, Interferenzfilter-Dichroitische Filter) - CIC- Normvalenzsystem, Leuchtmittel, Farbräume, TV-Formate, Videocodec, Kompressionsstrategien - die Aufzeichnung, Bearbeitung, Wiedergabe und Speicherung von Bildsignalen, Distribution von Videofiles <p>Im Vorlesungsteil Drucktechnik werden markttypische analoge und digitale Druckverfahren in ihrer Funktionsweise vermittelt. Im Lehrgebiet Drucktechnik sollen Dateien erzeugt werden können, die direkt in unterschiedlichen Systemen verarbeitbar sind. Die physikalischen und chemischen Eigenschaften von Papier und alternativen Bedruckstoffen werden grundlegend gelehrt, damit die Produktion von Endprodukten wie Foldern, Zeitschriften, Zeitungen, aber auch von vielen anderen Produkten wie Bannern, Werbeartikeln und Verpackungen erläutert werden kann.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesung im Modul Medienproduktionstechnik 1 kann Online- oder als Präsenzlehre mit praxisnahen Beispielen gestaltet werden. Dabei kommen vorlesungsbegleitende multimediale Elemente zum Einsatz.</p> <p>Den Modulabschluss bildet eine schriftliche Prüfung über 90 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin- Heidelberg - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - Bibliothek der Mediengestaltung von Peter Bühler, Patrick Schlaich, Dominik Sinner, Andrea Stauss, Thomas Stauss, Springer Vieweg, Berlin, Heidelberg - Kipphan, Helmut: Handbuch der Printmedien Berlin - Bestmann, Günter; Kraushaar, Andreas; Meinecke, Karl Michael; Süß, Florian: Medienstandard Druck 2010, Wiesbaden <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Christian Greim (Dozent)</u> <u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Georg Stelzpfug</u> (Dozent)</p>							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6305 in MM-B 2022 Medienmanagement							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienproduktionstechnik 1</u>	4	0	0	0		Ms/90	5

0106 Musik

<i>Modulname:</i>	Musik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0106	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-MUSK-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	1					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Die Studierenden haben Überblickswissen zur Geschichte der Musik und sind befähigt, elementare musikgeschichtliche Zusammenhänge zu erkennen sowie einzelne Ereignisse, Personen oder Werke musikgeschichtlich und kulturell einzuordnen. Sie verfügen über grundlegende Fähigkeiten im Hören und Notieren von Rhythmen, Intervallen, Akkorden, ein- und zweistimmigen tonalen Verläufen. Sie sind befähigt, Musik sowie Aufnahmeprozesse hinsichtlich künstlerisch-technischer Praxis eigenständig zu beurteilen und kritisch zu reflektieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Das Modul beinhaltet alle musikalischen Grundlagen wie: Musikgeschichte, Instrumentenkunde, Harmonielehre, Gehörbildung und Partiturlinien. Es werden Kenntnisse im Komponieren und Arrangieren sowie zur Aufführungspraxis von musikalischen Werken verschiedener Epochen vermittelt.							
<i>Lernmethoden:</i>	Das Modul besteht aus einer Vorlesung (2 SWS) und einem Seminar (2 SWS). In der Vorlesung erfolgt die Vermittlung von notwendigem Grundlagenwissen und im Seminar die Besprechung anhand von typischen Hörbeispielen. Den Modulabschluss bildet eine schriftliche Modulprüfung über 90 Minuten.							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Friesecke, Andreas: Die Audio-Enzyklopädie, Suar München • Weinzierl, Stefan: Handbuch der Audiotechnik, Springer Berlin Heidelberg Die jeweils aktuelle Auflage.							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr.-Ing. Michael Hösel</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Dipl.-Musiker Thomas Wand</u> (Dozent)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Musik</u>	2	2	0	0		Ms/90	5

0107 Dramaturgie und Narration

<i>Modulname:</i>	Dramaturgie und Narration	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0107	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-DRUN-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul vermittelt Grundkenntnisse der Dramaturgie und des Storytelling in audiovisuellen Medienprodukten. Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sollen die Studierenden in der Lage sein, die Wirkungsmechanismen von Dramaturgie und Narration in unterschiedlichen Mediengattungen erkennen, definieren und bewerten zu können. Dafür haben sie gestalterische Werkzeuge und dramaturgische Modelle sowie theoretische Ansätze der Wirkungsforschung kennengelernt und können sie in eigenen Produkten anwenden. Sie sind in der Lage, praxisrelevante Fragestellungen wie "Was macht eine Filmidee aus? Welche Rolle spielen Figuren und Handlung? oder: Wie können Handlungsstränge entwickelt werden?" zu beurteilen und im Hinblick der Kommunikationsabsicht einzuordnen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul führt in die Theorien und Techniken narrativen Erzählens ein. Dazu gehören die Grundprinzipien der Informationsverarbeitung und Kommunikation, Wirkung von Bild und Ton, Perspektiven und dramaturgische Strukturen, Werkzeuge für Storytelling sowie Archetypen und Figurenentwicklung.</p> <p>Anschließend erhalten die Studierenden einen Überblick über Funktionen und Wirkungsweisen von Erzählelementen (Figur, Ort, Handlung) sowie die Formen dramaturgischer Strukturen wie das 3-Akt-Paradigma, Heldenreise oder Storykurve kennen und werden befähigt die Figurenkonzeption und -konstellation in Medienproduktion zu erkennen. Schwerpunkt der Lehrveranstaltungen bilden bei allen dramaturgischen und gestalterischen Aspekten die theoretischen psychologische Ansätze zur Beurteilung der Wirkung im Hinblick auf eine gelungene Zielgruppenansprache.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesungen vermitteln grundsätzliche Aspekte von Dramaturgie und Narration. Im Fokus stehen der formale Aufbau (Szene, Sequenz, Akt) und der inhaltliche Leitfaden durch Plot und Figuren. Weiterhin werden theoretische Grundlagen der Informationsverarbeitung, der Kommunikation und Ansätze der Medienwirkungsforschung vermittelt. Die Studierenden lernen die Funktionen von direkten und indirekten Gestaltungsebenen und deren Wirkung kennen. Die Lehrinhalte stellen die Möglichkeiten der kreativen Nutzung von dramaturgischen Prinzipien dar und vermitteln diese anhand von Filmausschnitten. Die Studierenden lernen, Stoffe unter Storytelling-Aspekten zu analysieren und kritisch zu bewerten.</p> <p>Seminaristische Elemente erweitern und vertiefen die Kenntnisse in den Vorlesungen um praxisrelevante Fragestellungen wie Was machte eine Filmidee aus? Welche Rolle spielen Figuren und Handlung? Wie können Handlungsstränge entwickelt werden? Wie können Erzählungen verständlich präsentiert und visualisiert werden? Dafür werden unterschiedliche Medienformate unter Dramaturgie- und Narrations-Aspekten gemeinsam oder in Gruppen analysiert, bewertet und kritisch diskutiert.</p> <p>Das Modul wird über die Lernplattform OPAL organisiert. Über diese Plattform ist es möglich, sämtliche Lehrinhalte und -beispiele zu hinterlegen und die interaktiven Möglichkeiten zum weiterführenden Austausch zu den Studieninhalten zu nutzen.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Davidson, Richard J.; Begley, Sharon: The Emotional Life of Your Brain: How to Change the Way You Think, Feel and Live, Hodder And Stoughton. - Schulz von Thun, Friedmann: Miteinander reden: Störungen und Klärungen, Psychologie der zwischenmenschlichen Kommunikation, Rowohlt-Verlag, Reinbeck/Hamburg. - Rabenalt, Peter: Filmdramaturgie, Vistas Berlin. - Aristoteles: Werke / Poetik. De Gruyter. - Field, Syd: Screenplay. The Foundation of Screenwriting, New York. - Freytag, Gustav: Die Technik des Dramas, Outlook. - Friedel, Christian: Hollywood im journalistischen Alltag. Storytelling für erfolgreiche Geschichten. Ein Praxishandbuch, Wiesbaden - Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. - Bingel, Claudia: Visualisieren. Haufe. - Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Lit Verlag, Münster. - Flath, Herbert: Storytelling im Journalismus : Formen und Wirkungen narrativer Berichterstattung. TU Ilmenau. - Lampert, Marie; Wespe, Rolf: Storytelling für Journalisten: Wie baue ich eine gute Geschichte? (Praktischer Journalismus); Herbert von Halem. <p>Jeweils die neueste Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Rika Fleck (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6307 in MM-B 2022 Medienmanagement 0316 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Dramaturgie und Narration</u>	4	0	0	0	Tes/90	Ms/90	5

0108 Grundlagen AV-Design

<i>Modulname:</i>	Grundlagen AV-Design	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0108	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-GAVD-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ausbildungsziel ist der Erwerb der klassischen Gestaltungsregeln im Bereich der Bildgestaltung im Standbild- wie im Bewegtbildbereich. Die Studierenden sind in der Lage, Prinzipien der Bildsprache und der Bildgestaltung zu erkennen und können ihr visuelles Verständnis der Bildkomposition in der eigenen Arbeit stilistisch individuell und technisch sicher umsetzen. Die Studierenden haben zudem elementare Kenntnisse der Produktionsabläufe und ein erstes Verständnis für Tätigkeiten und Aufgabenbereiche der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke erlangt. Sie kennen das gültige Fachvokabular und sind in der Lage, sich als Teil eines Teams wahrzunehmen und den Kommunikationsablauf in künstlerischen Projekten mitzugestalten. Das Modul baut auf die Inhalte der Module Grundlagen Design, Grundlagen Medienproduktion und Grundlagen Journalismus auf. Es verknüpft die Fachkompetenzen aus Content, Gestaltung, Technologie und Technik.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die primären Inhalte sind das sichere Anwenden der klassischen Bildgestaltungsregeln, der sichere Umgang mit den Produktionsmitteln Kamera, Ton- und Lichtequipment sowie der sichere Umgang mit der Postproduktionssoftware.</p> <p>Die Inhalte in diesem Modul sind in zwei Themen geteilt: Fotografie, Videoproduktion (inkl. Videopostproduktion).</p> <p>Im Teilmodul Fotografie werden den Studierenden grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse zu fotografischen und bildnerischen Gestaltungsgrundlagen wie Bildbetrachtung, kritisches reflektierendes Sehen, Bildfindung, Bildkomposition, Fotografie im Kontext vermittelt. Sie lernen diese Fähigkeiten und Kenntnisse zu verwenden, zu begründen und an Beispielen zu demonstrieren. Sie lernen die Techniken, Methoden und Stile der Fotografie und der digitalen Bilderstellung zu benennen und anzuwenden.</p> <p>In den Teilmodulen Videoproduktion und Videopostproduktion erhalten die Studierenden einen grundlegenden Einblick in die Bereiche der Aufnahme (Fieldproduction) und Bearbeitung (Postproduction) von audiovisuellen Medien unter Berücksichtigung der aktuellen Anforderungen. Sie lernen die theoretischen Grundlagen der genutzten Geräte und deren künstlerische Einsatzzwecke. Anschließend werden die theoretischen Grundlagen für die Gestaltung in beiden Bereichen (Aufnahme und Bearbeitung) sowie die Grundlagen zu Bedienung der Produktionstechnik gelegt.</p> <p>Ein Schwerpunkt des Moduls ist die erzählerische Umsetzung eigener visueller Gestaltungsideen. Die Studierenden produzieren selbständig oder in Gruppenarbeit audiovisuelle Medienprodukte, mit denen sie ihre Kenntnisse und Fähigkeiten entwickeln und festigen.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Methodisch werden die Ausbildungsziele durch Vorlesungen und Seminare mit praxisnahen Übungen umgesetzt, die aufeinander abgestimmt auf das Modulziel hinarbeiten.</p> <p>Die theoretischen Grundlagen zu den Anforderungen an audiovisuelle Medien werden in den Vorlesungen vermittelt. Dazu zählen die Prozesse der Produktionsplanung, die technischen Grundlagen zur Aufnahme und Bearbeitung, sowie die gestalterischen Grundlagen.</p> <p>In den Seminaren geht es vor allem darum, die theoretischen Grundlagen praxisorientiert zunächst in praxisnahen Übungen unter Anleitung und im weiteren Verlauf auch selbständig oder in kleineren Teams in konkreten audiovisuellen Medienprodukten umzusetzen. In Konsultations- und Feedbackterminen werden die Produkte gemeinsam konzipiert, präsentiert, reflektiert und bewertet.</p> <p>Damit verankern die Studierenden die theoretischen Kenntnisse in den Workflows der audiovisuellen Produktion. Durch eine Vielzahl praktischer Demonstrationen innerhalb der Übungen erhalten die Studierenden neben der Sach- und Fachkompetenz auch die Kompetenz zur praktischen Arbeit.</p> <p>Dieses Modul wird über die Bildungsplattform OPAL organisiert und bietet Interaktionsmöglichkeiten über Forum und Wiki, Möglichkeiten Webinare und Onlinevideos anzubieten und am Ende als Testat einen Online-Test durchzuführen.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dunker, Achim: Eins zu hundert: Die Möglichkeiten der Kameragestaltung, Herbert von Halem Verlag, München. - Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage: Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz. - Radtke, S. P.; Pisani, P.; Wolters, W.: Visuelle Mediengestaltung. Cornelsen Verlag, Berlin. - Kamp, Werner: AV Mediengestaltung, Verlag Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten. - Heinen, Gerd: AV-Medientechnik, Verlag Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten. - Appeldorn von, Werner: Handbuch der Film- und Fernsehproduktion, TR Verlag, München. - Kerner Günther; Duroy, Rolf: Bildsprache. Don Bosco Verlag. München. - Bleckwenn, Ruth; Schwarze, Beate: Gestaltungslehre. Verlag Handwerk und Technik, München. <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>																																
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																																
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Rika Fleck</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)																																
<i>Weitere Verwendung:</i>	6308 in MM-B 2022 Medienmanagement 0308 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)																																
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Modulstruktur</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>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Grundlagen AV-Design</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Tes/90</td> <td>Msn/PA</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><u>Fotografie</u></td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Videoproduktion</u></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Grundlagen AV-Design</u>					Tes/90	Msn/PA	5	<u>Fotografie</u>	0	1	0	0				<u>Videoproduktion</u>	1	2	0	0			
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Grundlagen AV-Design</u>					Tes/90	Msn/PA	5																										
<u>Fotografie</u>	0	1	0	0																													
<u>Videoproduktion</u>	1	2	0	0																													

0109 Medienbetriebswirtschaft

<i>Modulname:</i>	Medienbetriebswirtschaft	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0109	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-MEBW-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Das Modul befähigt die Studierenden den Aufbau und die Funktionsweise eines Medienunternehmens mit den betrieblichen Hauptfunktionen zu verstehen und schafft damit die Grundlage dafür, dass die Studierenden die maßgeblichen Problem- und Aufgabenstellungen der einzelnen Bereiche und ihren Beitrag zum unternehmerischen Ergebnis einschätzen können, um sachgerechte Managemententscheidungen treffen zu können. Das Modul schafft die Grundlage für weiterführende Module etwa zum digitalen Marketing, zum Strategischen Medienmanagement und zur Kosten- und Leistungsrechnung.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Die Vorlesung gibt den Studierenden einen Überblick über alle Teilbereiche der Betriebswirtschaft mit Ausnahme derjenigen, die im Modul Gründungsmanagement (Konstitutive Entscheidungen sowie Investition und Finanzierung) und Human Resource Management (Personalmanagement) behandelt werden. So befassen sich die Studierenden mit dem betriebswirtschaftlichen Rechnungswesen, der Unternehmensführung, und der Produktion. Besonderes Augenmerk wird auf das Marketing gelegt, das etwa die Hälfte des Workloads beansprucht. Alle Teilbereiche werden unter Berücksichtigung der Besonderheiten für Medienunternehmen dargestellt.							
<i>Lernmethoden:</i>	Die Lehrveranstaltung wird als seminaristische Vorlesung durchgeführt und mit Elementen des Blended-Learnings angereichert. Das erworbene Wissen wird problem- und anwendungsorientiert vertieft und reflektiert.							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Albarran, Alan: Handbook of Media Management and Economics, Routledge. - Dreiskämper, Thomas: Grundfragen der Medienbetriebslehre, Köln. - Friedrichsen, Mike, Grüblbauer, Johanna, Haric, Peter: Strategisches Management von Medienunternehmen, Einführung in die Medienwirtschaft mit Case-Studies, SpringerGabler. - Gläser, Martin: Medienmanagement: Grundlagen der Führung und Steuerung von Medienunternehmen, Vahlen. - Hess, Thomas; Schumann, Matthias; Hagenhoff, Svenja: Grundfragen der Medienwirtschaft: Eine betriebswirtschaftliche Einführung, Berlin. - Noam, Eli; Media and Digital Management, Springer. - Vogel, Harold: Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis. Cambridge University Press. - Wirtz, Bernd; Medien- und Internet-Management, SpringerGabler. - Wirtz, Bernd; Übungsbuch Medien- und Internetmanagement: Fallstudien - Aufgaben - Lösungen. SpringerGabler. - Wöhe, Günter, Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Vahlen - Wöhe, Günter, Übungsbuch zur allgemeinen Betriebswirtschaftslehre, Vahlen. - Zydorek, Christoph; Einführung in die Medienwirtschaftslehre, SpringerGabler. - Zydorek, Christoph: Grundlagen der Medienwirtschaft: Algorithmen und Medienmanagement; SpringerGabler. <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. Markus Heinker (Inhaltverantwortlicher) Prof. Dipl.-Kaufmann Dirk Thärichen (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6309 in MM-B 2022 Medienmanagement 0307 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienbetriebswirtschaft</u>	4	0	0	0		Ms/90	5

0110 Projektmanagement

<i>Modulname:</i>	Projektmanagement	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0110	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-PRMM-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, Arbeitsabläufe von Projekten zu organisieren. Sie sind überblicksartig mit den projektbezogenen Management-Aufgaben in Organisationen wie Agenturen, Film- und Animationsstudios vertraut und können deren unterschiedliche Akteure (z.B. Betriebswirte, Techniker, Informatiker, Content-Creater) identifizieren. Sie kennen die Variablen eines erfolgreichen Projektmanagements in der medialen Projektentwicklung und sind imstande, diese in Praxissituationen anzuwenden. Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls außerdem in der Lage, basale Projekte eigenständig zu planen, zu strukturieren, zu überwachen und zu steuern. Sie können die einzelnen Projektschritte unterscheiden, Zeit abschätzen, die Interdependenzen zwischen den Aktivitäten festlegen sowie Ressourcen planen und zuordnen.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Das Modul Projektmanagement führt die Studierenden in die Grundlagen der Projektarbeit ein. Zunächst werden Projektmanagement-Modelle, -Methoden und -Werkzeuge vorgestellt und an Fallbeispielen in Projektgruppen erarbeitet. Ausgangspunkt ist dabei ein allgemeines Managementmodell, Arbeitsgrundlage das Phasenmodell. Die Vorlesung führt in grundlegende Konzepte der Projektplanung und der Projektorganisation ein und führt basale Projektmanagement-Werkzeuge vor. Ein zentrales Thema der Projektmanagement-Vorlesung bildet außerdem die Strukturierung der Projektarbeit in konkrete Teilaufgaben mit klaren Verantwortlichkeiten durch den Projektstrukturplan. Auch Strategien der Zeitplanung mit Projektphasen und Meilensteinen sowie die Risikoanalyse über SWOT werden vorgestellt. Die Studierenden erhalten eine praxisnahe Anleitung für die erfolgreiche Um- und Durchsetzung der Projektziele in den verschiedenen Phasen des Projektes. Sie lernen, Projektphasen zu planen, zu steuern und zu kontrollieren. Weitere Schwerpunkte der Vorlesung sind die Informations- und Kommunikationsplanung, die Entscheidungsfindung im laufenden Projekt sowie die Steuerung der unterschiedlichen Personengruppen des Projektes (Stakeholder). Projektmanagement-Software und Budgetierungsmöglichkeiten der Medienwirtschaft werden einbezogen.							
<i>Lernmethoden:</i>	Die Lehrveranstaltung Projektmanagement vermittelt in Form einer Grundlagenvorlesung und in seminaristischer Form den Einblick in die Arbeitsweise von Projektmanagementsystemen sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Analyse, Bewertung und Erarbeitung von Projektmanagementsystemen in Projektgruppen und Unternehmen. Durch Fallbeispiele und praktische Fragestellungen werden Projektmanagement-Lösungen erarbeitet.							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Drews, Günter/Hillebrand, Norbert/Kärner, Martin/Peipe, Sabine/Rohrschneider, Uwe: Praxishandbuch Projektmanagement. Haufe. - Ries, Anja: Projektmanagement. Schritt für Schritt. UTB. - Stone, Terry Lee: Designmanagement: So realisieren Sie Ihre Konzepte, München - Kuster, Jürg; Huber, Robert Lippmann; Schmidt, Alphons; Schneider, Emil; Witschi, Urs; Wüst, Roger: Handbuch Projektmanagement, Heidelberg - Kerzner, Harold: Projektmanagement - ein systemorientierter Ansatz zur Planung und Steuerung Bonn - Kraus, Georg; Westermann, Reinhold: Projektmanagement mit System, Wiesbaden Jeweils in der aktuellen Auflage.							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	6310 in MM-B 2022 Medienmanagement 0306 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Projektmanagement</u>	4	0	0	0		Ms/90	5

0111 Medienproduktionstechnik 2

<i>Modulname:</i>	Medienproduktionstechnik 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0111	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MPR2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Wissen über den Einsatz von technischen Produktionssystemen der Medienproduktion ist für einen Medientechniker in einem modernen Medienunternehmen unverzichtbar.</p> <p>Mit dem Abschluss des Moduls Medienproduktionstechnik 2 sollen die Studierenden über erweiterte Kenntnisse auf dem Gebiet technischer Systeme in einer Medienproduktion verfügen.</p> <p>Deshalb sollen die Studierenden befähigt werden, zum einen den Aufbau und die Funktionsweise medientechnischer Systeme zu verstehen und zum anderen diese Geräte zu bedienen, um selbstständig Content erstellen, diesen bearbeiten und einem Distributionsweg zuführen zu können.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen basieren auf dem Basismodul Medienproduktionstechnik 1 und vermitteln den Studierenden erweiterte technischen Kompetenzen, zum Einsatz der wichtigsten Gerätesysteme auf den Gebieten der Audio- und Videotechnik. Ziele sind unter anderem die Wissensvermittlung zu technischen Grundgrößen, die Funktion und Anwendung von marktüblichen Gerätesystemen, Schnittstellen, Aufzeichnungs-, Bearbeitungs- und Wiedergabetechniken sowie eine Übersicht unterschiedlicher Medienproduktionsverfahren.</p> <p>Die Ausbildungsinhalte der Vorlesung setzen sich auf dem Gebiet der Audiotechnik wie folgt zusammen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frequenzmanagement bei Drahtlosmikrofonie und in ear Monitoring - Lautsprechersysteme und Beschallungsszenarien - Digitale Audionetzwerke, Konfiguration und Netzwerkplanung <p>Bildungsinhalte auf dem Fachgebiet der Videotechnik umfassen unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbraumvergleiche und Datenbewertung, Datenkompression- und Datenreduktion, Intraframe- und Interframe-Datenkompression Entropiekodierung, Huffman-Codierung, Color-Subsampling, Scalar-Quantisierung - SDI over IP, Digitale Videoübertragungsnetzwerke, SMPTE ST 2022, SMPTE ST 2110, IP-Cloud Speicher, UHD HDR, - den Einsatz von Streamingsystemen auf marktüblichen Plattformen. 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesung im Modul Medienproduktionstechnik 2 kann Online- oder als Präsenzlehre mit praxisnahen Beispielen gestaltet werden. Dabei kommen vorlesungsbegleitende multimediale Elemente zum Einsatz. Das Seminar soll mit praktischen Anwendungen an marktüblichen Gerätesystemen das erlernte Theoriewissen vertiefen.</p> <p>Zwei Arbeitsproben bilden die Voraussetzung für eine schriftliche Modulabschlussprüfung über 90 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		

<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler (Inhaltverantwortlicher) <u>Sebastian Stingl</u> (Dozent) <u>Georg Stelzflug</u> (Dozent)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienproduktionstechnik 2</u>	2	2	0	0	AP/2	Ms/90	5

0112 Medieninformatik 2

<i>Modulname:</i>	Medieninformatik 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0112	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MIN2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Medienbranche entwickelt sich durch den Einsatz digitaler und webbasierter Technologien rasant weiter. Multimediale Inhalte erzeugen eine neue Qualität der Kommunikation und verändern auch die Ästhetik der Information. Im Fokus der Entwicklung stehen heute die zunehmende Intelligenz und den steigenden Grad an Autonomie technischer Systeme. Die Verarbeitung von Mediendaten in informationstechnischen Systemen und die Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine nehmen eine Schlüsselrolle ein.</p> <p>Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sollen die Studierenden in der Lage sein,</p> <ul style="list-style-type: none"> - digitale Gestaltungskonzepte und Strategien für digitale Medien unter Beachtung von Gestaltungsgrundlagen zu entwickeln, - Nutzererfahrung (UX) und User-Interfaces (UI) zu analysieren, zu kreieren und zu optimieren, - Webinhalte für den Einsatz online zu planen und zu erstellen; das betrifft neben dem Text auch Multimedia-Elemente wie Bilder, Videos, Audio und Animationen, - Fähigkeit zur Einordnung und zum Umgang mit verschiedenen Medienformaten und Modellen zu entwickeln, - Kenntnis von Web-Technologien strukturiert zu vertiefen, - Verständnis fortschrittlicher Konzepte von Meta- und Skriptsprachen für Multimediaanwendungen zu erlangen, - das Verhalten von Nutzern zu analysieren und zu verstehen, - notwendige IT-Sicherheitsmaßnahmen zu identifizieren und umzusetzen. 		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul fasst integrativ die wichtigsten Aspekte und technisch-wissenschaftliche Konzepte der verschiedenen Teilgebiete der Medienkommunikation mit Anteilen aus Informatik, Mediengestaltung und Medientechnik, ergänzt um die theoretischen Grundlagen aus dem Bereich Medieninformatik.</p> <p>Das Themenspektrum reicht von der Technik digitaler Medien, Software Engineering, User Experience (UX) und Mensch-Maschine-Interaktion, über Design für interaktive Medien, bis hin zu Ambient Media und interaktiver Kunst.</p> <p>Ein wichtiges Ziel des Moduls ist das Erlernen der Konzeption, Entwicklung und Implementierung von Webseiten und Multimedia-Applikationen fürs Web.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Vorlesungen werden den Studierenden theoretische Grundlagen erläutert und an ausgewählten Beispielen aus der Praxis illustriert.</p> <p>In Übungen werden zur Vertiefung und/oder Erweiterung des in den zugehörigen Vorlesungen gebrachten Stoffs Fähigkeiten und Fertigkeiten in praktischer Arbeit vermittelt.</p> <p>Jeder Studierende arbeitet auf dem eigenen Webspace und kann so die Ergebnisse seiner Arbeit, wie bspw. die gestalteten Webseiten, optimal präsentieren.</p> <p>Die Lehre folgt dem hybriden Lernparadigma. Die klassischen Präsenzveranstaltungen werden mit computer-basierten, dezentralisierten Formen der Lehre kombiniert. Eine asynchrone Arbeitsweise in Seminaren ermöglicht den Studierenden, sich aufgezeichnete Tutorials und Präsentationen mit Aufgabenstellungen, die Impulse zur Anwendung der vermittelten Wissensinhalte liefern, anzusehen. Studentische Nachfragen können im Chat, im Video-Call bzw. per E-Mail beantwortet.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jens Jacobsen, Lorena Meyer: Praxisbuch Usability und UX, Rheinwerk Computing - Martin Hahn: Webdesign: Das neue Handbuch zur Webgestaltung, Rheinwerk Design - Roland Schmitz, Roland Kiefer, Johannes Maucher, Jan Schulze, Thomas Suchy: Kompendium Medieninformatik, Springer - Jürgen Wolf: HTML und CSS: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Frank Bongers, Maximilian Vollendorf, Georg Lange: jQuery 3: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Björn Rohles: Grundkurs gutes Webdesign, Rheinwerk Design - Sebastian Erlhofer: Website-Konzeption und Relaunch, Rheinwerk Computing - Peter Bühler, Patrick Schlaich, Dominik Sinner: Webdesign: Interfacedesign - Screendesign - Mobiles Webdesign, Springer Vieweg - Ben Frain: Responsive Web Design with HTML5 and CSS, Packt Publishing - Philip Ackermann: Webentwicklung: Das Handbuch für Fullstack-Entwickler, Rheinwerk Computing - Frank Bongers, Maximilian Vollendorf, Georg Lange: jQuery 3: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Jens Jacobsen, Lorena Meyer: Praxisbuch Usability und UX, Rheinwerk Computing - PHP 8 und MySQL: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Jon Duckett: Front-End Back-End Development with HTML, CSS, JavaScript, jQuery, PHP, and MySQL, Wiley - Philip Ackermann: JavaScript: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing - Andy Wickler: UX: User Experience Basics for Beginners, Andy Vickler - Michael Richter, Markus D. Flückiger: Usability und UX kompakt: Produkte für Menschen (IT kompakt), Springer Vieweg - Stefan Spörrer: Content Management Systeme: Begriffsstruktur und Praxisbeispiel, Springer-Gabler - Ellen Lupton: Type on Screen A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students (Design Briefs), Princeton Architectural Press - Tracy Osborn: Hello Web Design: Design Fundamentals and Shortcuts for Non-designers, No Starch Press - Claudia Korthaus: Grundkurs Typografie und Layout, Rheinwerk Design - Norbert Hammer: Mediendesign für Studium und Beruf: Grundlagenwissen und Entwurfssystematik in Layout, Typografie und Farbgestaltung, Springer <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr.-Ing. Robert Wierzbicki</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medieninformatik 2</u>							5
	<u>Medieninformatik 2</u>	2	0	0	0		Pls/45	
	<u>Medieninformatik 2</u>	0	2	0	0		Plsn/PA	

0113 Grafik und Animation

<i>Modulname:</i>	Grafik und Animation	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0113	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-GRUA-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Im Studium werden den Studierenden Grundlagen der digitalen Bildgestaltung im Bereich Bewegtbild vermittelt. Dabei wird vorrangig auf Themengebiete der visuellen Gestaltung und Aufwertung von Bewegtbildinhalten fokussiert. Grundlagen im Bereich der Komposition und Bildnachbearbeitung so Gestaltung von Grafiken zählen dabei ebenso zu den Inhalten wie Grundprinzipien der Animation und deren technische Anwendung in aktuellen Softwareumgebungen. Durch praxisnahe Beispiele werden die zur Erstellung notwendigen handwerklichen Fertigkeiten geschult und ermöglichen die spätere Erweiterung um aktuelle Zusatztechnologien. Die Studierenden werden am Beispiel von Realbilddaten erlernen, Grafiken einzubinden, simple Animationen, Übergänge und Schnittfolgen selbst zu erstellen.</p> <p>Im Modul sollen Grundlagenkenntnisse und -methoden sowie deren Anwendung im Bereich der digitalen Bewegtbildbearbeitung und -transformation durch Tutorien und Selbststudienaufgaben realisiert werden.</p> <p>Neben den Grundlagen wie bspw. Bildaufbau, Farblehre und digitaler Datenverarbeitung werden spezielle Kenntnisse im Umgang mit Compositing- und Schnittsoftware fokussiert.</p> <p>Im Kontext der Bildkomposition soll das Einfügen und Gestalten von (Motion-)Grafiken als wichtiger Bestandteil adressiert werden.</p> <p>Die Studierenden sollen erlernen, wie sich durch zusätzliche Inhalte und Effekte die gesamtheitliche Gestaltung von Bewegtbildern qualitativ aufwerten und kompletieren lässt. Die im Modul vermittelten Fertigkeiten ermöglichen den Übergang in angrenzende mediale Anwendungsfelder wie Bildschnitt, Farbkonzeption, Grafikdesign oder Dramaturgie. Das Erlernen der dafür essenziellen Programmumgebungen ist dafür Lehrgegenstand und Grundlage aller weiteren Anwendungsfelder.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Vorlesungen beschäftigen sich mit sowohl theoretischen Grundlagen als auch praktischen Realisierungsansätzen aus dem Umfeld der Bewegtbildbearbeitung. Augenmerk soll hier vor allem auf die Besonderheiten und Anforderungen von Bildgestaltung im Kontext von Bewegtbild für klassische und digitale mediale Angebote gelegt werden.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motion Graphics und dynamische 2D Inhalte - Bildkomposition, Bildführung und Farbkonzeption - Colorgrading und Integration von Grafiken - Ebenensysteme und zeitleistenbasiertes Compositing 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Grundlagenkenntnisse werden durch Vorlesungen gelegt und in Seminaren zur gemeinsamen Anwendung gebracht. Im Praktikum werden Aufgaben selbständig angegangen und in einen nachvollziehbaren, realen Rahmen über-führt. Die Studierenden können über die Konzeption und Gestaltung eigener grafischer Inhalte erste mögliche Techniken zur Integration und Bearbeitung mehrerer Medienquellen erlernen. Sie lernen darüber hinaus, einzuschätzen, wie in der Pipeline der Bewegtbildbearbeitung stilistische Vorgaben und mediale Umsetzung Hand in Hand gehen um eine schlüssige Gesamtwirkung zu erzeugen.</p> <p>Der methodenkompetenzbildende Anteil, der im Seminar vermittelt wird, soll über in Selbststudienzeit erarbeitete Aufgaben gefestigt werden. Durch die Option zur Online-Lehre können größere Gruppen akkumuliert und initial unterrichtet werden - der persönliche Fokus auf individuelle handwerkliche Fertigkeiten im Umgang mit der notwendigen Software steht jedoch im Vordergrund und empfiehlt daher den direkten persönlichen Kontakt.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ron Brinkmann: The Art and Science of Digital Compositing - Steve Wright: Digital Compositing for Film and Video - Michael Betancourt: The History of Motion Graphics <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		

<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Dipl.-Des. Norbert Rasch</u> (Dozent) <u>Benjamin Härtwig</u> (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	0329 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Grafik und Animation</u>	2	1	1	0		Msn/PA	5

0114 Lichtgestaltung

<i>Modulname:</i>	Lichtgestaltung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0114	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-LIGE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ob Musikfestival, Produktpräsentation oder TV-Produktion, die Lichtgestaltung gehört zu den zentralen Elementen einer Medienproduktion. Nach dem Besuch der Modulveranstaltungen sollen die Studierenden in der Lage sein, Einsatzszenarien anhand eines Set Designs zu erstellen, mit marktüblichen Scheinwerfersystemen technisch zu planen und anhand einer 3D Software visuell umzusetzen.</p> <p>Neben dem Verständnis der technischen Eigenschaften der Lichtsysteme, deren Einsatzmöglichkeiten und deren Bedienung, spielt vor allem die Lichtgestaltung von unterschiedlichen Szenenbildern unter Verwendung einer marktüblichen 3D Planungssoftware eine besondere Rolle.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im ersten Teil der Vorlesung werden den Studierenden physikalische Grundlagen, wie die Lichtentstehung, die Ausbreitung von Licht sowie die Gesetze der Optik gelehrt. Die Studierenden lernen die Bedeutung der Farbordnungssysteme, Farbmischung, Farbmetrik sowie Methoden der Farbmessung kennen. Aufbauend beschäftigt sich die Vorlesung mit aktuellen Leuchtmitteln, indem sie deren Aufbau und Funktion betrachtet. Die Studierenden lernen Schnittstellen und Übertragungsprotokolle marktüblicher Beleuchtungssysteme kennen und beschäftigen sich anschließend mit deren Einsatzszenarien.</p> <p>Das dritte Vorlesungskapitel dient der Vorbereitung der Seminare. Die Studierenden lernen den Aufbau und die Funktionen von Lichtsteuersystemen kennen. Sie konzipieren erste eigenen Netzwerke zur Signalübertragung und werten die Konzepte gemeinsam mit dem Dozenten aus.</p> <p>Die Einführung in die Arbeit mit einer rechnergestützten 3D-Lichtplanungssoftware eines Marktführers ermöglicht den Studierenden die Planung und Erstellung von eigenen Lichtkonzepten am Computer.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Vorlesungen werden den Studierenden alle theoretischen Grundlagen zum Thema Lichtplanung, Set Gestaltung sowie die Geräte- und Systemtechnik vermittelt.</p> <p>Der Seminarteil dient der Vertiefung und Anwendung der theoretischen Grundlagen anhand von markttypischen Beispielen. Durch die Entwicklung von eigenen Lichtkonzepten am PC können die Studierenden ihr Wissen testen und vertiefen.</p> <p>Die Prüfungsvorleistung besteht aus der Planung und praktischen Umsetzung eines eigenen Lichtkonzeptes in einer virtuellen 3D Umgebung.</p> <p>Das Modul endet mit einer schriftlichen Modulprüfung über 90 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie der Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Keller, Max - Faszination Licht, Prestelverlag München - Müller, Jens - Handbuch der Lichttechnik, PPVMEDIEN - Smyrek, Volker; Kruse, Diana; Hascher Ralph, Lichttechnik und Energieversorgung für Veranstaltungstechniker, Hirzel Verlag Stuttgart <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	Modulstruktur	V	S	P	T	PVL	PL	CP
	Lichtgestaltung	2	2	0	0	AP/1	Ms/90	5

0115 Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung

<i>Modulname:</i>	Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0115	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-SADW-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, ausgewählte Software für Webapplikationen in angemessenem Umfang selbstständig zu entwerfen und zu implementieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul vermittelt weitere und vertiefende Techniken zur Entwicklung komplexer, hauptsächlich serverseitiger Webapplikationen. Vornehmlich soll der Studierende Kenntnisse über die wesentlichsten Architektur-merkmale und Programmierkonzepte sowie das notwendige Wissen zu deren praxisorientierten Anwendung erwerben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integrierte Entwicklungsumgebungen (Aufbau, Konfiguration und Benutzung) - Datenaustauschformate (XML, JSON) - Nutzung der AJAX-Technik in Verbindung mit JavaScript und Frameworks - Einführung in die serverseitige Programmierung (vorzugsweise mit PHP) - Client-Server-Modell - Datenbankgrundlagen, wie Einrichtung, Abfragesprachen und Datenstrukturierung. - Komponenten der Präsentations-, Anwendungs- und Persistenzschicht und deren funktionelles Zusammenwirken - Entwurfsmuster am Bsp. von MVC - Web-Services / IoT 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Das Modul wird im Blended Learning Format durchgeführt.</p> <p>In den Vorlesungen (Präsenz) werden die Lehrinhalte mit Hilfe von Power-Point-Präsentationen und Quellcode-Snippets (über Beamer), Overhead-Projektor sowie Tafel/Flipchart durch das Dozententeam vermittelt.</p> <p>In den Seminaren (Präsenz, Rechnerpool mit den erforderlichen Installationen) vertiefen die Studierenden unter Anleitung und Betreuung die in den Vorlesungen vermittelten Lehrinhalte an Hand kleinere Entwicklungs- und Programmieraufgaben. Darüber hinaus werden offene Fragen aus dem Online-Praktikum diskutiert.</p> <p>Das Praktikum findet als ungebundene Online-Veranstaltung statt. In diesem Rahmen realisieren die Studierenden nach vorgegebener Praktikumsanleitung selbstständig verschiedene Programmieraufgaben.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Matthias Scharwies, u.a. (: SELFHTML:Verein), http://de.selfhtml.org - Thies C. Arntzen, Stig Bakken, Shane Caraveo, u.a. (PHP-Group): http://www.php.net - C. Wenz: PHP 8 und MySQL: Das umfassende Handbuch zu PHP 8, Rheinwerk Computing <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Rico Thomanek (Dozent)</u> <u>Dipl.-Ing. Birger Jesch (Dozent)</u> <u>Prof. Dr.-Ing. Frank Zimmer (Dozent)</u></p>							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung</u>	1	1	2	0		Ms/90	5

0116 Veranstaltungstechnik

<i>Modulname:</i>	Veranstaltungstechnik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0116	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-VERA-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Mit Abschluss des Moduls Veranstaltungstechnik sollen die Studierenden in der Lage sein, Veranstaltungen technisch zu planen und praktisch umzusetzen.</p> <p>Die Studierenden lernen die grundlegenden Produktionsformen und -techniken der Veranstaltungstechnik kennen. Sie erlangen grundlegendes Wissen, um Bühnen auf der Basis von gesetzlichen Bestimmungen planen und konstruieren zu können.</p> <p>Durch das Modul erlangen die Studierenden Kompetenzen in der interdisziplinären Verknüpfung der Bereiche Licht-, Audio- und Videotechnik für Praxismodule des vierten und fünften Semesters, die auf diesem Modul aufbauen.</p> <p>Die Studierenden erstellen mit Hilfe einer 3 D Konstruktionssoftware ein eigenes Bühnenkonzept einer typischen Eventsituation. Dabei steht allen Studierenden während ihres Studiums eine eigene Lizenz der 3 D Planungssoftware für Übungszwecke kostenfrei zur Verfügung.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Modul Veranstaltungstechnik geht es darum, Veranstaltungen rechts- und arbeitsschutzkonform zu planen und durchzuführen. Deshalb stehen die rechtlichen Grundlagen zur Durchführung von Veranstaltungen im Mittelpunkt der Auseinandersetzung. Dabei spielt neben der Kenntnis aller technischen Komponenten einer Veranstaltung vor allem die Kenntnis der gesetzlichen Bestimmungen, wie der Versammlungsstättenverordnung und die Bauordnungen der Länder sowie die Ordnungen der DGUV eine besondere Rolle. Die Studierenden erlernen, wie Bühnen konstruiert werden und Beleuchtungssysteme sowie Medientechnik sinnvoll eingesetzt werden kann. Der Seminarteil basiert auf den vermittelten Grundlagen, mit denen es den Studierenden möglich wird, mit Hilfe einer marktüblichen 3D-Konstruktionssoftware in den PC-Pools der Fakultät an fiktiven praxisnahen Eventszenarien Bühnen zu konzipieren und technisch auszustatten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesungen dienen in erster Linie der theoretischen Wissensvermittlung als Grundlage zur Planung und Durchführung von Veranstaltungen.</p> <p>In den Seminaren beschäftigen sich die Studierenden mit der praktischen Umsetzung des Theoriewissens und planen am PC ein eigenes Bühnenmodell auf Grundlage geltender Gesetze bei Veranstaltungen. Diese Arbeit dient als Prüfungsvorleistung, deren Ergebnisse anschließend ausgewertet werden.</p> <p>Den Modulabschluss bildet eine schriftliche Prüfung über 90 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie der Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung. Praktische Übungen mit der 3D Planungssoftware können in den Computerpools der Fakultät außerhalb der Lehre erfolgen.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Schliermann, Dieter; Bühnentechnik, Bühnenbeleuchtung, Grundlagen und Richtlinien; Dieter Schliermann, Nürnberg - Smyrek Volker, Kruse Diana, Hascher Ralph; Lichttechnik und Energieversorgung für Veranstaltungstechniker; Hirzel Verlag Stuttgart - Smyrek Volker; Tontechnik für Veranstaltungstechniker, Hirzel Verlag Stuttgart - Kluge Stefan; Veranstaltungstechnik- Spielstätten, Anlagen und Geräte; Books on Demand GmbH - Kluge Stefan; Veranstaltungstechnik- Grundlagen von Veranstaltungen; Books on Demand GmbH - Ebner Michael; Sicherheit in der Veranstaltungstechnik- Checklisten, Rechtsgrundlage, Gefährdungsanalyse; Beuth Verlag GmbH - Lück Michael, Böttger Chris; Praxis des Riggings; Planung und Ausführung, PPV Medien GmbH <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		

<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Georg Stelzflug</u> (Dozent)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Veranstaltungstechnik</u>	2	2	0	0	AP/1	Ms/90	5

0121 Medienrecht

<i>Modulname:</i>	Medienrecht	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0121	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-MERE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Das Modul befähigt die Studierenden sich in den für Medien besonders praxisrelevanten Rechtsbereichen zu orientieren. Das betrifft insbesondere solche, die den Schutz von Persönlichkeits- und Urheberrechten betreffen. Die Studierenden werden darüber hinaus befähigt, einfache Fallgestaltungen unter Verwendung der Subsumptions- und Gutachtentechnik zu bewerten zu medienrechtlichen Problemstellungen mit juristischen Beratern zu kommunizieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Einführend wird den Studierenden ein Überblick über die Mediengesetzgebung (insb. Zuständigkeit und Normensystem sowie der rechtlichen Einordnung ethischer Standards (Pressecodex) im Anschluss an die Module Journalismus und Medienmärkte) gegeben sowie die Rundfunk- und Presse- bzw. Medienfreiheit und der Einfluss anderer Grundrechte dargestellt.</p> <p>Sie lernen die wesentlichen Regeln für die Informationsbeschaffung durch Journalisten und das System der Aufsicht und Lizenzierung kennen.</p> <p>Ein besonderer Schwerpunkt ist der Schutz des geistigen Eigentums, wobei der gewerbliche Rechtsschutz (insb. das Kennzeichenrecht) nur überblicksartig vermittelt wird. In diesem Bereich liegt der Schwerpunkt auf dem Urheberrecht. Hier werden die Voraussetzungen (Werk), der Umfang (einzelne Rechte und Schranken) sowie die individuelle und kollektive Lizenzierung vermittelt.</p> <p>Das System des Persönlichkeitsrechtsschutzes wird ebenfalls dargestellt, insbesondere das Recht am eigenen Bild und der Schutz der Ehre. In diesem Zusammenhang werden die für die Medien relevanten datenschutzrechtlichen Regelungen vermittelt, insbesondere das Medienprivileg der DSGVO.</p> <p>Die Studierenden lernen schließlich die medienrechtlichen Ansprüche (Unterlassung, Schadenersatz, Gegendarstellung, Berichtigung) sowie die Grundzüge der außergerichtlichen und gerichtlichen Auseinandersetzung mit den für das Medienrecht bedeutsamen Verfahrensarten und den Kosten kennen.</p> <p>Ferner befassen sich die Studierenden mit dem Medienkonzentrationsrecht, den Einflüssen des Wettbewerbsrechts, dem Werberecht und dem Agenturvertrag und den Besonderheiten bei internationalen Bezügen.</p> <p>Die Besonderheiten von Bühnen- Musik- und Filmrecht werden wie die Bezüge zum TKG und dem Domainrecht überblicksartig dargestellt.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	Die Lehrveranstaltung wird als seminaristische Vorlesung durchgeführt und mit Elementen des Blended-Learnings angereichert. Das erworbene Wissen wird problem- und anwendungsorientiert vertieft und reflektiert. Daneben erwerben die Studenten Kompetenzen durch Bearbeitung von Musterfällen, durch Diskussionen und den Umgang mit Originalfällen und -materialien (z.B. Urteile).							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Fechner, Frank; Medienrecht; Mohr Siebeck - Fechner, Frank; Rösler, Albrecht; Schipanski, Tankred; Fälle und Lösungen zum Medienrecht, Mohr Siebeck - Fechner, Frank; Pelz, Cordula, Kurzfälle zum Medienrecht, Mohr Siebeck <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr. Markus Heinker</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6325 in MM-B 2022 Medienmanagement 0315 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienrecht</u>	4	0	0	0		Ms/90	5

0122 Wissenschaftliches Publizieren

<i>Modulname:</i>	Wissenschaftliches Publizieren	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0122	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-WIPU-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden vertiefen ihre Fähigkeiten im Bereich des wissenschaftlichen Arbeitens. Sie werden dazu befähigt, wissenschaftliche Fragestellungen selbständig zu entwickeln und auf der Grundlage anerkannter wissenschaftlicher Standards umzusetzen. Das Modul vermittelt ein vertieftes Verständnis dafür, wie sich Forschungsvorhaben und Forschungsergebnisse zielgruppengerecht und verständlich vermitteln lassen.</p> <p>Die Studierenden erweitern ihre Fähigkeiten in Hinblick auf die Durchführung und Präsentation von wissenschaftlichen Themen ihres jeweiligen Fachgebiets. Sie sind in der Lage, die wissenschaftliche Qualität von Informationsquellen anhand ausgewählter Kriterien zu beurteilen und sich zielführend einen Überblick über den aktuellen Diskussionsstand eines Forschungsgebietes zu verschaffen. Des Weiteren beherrschen sie die adäquate Verschriftlichung wissenschaftlicher Auffassungen und deren Diskussion.</p> <p>Nach Absolvierung des Moduls sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fachliteratur zu einem bestimmten Themenkomplex der entsprechenden Fachdisziplin zu recherchieren und dokumentieren. - elementare Kernaussagen aus wissenschaftlichen Publikationen zu abstrahieren und diese in eigene wissenschaftliche Textformate einarbeiten. - eine wissenschaftliche Arbeit selbständig zu konzipieren und auszuarbeiten. - die wissenschaftliche Debatte zu bestimmten Themenkomplexen verständlich und fundiert wiederzugeben. 		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul vermittelt grundlegende Techniken zur Strukturierung und Organisation des wissenschaftlichen Arbeits- und Schreibprozesses. Die Lehrinhalte knüpfen an die Ausführungen der Module zum wissenschaftlichen und methodischen Arbeiten/Forschen an. Unter besonderer Berücksichtigung des Bachelorprojekts, das eine fundierte und vollumfängliche Darstellung eines selbstkonzipierten und umgesetzten Forschungsvorhabens vorsieht, werden Richtlinien guter wissenschaftlicher Praxis erläutert sowie formale und inhaltliche Standards der Texterstellung eingeführt.</p> <p>Anschließend werden im Rahmen des Moduls wesentliche Schritte und Herausforderungen bei der Erstellung einer wissenschaftlichen Arbeit (u.a. Bachelorarbeit) vorgestellt, u.a. die Arbeits- und Zeitplanung, Themenfindung und -eingrenzung sowie die Textplanung. Auch der Prozess der Recherche und Literaturwahl sowie die Verargumentierung von Informationen in Textstrukturen sind Teil des Lehrinhalts. Die Fähigkeiten, wissenschaftliche Fakten korrekt bzw. ansprechend zu paraphrasieren und zitieren werden spezifiziert und vertieft.</p> <p>Aufgabe der Studierenden ist es, im Modulverlauf eine eigene wissenschaftliche Arbeit zu erstellen und deren Entstehungsprozess hinsichtlich ihrer individuellen Lernerfahrungen zu reflektieren. Hierzu werden die einzelnen Schritte eines Forschungsvorhabens von der Recherche über die Konzeptions-, Schreib- und Korrekturphase praktisch erprobt und gemeinsam mit der Lehrkraft ausgewertet. Die Studierenden lernen, ihre wissenschaftlichen Texte inhaltlich-stilistisch präzise einzuleiten, ihr methodisches Vorgehen klar zu erörtern und einzelne Argumente logisch miteinander zu verknüpfen. Sie sind in der Lage, ihre Gedankengänge in aussagekräftigen Schlussfolgerungen zusammenzufassen. Im Rahmen der Seminareinheiten werden zudem die formalen sowie inhaltlichen Besonderheiten zentraler Textbausteine wie Titel, Abstract und Verzeichnisse erörtert und deren Erstellung anhand von Anwendungsbeispielen diskutiert. Im weiteren Modulverlauf werden diese - im Rahmen der zu erstellenden Seminararbeit - ebenfalls praktisch erprobt.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Das Modul findet in Form von Seminaren statt. So können die anwendungsbezogenen Übungen in Klein- und Großgruppen erprobt und diskutiert werden. Die theoretischen Ausführungen werden in Blended-Formaten oder durch Einführungs-Sessions der Lehrenden (re-)aktiviert.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Esselborn-Krumbiegel, Helga: Richtig wissenschaftlich schreiben. Wissenschaftssprache in Regeln und Übungen, utb. - Kornmeier, Martin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation. utb. - Kruse, Otto: Lesen und Schreiben. Der richtige Umgang mit Texten im Studium, UVK Verlagsgesellschaft mbH. - Bailey, Stephen: Academic Writing. A Handbook for International Students, Routledge. - Bastian, Jasmin.; Groß, Lena: Lerntechniken und Wissensmanagement. utb. - Kruse, Otto: Kritisches Denken und Argumentieren. Eine Einführung für Studierende, UVK Verlagsgesellschaft mbH. - Reinmann, Gabi; Eppler, Martin J.: Wissenswege. Methoden für das persönliche Wissensmanagement, Huber. <p>Jeweils in der aktuellen Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. <u>Susanne Günther</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher) Dr. phil. <u>Verena Clauß</u> (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6326 in MM-B 2022 Medienmanagement							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Wissenschaftliches Publizieren</u>						Msn/PA	5
	<u>Wissenschaftliche Recherche, Konzeption und Dokumentation</u>	0	2	0	0	Tes/3		
	<u>Wissenschaftliches Schreiben und Veröffentlichen</u>	0	2	0	0			

0123 Netzwerk- und Streamingtechnik

<i>Modulname:</i>	Netzwerk- und Streamingtechnik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0123	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-NUST-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	Das Modul gliedert sich in zwei Teile. Nach dem ersten Teil sind die Studierenden in der Lage Computernetzwerke zu planen, zu administrieren und die Implementation einfacher Anwendungen durchzuführen. Nach dem zweiten Teil sind die Studierenden in der Lage Streaming-Server zu administrieren und mediale Inhalte darüber zu verteilen.		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im ersten Teil werden grundlegenden Kenntnissen zum Aufbau, der Funktionsweise und der Nutzung von Rechnerkommunikationssystem vermittelt.</p> <p>Grundlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OSI-Modell • Aufgaben von Netzwerkprotokollen <p>Übertragungsmedien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koaxialkabel, Twisted-Pair, LWL, Funk <p>Netzwerktopologien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ethernet Technologien und Protokolle <p>Protokolle und Helferdienste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MAC-Adresse, Ethernet-Frames, IP-Adressen • DHCP zur Adressverwaltung • DNS zur Namensauflösung • TCP/UDP <p>Netzwerk-Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Router, Switches, Bridges, Repeater <p>Basisdienste zur Kommunikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • HTTP, Mail, FTP, Telnet, VPN <p>Der zweite Teil vermittelt Kenntnissen zur Aufbereitung von A/V Content für die Verteilung über Netzwerke sowie zum Aufbau und Realisierung von Streaming Plattformen unter Betrachtung der verschiedenen Streamingformate.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unicast und Multicast sowie die damit verbundenen Netzwerkprotokolle - Erzeugung netzwerkbasierender Formate zur Zuspelung zu CDN. für die Distribution - Konzeption und Aufbau eines Streaming-Servers. - Bereitstellung von Live-Content und VOD über Serverplattformen - Betrachtungen zur Bereitstellung von adaptiven Netzwerkströmen zur Anpassung der Übertragung derselben an zeitlich/örtlich schwankender Netzwerkbandbreiten 		
<i>Lernmethoden:</i>	In den Vorlesungen werden die Lehrinhalte mit Hilfe von Power-Point-Präsentationen und Quellcode-Snippets bzw. Konfigurationsbeispielen (über Beamer), Overhead-Projektor sowie Tafel/Flipchart durch das Dozententeam vermittelt. In den Seminaren erfolgt die Festigung der Inhalte durch Variation und Demonstration entsprechender Szenarien sowie mit Hilfe von einfachen Versuchen unter Nutzung vorhandener Hardware.		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Computer-Netzwerke: Grundlagen, Funktionsweisen, Anwendung - Technik der IP-Netze: Internet-Kommunikation in Theorie und Einsatz - Lawrence Harte, Roger McGarrah: Internet TV Systems: OTT Technologies, Services, Operation and Content, DiscoverNet <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Rico Thomanek</u> (Dozent) <u>Dipl.-Ing. Birger Jesch</u> (Dozent) <u>Prof. Dr.-Ing. Frank Zimmer</u> (Dozent)		

<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Netzwerk- und Streamingtechnik</u>						Ms/90	5
	<u>Kommunikationstechnik</u>	1	1	0	0			
	<u>Streamingtechnik</u>	1	1	0	0			

0124 Medientechnik Event 1

<i>Modulname:</i>	Medientechnik Event 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0124	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MEE1-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	Ziel des Moduls ist die Vermittlung und Vertiefung von technischen Kompetenzen zur Planung, Organisation und Durchführung von Events unterschiedlicher Genres. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, das erworbene Wissen im Team mit Studierenden des Studiengangs Medienmanagement interdisziplinär und praxisgerecht umzusetzen. Sie üben sich darüber hinaus darin, die eigenen Aktivitäten konstruktiv und teamorientiert in ein Gesamtprojekt einzubringen, an dem eine Vielzahl von Mitwirkenden unterschiedlicher Gewerke beteiligt sind.		
<i>Lehrinhalte:</i>	Das Modul gibt einen ersten Einblick in eventspezifisches Wissen, wie die Planung, Konzeption, Durchführung und Nachbearbeitung von unterschiedlichen Events, wie zum Beispiel dem jährlich stattfindenden Campusfestival an der Hochschule Mittweida. Dabei spielen die Entwicklung von technischen Konzeptionen und deren praktische Umsetzung bei einem Event eine zentrale Rolle. Durch konkrete Aufgaben an unterschiedlichen technischen Systemen in verschiedenen Einsatzbereichen werden Anwendungsmethoden geübt und mit der Korrektur der Konzepte eine kritische Kreativität entwickelt.		
<i>Lernmethoden:</i>	In den Seminaren werden mit den Studierenden aus den Inhaltskonzepten der Media Production-Studienrichtung des Medienmanagement Studiengangs technische Konzepte für eine TV-Produktion entwickelt und entsprechende Gerätesysteme ausgewählt. Die Praktika dienen der technischen Durchführung von komplexen Events. Im Anschluss einer Produktion erfolgt eine Auswertung durch das Dozententeam, durch die eine kritische Reflexion der geleisteten Arbeit für jeden Studierenden möglich wird. Eine Arbeitsprobe dient als Grundlage für die Modulabschlussprüfung in Form eines Beleges. Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie der Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Kai Hoffmann</u> (Dozent) <u>Georg Stelzflug</u> (Dozent)		

<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
		<u>Medientechnik Event 1</u>	0	2	2	0	AP/1	Msn/PA

0129 Gründungsmanagement

<i>Modulname:</i>	Gründungsmanagement	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0129	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-GRMM-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des Moduls ist es, die Studierenden auf die wichtigsten Herausforderungen bei einer Unternehmensgründung im Medienbereich theoretisch und praktisch vorzubereiten und zwar sowohl hinsichtlich der rechtlichen und steuerlichen Seite wie auch hinsichtlich der Notwendigkeit, Geschäftsmodelle zu bewerten und einen Businessplan zu erstellen.</p> <p>Die Studierenden lernen dazu die wesentlichen handels- und gesellschaftsrechtlichen sowie elementare steuerliche und sozialversicherungsrechtliche Regelungen kennen und anzuwenden. Sie erlangen darüber hinaus die Fähigkeit, Probleme und Beratungsbedarf in diesen Gebieten zu erkennen, um mit den wirtschafts-, rechts- und steuerberatenden Berufen in qualifizierten Dialog treten zu können.</p> <p>Die Teilnehmer des Moduls werden ferner in die Lage versetzt, Trends und neue Märkte zu identifizieren und daraus Produktideen und Geschäftsmodelle zu entwickeln und zu bewerten und diese in konkrete Businesspläne umzusetzen.</p> <p>Das Modul soll ferner Kreativität und Eigeninitiative der Studierenden als wichtige unternehmerische Softskills fördern.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Modulteil "Steuerliche und rechtliche Grundlagen" werden die Studierenden zunächst überblicksartig in die Techniken des juristischen Arbeitens, die Strukturen staatlicher Rechtsfindung und -durchsetzung und den Markt für rechts-, wirtschafts- und steuerberatende Dienstleistungen, insbesondere seine Vergütungsmodelle, eingeführt.</p> <p>Die Studierenden befassen sich mit der Abgrenzung von Arbeitnehmern, Arbeitnehmerähnlichen ("Freien") und Selbständigen und den Auswirkungen auf die Pflichten von Arbeitgebern bzw. Auftraggebern. In diesem Zusammenhang lernen die Studierenden die Pflichten von Arbeitgebern bezüglich der Sozialversicherung und die Umlage- und Meldeverfahren kennen.</p> <p>Die Studierenden erlernen die verschiedenen Arten der Kaufmannseigenschaft sowie den Begriff des Gewerbes und des Handelsgeschäfts als Grundlage der Anwendung besonders praxisbedeutsamer Regeln des Sonderprivatrechts der Kaufleute, wie Kaufmännische Rückpflicht und Kaufmännisches Bestätigungsschreiben.</p> <p>Die Studierenden befassen sich außerdem mit den Grundzügen des Besteuerungssystems soweit es die Steuerarten Umsatzsteuer, Einkommensteuer/Lohnsteuer, Gewerbesteuer und Körperschaftssteuer betrifft, insbesondere mit Fristen, Terminen und Anmeldeförmlichkeiten. Darüber hinaus lernen sie die Steuern für einfache, typische Konstellationen zu berechnen.</p> <p>Die Studierenden befassen sich mit den konstitutiven Entscheidungen bei Unternehmensgründungen, insbesondere mit der Wahl der Rechtsform des Unternehmensträgers (Einzelunternehmen, GbR, KG, OHG, Genossenschaft, GmbH, AG, SE) mit besonderem Schwerpunkt auf Einzelunternehmen, GbR und GmbH. Es werden die Gründungsförmlichkeiten und die wesentlichen Merkmale und die Auswirkungen auf Kontrolle, Haftung und Besteuerung vermittelt. Hinsichtlich der Besteuerung wird besonderes Augenmerk auf den Vergleich zwischen Personen- und Kapitalgesellschaften, die GmbH & Co KG und die Aufspaltung in Besitzpersonen- und Betriebskapitalgesellschaften gelegt.</p> <p>Außerdem erlernen die Studierenden die Grundzüge des Wechsels der Rechtsform sowie des Zusammenschlusses und der Liquidation von Unternehmen. In diesem Zusammenhang erwerben die Studierenden auch Grundkenntnisse zum Insolvenzrecht.</p> <p>Schließlich erlernen die Studierenden die Grundzüge der Finanzierung von Unternehmen. Im Mittelpunkt stehen dabei die Finanzplanung sowie die Außenfinanzierung, insbesondere Private Equity und hier insbesondere die Venture-Capital-Finanzierung sowie die Förderung aus öffentlichen Mitteln. Ergänzend werden die Grundzüge der Unternehmensbewertung besprochen.</p> <p>Im Modulteil "Produktentwicklung und Businessplanung" befassen sich die Studierenden mit den strategischen und operativen Aspekten der Produktentwicklung im Medienbereich als erster Phase der Produktplanung, vor allem mit grundlegenden Überlegungen zur Zielgruppenorientierung, Qualität und Tragfähigkeit von Geschäftsideen und -konzepten.</p> <p>Ferner erlernen die Studierenden alle für die Erstellung eines Businessplans notwendigen Schritte. Hier erarbeiten die Studierenden eigene Businesspläne und üben das Pitchen ein.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltung wird als seminaristische Vorlesung durchgeführt und mit Elementen des Blended-Learnings angereichert. Das erworbene Wissen wird problem- und anwendungsorientiert vertieft und reflektiert, auch mittels aktiver Gruppenarbeit und in Form von Reflexionen und Präsentationen.</p>		

<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Buschow, Christopher; Die Neuordnung des Journalismus: Eine Studie zur Gründung neuer Medienorganisationen; Springer. - Carstensen, Sven; Existenzgründung: Praktischer Leitfaden mit vielen Fallbeispielen. So sichern Sie nachhaltig die Wirtschaftlichkeit Ihres Unternehmens, Springer. - Deuze, Mark; Witschge, Tamara; Beyond Journalism; Press. - Hahn, Christopher; Finanzierung von Start-up-Unternehmen. Praxisbuch für erfolgreiche Gründer: Finanzierung, Besteuerung, Investor Relations; Springer. - Hesselle, Vera; Basiswissen Steuerrecht. Alle Steuerarten leicht erklärt; C.H. Beck. - Kailer, Norbert; Weiß, Gerold; Gründungsmanagement kompakt. Von der Idee zum Businessplan; Linde. - Kollmann, Tobias; E-Entrepreneurship. Grundlagen der Unternehmensgründung in der Digitalen Wirtschaft; Springer. - Kollmann, Tobias; Kuckertz, Andreas; Gabler Kompakt-Lexikon Unternehmensgründung. 2000 Begriffe nachschlagen, verstehen, anwenden; Springer. - Kuckertz, Andreas; Management: Entrepreneurial Marketing; Springer. - Nagl, Anna; Der Businessplan. Geschäftspläne professionell erstellen. Mit Checklisten und Fallbeispielen; Springer. - Ottersbach, Jörg; Der Businessplan; dtv. - Plümer, Thomas; Niemann, Martin; Existenzgründung Schritt für Schritt. Mit 2 ausführlichen Businessplänen; Springer. - Pott, Oliver; Pott, Andre; Entrepreneurship. Unternehmensgründung, Businessplan und Finanzierung, Rechtsformen und gewerblicher Rechtsschutz; Springer. - Ries, Eric; The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses; Currency International Edition. - Roth, Günther; Weller, Marc-Philippe; Prütting, Jens; Handels- und Gesellschaftsrecht, Vahlen. - Schallmo, Daniel; Erfolgreiches Business Model Development für Gründungen. - Idee, Konzept, Geschäftsmodell, Pitch und Roadmap mit Tools; Springer. - Schinnerl, Rudolf; Erfolgreich in die Selbstständigkeit. Von der Geschäftsidee über den Businessplan zur nachhaltigen Unternehmensgründung; Springer. - Schramm, Dana Melanie; Carstensen, Jakob; Startup-Crowdfunding und Crowdfunding: Ein Guide für Gründer. Mit Kapital aus der Crowd junge Unternehmen online finanzieren. - Thiel, Peter; Zero to One: Notes on Startups or How To Build The Future; Penguin Random House. - Wöhe, Günter; Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre; Vahlen. - Wöltje, Jörg; Finanzierung für Start-ups und junge Unternehmen. Businessplan, Preiskalkulation, Finanzierungsmöglichkeiten. <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr. Markus Heinker</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Prof. Dr. phil. Linda Rath</u> (Dozent)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6340 in MM-B 2022 Medienmanagement							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Gründungsmanagement</u>						Ms/90	5
	<u>Steuerliche und rechtliche Grundlagen</u>	2	0	0	0			
	<u>Produktentwicklung und Businessplanung</u>	2	0	0	0			

0130 Interdisziplinäres Lernen

<i>Modulname:</i>	Interdisziplinäres Lernen	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0130	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-INLE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Studienerfolg definiert sich nicht nur durch den Erwerb fachspezifischer Ausbildungsinhalte. Für Studierende ist es ebenso wichtig, über die Grenzen der eigenen Fachdisziplin hinaus Fähigkeiten zu entwickeln, die zum Umgang mit den beständigen Herausforderungen der Lebens- und Arbeitswelt befähigen.</p> <p>Die verschiedenen Angebote des Moduls befördern die Weiterentwicklung der Fach-, Methoden- und Kommunikationskompetenzen der Studierenden. Sie werden in die Lage versetzt, die Vorteile interdisziplinärer Vernetzung zu verstehen. Sie lernen, fachspezifische Unterschiede bei der Bearbeitung von Projekten oder der Bewertung von Herausforderungen als profunde Ergänzung ihrer eigenen Fachkompetenz zu betrachten.</p> <p>Die Studierenden setzen sich intensiv mit gesellschaftlichen sowie wissenschaftlichen Fragestellungen auseinander und sind in der Lage, deren Komplexität einzuschätzen. Sie entwickeln die Fähigkeit, problembasiert zu denken und mit kreativen, interdisziplinären Lösungen auf den stetigen Wandel der Lebens- und Arbeitswelt zu reagieren.</p> <p>Dabei wird im Rahmen des Moduls großer Wert auf den fachlichen Praxisbezug der einzelnen Angebote gelegt, um die Berufsfähigkeit der Studierenden ebenso wie deren Qualifikation zu weiterführender wissenschaftlichen Arbeit (z. B. Masterstudium) zu verbessern.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Angebote des Moduls bietet Medienstudierenden die Möglichkeit, individuelle Interessenschwerpunkte zu vertiefen, fachübergreifende Kompetenzen zu schärfen und praxisrelevante Problemstellungen zu diskutieren.</p> <p>Im Curriculum werden drei Kompetenzbereiche ausgewiesen, aus denen wechselnde Angebote erfolgen werden, die im Rahmen der Wahlpflicht belegt werden können:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akademische, fachübergreifende Kompetenzen und Reflexion 2. Berufsfeldbezogene Kompetenzen 3. Professionelle Kommunikations- und Managementkompetenzen <p>Die Studierenden wählen selbständig eine Veranstaltung aus einem der Kompetenzfelder, die zwischen dem zweiten und sechsten Semester absolviert werden kann. Die Prüfungsleistung des Moduls setzt sich aus der Prüfungsleistung der entsprechend gewählten Wahlpflichtveranstaltung sowie einer Prüfungsvorleistung zusammen, die im Rahmen der Vorlesungsreihe "Akademischer Dialog" absolviert wird.</p> <p>Die Vorlesungsreihe ist Pflichtbestandteil des Moduls und muss von allen Studierenden besucht werden. Die Vorlesungsreihe erweitert die im Studienverlauf vorgestellten theoretisch-methodischen Überlegungen um Einblicke und Anwendungen aus der Praxis. Im Rahmen von Vorträgen, Diskussionsrunden und Workshops werden insbesondere medienwissenschaftliche/medienpraktische Themen erörtert und gemeinsam mit Praktikern anwendungsbezogen aufbereitet. Die Studierenden besuchen fünf Veranstaltungen der Vorlesungsreihe. Diese können sie frei wählen. Die Veranstaltungsinhalte werden jeweils in einem schriftlichen Lehrtestat dokumentiert.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die verschiedenen Modulinhalt werden anwendungs- und praxisorientiert vermittelt. Die Vorlesungen im Modulteil "Akademischer Dialog" erweitern die im Studienverlauf vorgestellten theoretisch-methodischen Überlegungen um Anwendungen aus der Praxis.</p> <p>Die Wahlpflichtmodule werden durch seminaristische Lehrmethoden dominiert werden, die sowohl in Präsenz- als auch in digitalen Formaten umgesetzt werden können.</p>		
<i>Literatur:</i>	Spezifische Literaturempfehlungen erfolgen im Rahmen der gewählten Veranstaltungen.		
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Anbieter:</i>	<u>06 Fakultät Medien</u>		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Susanne Günther</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)		
<i>Weitere Verwendung:</i>	6341 in MM-B 2022 Medienmanagement		

Lerneinheitenformen und Prüfungen:	Modulstruktur	V	S	P	T	PVL	PL	CP
	<u>Interdisziplinäres Lernen</u>						Msn/B	5
	<u>Vorlesungsreihe Akademischer Dialog</u>	2	0	0	0	Tes/5		
	<u>Wahlpflicht Kompetenzfeld (1 von 3)</u>	0	2	0	0			

0131 Applikationsentwicklung

<i>Modulname:</i>	Applikationsentwicklung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0131	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-APEN-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, ihrem Studiengangsprofil entsprechende Aufgabenstellungen softwaretechnisch zu analysieren und darauf aufbauend Software in angemessenem Umfang selbstständig zu entwerfen und zu implementieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul vermittelt grundlegende Kompetenz zur Softwareentwicklung auf der Basis einer objektorientierten Programmiersprache. Vornehmlich sollen die Studierenden Kenntnisse über die wesentlichsten Sprachgrundlagen, -eigenschaften und -merkmale, die objektorientierten Techniken sowie das notwendige Wissen zu deren praxisorientierten Anwendung im Rahmen von Programmieraufgaben erwerben. Gleichzeitig werden den Studierenden Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit einer geeigneten aktuellen Entwicklungsumgebung in Verbindung mit einer API und speziellen Tools vermittelt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in Programmiersprachen und den Softwareentwicklungsprozess - Integrierte Entwicklungsumgebungen (Aufbau, Konfiguration und Handhabung) - Grundlegende Sprachmerkmale (Datentypen, Variablen, Ausdrücke, Anweisungen, Strings, Arrays) - Kontrollstrukturen - Konzepte der objektorientierten Programmierung (Klassen, Objekte, Methoden, Vererbung, Überladung, Interfaces, Pakete) - Nutzung von API's in Applikationen - GUI-Entwicklung (MVC-Konzept, Komponenten, Dialogelemente und Menüs, Layout-Manager, Event-Handling) - weiterführende Spracheigenschaften (Ausnahmebehandlung, Collections, Ein-/Ausgabe, Utility-Klassen, Threads) - spezielle APIs (Datenbankzugriffe, Netzwerkprogrammierung, Parsing von XML / JSON) 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Vorlesungen werden die Lehrinhalte mit Hilfe von Power-Point-Präsentationen und Quellcode-Snippets (über Beamer), Overhead-Projektor sowie Tafel/Flipchart durch das Dozententeam vermittelt.</p> <p>In den Praktika (Rechnerpool mit den erforderlichen Installationen) realisieren die Studierenden unter Anleitung und Betreuung selbstständig kleinere Programmieraufgaben.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Balzert, H.: Lehrbuch Grundlagen der Informatik, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag - Balzert, H.: Objektorientierung in 7 Tagen, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag - Oestereich B.: Analyse und Design mit UML2.1-Objektorientierte Softwareentwicklung; Oldenburgverlag München Wien <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p>Rico Thomanek (Dozent) Dipl.-Ing. Birger Jesch (Dozent) Prof. Dr.-Ing. Frank Zimmer (Dozent)</p>							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Applikationsentwicklung</u>	2	0	2	0		Ms/90	5

0132 Medientechnik Event 2

<i>Modulname:</i>	Medientechnik Event 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0132	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MEE2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	Ziel des Moduls ist die Vermittlung und Vertiefung von technischen Kompetenzen zur Planung, Organisation und Durchführung von Events unterschiedlicher Genres. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, das erworbene Wissen im Team mit Studierenden des Studiengangs Medienmanagement interdisziplinär und praxisgerecht umzusetzen. Sie üben sich darüber hinaus darin, die eigenen Aktivitäten konstruktiv und teamorientiert in ein Gesamtprojekt einzubringen, an dem eine Vielzahl von Mitwirkenden unterschiedlicher Gewerke beteiligt sind.		
<i>Lehrinhalte:</i>	Das Modul gilt als Vertiefung des eventspezifischen Wissens, zur Planung, Konzeption, Durchführung und Nachbearbeitung von unterschiedlichen Events, wie zum Beispiel dem jährlich stattfindenden Medienforum an der Hochschule Mittweida. Dabei spielen die Entwicklung von technischen Konzeptionen und deren praktische Umsetzung bei einem Event eine zentrale Rolle. Durch konkrete Aufgaben an unterschiedlichen technischen Systemen in verschiedenen Einsatzbereichen werden Anwendungsmethoden geübt und mit der Korrektur der Konzepte eine kritische Kreativität entwickelt.		
<i>Lernmethoden:</i>	In den Seminaren werden mit den Studierenden aus den Inhaltskonzepten der Media Production-Studienrichtung des Medienmanagement Studiengangs technische Konzepte für eine TV-Produktion entwickelt und entsprechende Gerätesysteme ausgewählt. Die Praktika dienen der technischen Durchführung von komplexen Events. Im Anschluss einer Produktion erfolgt eine Auswertung durch das Dozententeam, durch die eine kritische Reflexion der geleisteten Arbeit für jeden Studierenden möglich wird. Eine Arbeitsprobe dient als Grundlage für die Modulabschlussprüfung in Form eines Beleges. Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie der Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Kai Hoffmann</u> (Dozent) <u>Georg Stelzflug</u> (Dozent)		

<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medientechnik Event 2</u>	0	2	2	0	AP/1	Msn/PA	5

0117 Audiotechnik

<i>Modulname:</i>	Audiotechnik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0117	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-AUTE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul basiert auf den beiden Modulen Medienproduktionstechnik 1 und Medienproduktionstechnik 2. Es dient den Studierenden zur Ausbildung von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Bereich der Audio-Contentgewinnung und der Bearbeitung des Materials an marktüblichen Audioschnittsystemen.</p> <p>Mit Abschluss des Moduls Audiotechnik 1 sollen die Studierenden in der Lage sein, entsprechend des Inhaltskonzeptes einer Medienproduktion verschiedene Aufnahmeszenarien technisch umzusetzen, Content aufzuzeichnen und zu bearbeiten.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Zu Beginn der Lehrveranstaltung werden die theoretischen Grundlagen aus den Basismodulen Medienproduktion 1/2 vertieft und nachfolgend angewendet. Die Studierenden erhalten eine praktische Einweisung in unterschiedliche Aufnahmeszenarien und arbeiten anschließend selbständig an vorhandenen praktischen Beispielen, die im Anschluss ausgewertet werden.</p> <p>Der zweite Teil des Moduls beschäftigt sich mit dem Thema Audioschnitt. Die Studierenden lernen in Computerpools der Fakultät ein markttypisches Schnittsystem kennen, bearbeiten und mischen auf ihm bereitgestellten Content, der anschließend im Team mit dem Dozenten ausgewertet wird.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen finden als Praktikum, vorwiegend als Blocklehrveranstaltungen statt. Als Prüfungsvorleistung weisen die Studierenden ihr erlerntes Wissen in Form einer Praxisaufgabe nach. Als Modulprüfung zeichnen die Studierenden eigenen Content mit einem definierten Aufnahmeverfahren auf, schneiden diesen auf einem vorgegebenen Schnittsystem und erstellen ein fertiges Audiofile in einem typischen Audioformat.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie der Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Eisner, Uli; Hoppert, Uli; Mixing Workshop 2.0, PPV Medien; - Owinski, Bobby; Mischen wie die Profis: Das Handbuch für Toningenieure; GC Carstensen Verlag; - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Mikrofone in Theorie und Praxis; Elektor <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Kai Hoffmann</u> (Dozent) <u>Georg Stelzpflug</u> (Dozent)</p>		
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<p><i>Modulstruktur</i></p> <p><u>Audiotechnik</u></p>	<p>V S P T PVL PL CP</p> <p>0 0 4 0 AP/1 Msn/PA 5</p>	

0118 Studiotchnik 1

<i>Modulname:</i>	Studiotchnik 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0118	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-STT1-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul basiert auf den Modulen Medienproduktionstechnik 1/2 und dient den Studierenden zur Ausbildung von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Geräten der Audio- und Videotechnik in einer modernen marktüblichen digitalen Produktionsumgebung.</p> <p>Mit Abschluss des Moduls Studiotchnik 1 sollten die Studierenden in der Lage sein, aus einem Inhaltskonzept ein Technikkonzept zu erstellen, die dazu erforderlichen Gerätesysteme auszuwählen sowie sie in einer Medienproduktion sicher zu bedienen.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul Studiotchnik baut auf den Grundlagenmodulen Medienproduktionstechnik 1 und Medienproduktionstechnik 2 auf. Es setzt das theoretische vermittelte Wissen praktisch an den Gerätesystemen um. Vertiefend erhalten die Studierenden eine umfangreiche Einweisung in alle produktionsrelevanten Gerätesysteme eines TV- und Tonstudios und üben anhand praxisnaher Beispiele die sichere Bedienung der Geräte.</p> <p>Die Grundlage einer klaren Fehleranalyse besteht in der Messung und Bewertung der wichtigsten Signale in einem System. Daher beschäftigt sich der zweite Teil der Lehrveranstaltung mit der Messung und Analyse der gewonnenen Audio- und Videosignale. Die Studierenden lernen dafür typische Audio- und Videomessgeräte des Produktionssystems kennen und sicher zu bedienen. Um Messfehler sicher zu erkennen, werden gewonnenen Messergebnisse im Seminar gemeinsam verglichen und ausgewertet.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen finden als Seminar mit Praxisanteilen, vorwiegend als Blocklehrveranstaltungen statt. Als Prüfungsvorleistung weisen die Studierenden ihr erlerntes Wissen in Form einer Praxisaufgabe nach. Als Modulprüfung planen die Studierenden ein technisches Produktionssystem basierend auf einem Inhaltskonzept einer Medienproduktion in Form eines Beleges.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Beller, Hans - Handbuch der Filmmontage, Konstanz - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Dipl.-Ing. (FH) Alexander Wenke</u> (Dozent) <u>Dipl.-Toning. (FH) Holger Tryboll</u> (Dozent) <u>Marcus Mathy</u> (Dozent) <u>Georg Stelzpfug</u> (Dozent)</p>							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Studiotchnik 1</u>	0	4	0	0	AP/1	Msn/PA	5

0125 Medienproduktion 1

<i>Modulname:</i>	Medienproduktion 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0125	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-MEP1-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des Moduls ist die Vermittlung und Vertiefung von technischen Kompetenzen zur Planung, Organisation und Durchführung von TV-Produktionen in einem Fernsehstudio.</p> <p>Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, das erworbene Wissen im Team mit Studierenden des Studiengangs Medienmanagement interdisziplinär und praxisgerecht umzusetzen. Darüber hinaus üben sie sich darin, die eigenen Aktivitäten konstruktiv und teamorientiert in ein Gesamtprojekt einzubringen, an dem eine Vielzahl von Mitwirkenden unterschiedlicher Gewerke beteiligt sind.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul gibt einen ersten Einblick in eventspezifisches Wissen, wie Planung, Konzeption, Durchführung und Nachbearbeitung von unterschiedlichen Events im Ton- und TV-Studio der Fakultät.</p> <p>Dabei spielt die Entwicklung von technischen Konzeptionen und deren praktische Umsetzung bei einem Event eine zentrale Rolle. Durch konkrete Aufgaben an unterschiedlichen technischen Systemen in verschiedenen Eventbereichen werden Anwendungsmethoden geübt und mit der Korrektur der Konzepte eine kritische Kreativität entwickelt.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Seminaren werden mit den Studierenden aus den Inhaltskonzepten der Media-Production Vertiefung des Medienmanagement Studiengangs technische Konzepte für eine TV-Produktion entwickelt und entsprechende Gerätesysteme ausgewählt.</p> <p>Die Praktika dienen der technischen Durchführung von einfachen TV-Produktionen. Im Anschluss einer Produktion erfolgt eine Auswertung der Produktion, durch die eine kritische Reflexion der geleisteten Arbeit für jeden Studierenden möglich wird. Eine Arbeitsprobe dient als Grundlage für die mündliche Modulprüfung über 30 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Ederhof, Andreas; Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Kai Hoffmann</u> (Dozent) <u>Georg Stelzflug</u> (Dozent)</p>							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienproduktion 1</u>	0	2	2	0	AP/1	Mm/30	5

0126 Postproduction

<i>Modulname:</i>	Postproduction	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0126	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-POST-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Colorgrading von Videocontent sowie Mastering von Audiomaterial gehören zum letzten Bearbeitungsschritt vor der Materialdistribution, der Postproduction. Aufbauend auf dem Modul Audiotechnik und Medienproduktionstechnik 1/2 bearbeiten die Studierenden selbst aufgenommenen Content mit marktüblichen Postproductiontools.</p> <p>Nach der Teilnahme am Modul Postproduction sollen die Studierenden in der Lage sein, selbst erstellten Audiocontent zu schneiden, zu Mastern sowie Videocontent mit einem Colorgradingsystem zu finalisieren.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Bevor das Material bearbeitet werden kann, machen sich die Studierenden in den ersten Lehrveranstaltungen mit den Grundlagen und Workflows von Mastering und Grading vertraut. Sie erlernen die Bedienung markttypischer Softwaretools in den PC Pools der Fakultät und führen anschließend erste Übungen mit bereitgestelltem Content durch. Durch eine gemeinsame Auswertung der Übungen wird eine Reflexion auf den eigenen Wissensstand möglich.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen finden in Seminarform statt, bei denen die Studierenden die Grundlagen des Masterings theoretisch erlernen. Anschließend erfolgen praxisnahe Übungen am PC mit markttypischer Mastering- und Gradingsoftware, die als Prüfungsvorleistung gewertet werden.</p> <p>Ein fertig bearbeitetes Produkt, bestehend aus einem geadeten und gemasterten Videofile, bildet die Prüfungsleistung in Form einer Belegarbeit.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Katz Bob; Mastering Audio: Die Kunst und die Technik; GC Carstensen Verlag - Göcknar Evren; Major Label Mastering: Professional Mastering Process; Routledge - Owsinski Bobby; The Mastering Engineer's Handbook; Bobby Owsinski Media Group - Zöschbauer Thomas; Farbkorrektur in Film und Compositing; Galileo Design - Haine Charles; Color Grading 101: Getting Started Color Grading for Editors, Cinematographers, Directors, and Aspiring Colorists; Routledge - Van Hurkman Alexis; Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (Digital Video & Audio Editing Courses); Peachpit Press <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	<p><u>06 Fakultät Medien</u></p>		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Wolfgang Liebig</u> (Dozent) <u>Georg Stelzpfug</u> (Dozent)</p>		
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<p><i>Modulstruktur</i></p> <hr/> <p><u>Postproduction</u></p>	<p>V S P T PVL PL CP</p> <hr/> <p>0 4 0 0 AP/1 Msn/PA 5</p>	

0133 Medienproduktion 2

<i>Modulname:</i>	Medienproduktion 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0133	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MEP2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des Moduls ist die Vermittlung und Vertiefung von technischen Kompetenzen zur Planung, Organisation und Durchführung von TV-Produktionen mit virtuellem Content in einem Fernsehstudio.</p> <p>Mit Abschluss des Moduls Medienproduktion 2 sollten die Studierenden in der Lage sein, aus einem Inhaltskonzept ein Technikkonzept für eine virtuelle Produktion mit Gerätesystemen des TV-Studios im Zusammenspiel mit Content der digital Production-Studierenden zu erstellen, die dazu erforderlichen Gerätesysteme auszuwählen sowie sie in einer gemeinsamen Produktion sicher zu bedienen. Dazu erarbeiten die Studierenden beider medientechnischen Fachspezialisierungen eine gemeinsame Produktion mit einem virtuellem Produktionsset.</p> <p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, das erworbene Wissen im Team interdisziplinär und praxisgerecht umzusetzen. Darüber hinaus üben sie sich darin, die eigenen Aktivitäten konstruktiv und teamorientiert in ein Gesamtprojekt einzubringen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Das Modul vertieft eventspezifisches Wissen, wie die Planung, Konzeption, Durchführung und Nachbearbeitung von unterschiedlichen Events in einem Ton- und TV-Studio.</p> <p>Dabei spielen die Entwicklung von technischen Konzeptionen und deren praktische Umsetzung bei einem Event eine zentrale Rolle. Durch konkrete Aufgaben an unterschiedlichen technischen Systemen in verschiedenen Eventbereichen werden Anwendungsmethoden geübt und mit der Korrektur der Konzepte eine kritische Kreativität entwickelt.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In den Seminaren erarbeiten die Studierenden auf Basis des Contents der Fachspezialisierung digital Produktion am PC ein virtuelles Produktionsset, wählen die entsprechende Gerätetechnik aus und produzieren anschließend im Praktikum eine virtuelle Produktion.</p> <p>Im Anschluss einer Produktion erfolgt die Auswertung des Events, durch die eine kritische Reflexion der geleisteten Arbeit für jeden Studierenden möglich wird. Eine Arbeitsprobe dient als Grundlage für die mündliche Modulprüfung über 30 Minuten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Wasem, James; Great Live Sound: A practical guide for every sound tech, Great Sound Institute - Ederhof, Andreas; Das Mikrophonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne, GC Carstensen Verlag - Görne, Thomas; Batke, Johann-Markus; Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	<p><u>06 Fakultät Medien</u></p>		

Dozententeam (Rollen):	<u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Marcus Mathy (Dozent)</u> <u>Georg Stelzpfug</u> (Dozent)							
Lerneinheitsformen und Prüfungen:	Modulstruktur <hr/> <u>Medienproduktion 2</u>	V	S	P	T	PVL	PL	CP
		0	2	2	0	AP/1	Mm/30	5

0134 Studiotchnik 2

<i>Modulname:</i>	Studiotchnik 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0134	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-STT2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul basiert auf den Modulen Studiotchnik 1 und Audiotechnik. Es dient den Studierenden zur Ausbildung von Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Planung moderner Audio- und TV-Studios.</p> <p>Mit Abschluss des Moduls Studiotchnik 2 sollten die Studierenden in der Lage sein, mit ihrem erlangten Wissen, selbst Studioumgebungen für verschiedene Einsatzszenarien zu planen.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Basierend auf dem Theoriewissen und der gewonnenen Praxiserfahrung der absolvierten Module, erlernen die Studierenden die Planung von Ton- und TV-Studios.</p> <p>Zu Beginn der Lehrveranstaltungen erhalten die Studierenden einen Einblick in den Aufgabenbereich eines Medienfachplaners. Sie beschäftigen sich mit Ordnungen und gesetzlichen Bestimmungen, wie Lasten- und Pflichtenheft, sowie Ausschreibungs- und Vergabeszenarien.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrveranstaltungen finden als Seminar, vorwiegend in Blocklehrveranstaltungen statt.</p> <p>Als Prüfungsvorleistung weisen die Studierenden ihr erlerntes Wissen in Form einer Praxisaufgabe nach.</p> <p>Das Modul endet mit einer Belegarbeit, in der die Studierenden nach praxisnahen Vorgaben selbst ein Studio planen und technisch nach den geltenden gesetzlichen Bestimmungen ausstatten.</p> <p>Zur Überprüfung des eigenen Wissenstandes sowie zur Prüfungsvorbereitung stehen den Studierenden umfangreiche Materialien auf den Plattformen der Hochschule zur Verfügung.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Schmidt, Ulrich - Digitale Film- und Videotechnik, Hanser Verlag - von Appeldorn, Werner - Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion, München - Ebner, Michael - Live Videotechnik, Beuth - Bewer, Rainer - Das Praxisbuch der Lichttechnik, GC Carstensen Verlag; - Beller, Hans - Handbuch der Filmmontage, Konstanz - Mahler, G. - Grundlagen der Fernsehtechnik, Springer Verlag Berlin-Heidelberg - Webers, Johannes - Handbuch der Film- und Videotechnik, Franzisverlag - Mäusl, Rudolf - Fernsehtechnik, Hüthig Verlag Heidelberg - Greule, Roland - Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hauser Verlag - Schmidt, Ulrich - Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg <p>Alle Literaturempfehlungen beziehen sich auf die jeweils aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Toning. (FH) Mike Winkler</u> (Inhaltverantwortlicher)</p> <p><u>Dipl.-Toning. (FH) Holger Tryboll</u> (Dozent)</p>							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Studiotchnik 2</u>	0	4	0	0	AP/1	Msn/PA	5

0119 Interaction Design

<i>Modulname:</i>	Interaction Design	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0119	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-INDE-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Im Studium wird den Studierenden grundlegendes Wissen zum Storytelling und Nutzererfahrung (User Experience), sowohl im linearen wie auch im interaktiven Bereich, nähergebracht. Die Lehrveranstaltung bietet die Möglichkeit, lineare und metalineare Geschichten und Nutzerführung in ihrem Aufbau, Inhalt und ihrer Dramaturgie zu verstehen und im praktischen Vorgehen selbst zu entwickeln. Untersuchungsgegenstand ist die Aktivierung der Nutzeremotionen und das Setzen des richtigen Maßstabs, so dass sich Usabilitykriterien und User-satisfaction maximal überschneiden.</p> <p>Der Frage "Wie entsteht Spannung und was können wir darüber aus dem modernen Storytelling lernen?" wird nachgegangen. Die so gefundenen Strukturen sollen in das komplexe Gebilde eines Spiels eingebunden werden, ohne dessen Integrität zu gefährden. Nach einer Einführung in virtuelle Welten, um die Gesetzmäßigkeiten dieser gegenüber den realen Konterparts zu verstehen und von Ihnen zu lernen, soll von modernem Gamedesign und Praxisbeispielen so viel wie möglich auf Metadesign, Oberfläche und User-Experience eingegangen werden. Die Theorie soll stark mit praktischem Austausch anhand der im Modul kreierten Entwürfe verknüpft sein.</p> <p>So sollen über praktische Übungen die zur Interaction-Designfindung notwendigen kreativen Schritte durchlaufen werden. Die Studierenden sollen den Übergang von Beschreibung zu Verwirklichung am Beispiel von Benutzerschnittstellen und -oberflächen in Gestaltung und Funktion erlernen.</p> <p>Die Studierenden werden gestärkt, Anforderungen an digitale Produkte auf Handlungs- und Gestaltungsebene einzuschätzen und selbständig zu lösen. Im Modul erlernte Fertigkeiten ermöglichen den Transfer von Gestaltungsmodalitäten auf ein breites Spektrum digitaler Anwendungsfelder. In jedem Fall stehen interaktive Anwendungen wie beispielsweise Games, Web-Applikationen oder virtuelle Produktionen mit ihrem Anspruch an den Rezipienten im Vordergrund.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Vorlesung beschäftigt sich mit der Einleitung und Einführung in die Thematik UX/UI.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundwissen Dramaturgie und Mensch-Maschine-Interaktion - Voraussetzungen und Merkmale virtueller Welten - User Experience und Usability - Entwicklung eines Interfacekonzeptes - Planung und Gestaltung von Nutzerführung im digitalen Umfeld 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Vermittlung theoretischer Kenntnisse durch seminaristische Vorlesung und Anwendung im Praktikum sowie Selbststudium. Die Studierenden sollen die Erstellung von Nutzerschnittstellen einschätzen und Anhand von Beispielen Nutzerführung nachvollziehen können. Relevanz und Funktionalität von Nutzerinteraktionen sollen durch Konzepte dargelegt und kennengelernt werden. Einen praktischen Einblick erhalten die Studierenden in die sinnvolle und ansprechende Verknüpfung von Inhalten mit Nutzeraktionen.</p> <p>Der methodenkompetenzbildende Anteil, der in Seminar und Vorlesung vermittelt wird, soll den Studierenden Fertigkeiten zur Evaluation und Kreation von Nutzererfahrungen vermitteln. In Selbststudienzeit erarbeitete Aufgaben sollen Assessmentfähigkeiten und praktische Umsetzung weiter verstärken.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - David Lochner: Storytelling in virtuellen Welten - Joseph Campbell: A Hero's Journey - Francis Glebas: Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation - Marc Hassenzahl: User Experience and Experience Design - J. Kiruthika: User Experience Design in Web Applications <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		

<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>David Lochner (Dozent)</u> <u>Dipl.-Des. Norbert Rasch</u> (Dozent)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Interaction Design</u>	2	0	2	0		Msn/PA	5

0120 Realtime Graphics

<i>Modulname:</i>	Realtime Graphics	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0120	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-RTGR-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Interaktive und virtuelle Inhalte dominieren zusehends die Medienangebote klassischer und moderner Ausspielwege. Kompetenzen in der Konzeption und Darstellung solcher Inhalte für interaktiven Medien sind für aktuelle Medientechnikarbeit somit unerlässlich. Im Modul wird soll primär das praktische Grundlagenwissen für Echtzeitgrafikanwendungen mit Bewegtbildproduktionsbezug vermittelt werden.</p> <p>Den Studierenden sollen erste Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Echtzeitanwendungen - Engines - und deren praktischer Handhabung näher gebracht werden. Sie erhalten einen Überblick über Methoden und Vorgehensweisen bei der Integration von virtuellen Assets in interaktive Medien wie beispielsweise virtuelle Studios oder (serious) Games.</p> <p>Im Verlauf des Semesters werden fortschreitend Arbeitsweisen vermittelt um Szenen zu konzipieren und inhaltlich praktisch auszugestalten. Die Handhabung der Echtzeitumgebungen steht dabei im Vordergrund und wird die Bestandteile Materialienvergabe, Import/Export und grundlegendes (Nodebased) Scripting beinhalten.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Vorlesungen beschäftigen sich mit sowohl theoretischen Grundlagen als auch praktischen Realisierungsansätzen aus dem Umfeld der Engine- und Implementation-Pipeline. Neben Grundlagen der Echtzeitgrafik werden im Modul Tätigkeiten innerhalb der Anwendungen wie beispielsweise Shading, Lighting, Optimierung und Scripting thematisiert.</p> <p>Im Seminar werden mit konkreten technischen Voraussetzungen kreative Sachverhalte erörtert und über die praktische Anwendung in Engines verankert. Dabei wird auf diverse Anforderungen und Hintergründe für virtuelle Produktionen eingegangen. Aktuelle Tools sowie wirtschaftsnahe Beispiele bilden dafür den Grundstock der Übungen. Über modulbegleitende Projekte sollen die Studierenden die Grundlagen von Echtzeit-Computergrafik theoretische und praktisch durchdringen.</p> <p>Mit dem in diesem Modul vermittelten Wissen werden zukünftige Aspekte wie Animation und 3D-Szenenkonzeption für virtuelle Produktionen aufbauend ermöglicht.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung Echtzeitengines - Integration von 3D Assets in Echtzeitanwendungen - Shading/Lighting/Rendering in Engines - Setup und Optimierung virtueller Szenen 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Um ein praktisches Verständnis von Echtzeitanwendungen zu erlangen, werden die in der Vorlesung vermittelten Inhalte durch direkte Handhabung der verschiedenen zur Verfügung stehenden Engines flankiert. Ein breites Verständnis der Software ist notwendig um die generelle Wirkweise besser verstehen zu können, selbst wenn der spätere Anwendungsfall einer einzelnen Softwaresuite zufallen sollte.</p> <p>Dieser anwendungsübergreifende Ansatz soll die Einschätzung und Bewertung der zugrundeliegenden Anforderungen an Echtzeitumgebungen schulen und über kreative offene Fragestellungen abprüfen. In gemeinsamer Arbeit sollen Leistungen im kreativen Bereich mit technischem Know-how verknüpft werden.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jason Gregory: Game Engine Architecture - Tony Oakden, Manolya Kavakli: Graphics Processing in Virtual Production <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unreal Engine Fundamentals: https://www.youtube.com/c/UnrealEngine - Unity Engine Fundamentals: https://www.youtube.com/c/unity 		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach (Inhaltverantwortlicher)		
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<p><i>Modulstruktur</i></p> <p>Realtime Graphics</p>	<p>V S P T PVL PL CP</p> <p>2 0 2 0 Msn/PA 5</p>	

0127 Modelling und Texturing

<i>Modulname:</i>	Modelling und Texturing	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0127	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-MOUT-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Mediendesign für Digitale Medien erfordert heute verstärkt Kompetenzen, Know-how und Erfahrung in der Gestaltung von Inhalten und digital veränderten interaktiven Medien, die die Grenzen der einfachen medialen Repräsentation wie Text bzw. statisches Bild erweitern lassen. Im Modul wird primär das praktische Wissen aus dem 3D-Umfeld vermittelt. Die Studierenden erlernen umfassende Kenntnisse in Modellierungs- und Texturierungstechniken und erhalten einen Überblick über Methoden und Vorgehensweisen bei der Integration der Ergebnisse in interaktive Medien wie beispielsweise (serious) Games oder interaktive Filme. Im Verlauf des Semesters werden fortschreitend Techniken vermittelt um Objekte, Texturen und Materialien zu erstellen die gehobenen Qualitätsanforderungen sowohl im Bereich Visualisierung als auch Videospiele genügen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Vorlesungen beschäftigen sich mit sowohl theoretischen Grundlagen als auch praktischen Realisierungsansätzen aus dem Umfeld der 3D-Asset-Pipeline. Neben Grundlagen des 3D-Modellings (Erstellung dreidimensionaler Geometrieobjekte), bilden Texturierung und Sculpting den komplettierenden Abschluss.</p> <p>Im Seminar wird in offenen kreativen Aufgabenstellungen die handwerkliche Fachkompetenz im Bereich 3D-Gestaltung gefördert. Dabei wird auf diverse Aspekte des 3D-Designs wie Einsatz von Tools, best-practice und Pipeline-Optimierung eingegangen. Durch den überwachten Umgang mit Modellierungs- und Texturierungssoftware sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, die Grundlagen dreidimensionaler Computergrafik nicht nur zu verstehen sondern zu beherrschen.</p> <p>Mit dem in diesem Modul vermittelten Wissen werden zukünftige Aspekte wie Animation und 3D-Szenenkonzeption aufbauend ermöglicht.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelling von Low Polygon Objekten für Echtzeitanwendungen - Modelling von High Polygon Sculptures für Map Generation (Detail-Transfer über Texturen) - Texturerstellung mittels Texturing Tools und Bildbearbeitung Materials und Fortgeschrittene Texturierung (u.a. Bump, Normal, Specular und Displacement Mapping) 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Vorlesungen mit theoretischen Grundlagen im Wechsel mit supervidierten Praktika im Bereich der 3D Asset Pipeline.</p> <p>Fokussiert auf die breite Anwendung einer möglichst umfangreichen Palette an für die Erstellung und Integration notwendigen Tools, soll dieses Modul vor allem die Fähigkeit zum Self-Assessment im Bereich der Evaluation eigener Leistung in kreativen offenen Fragestellungen bezüglich dreidimensionaler Grafiken stärken. Das für die stark praktisch geprägte Tätigkeit dringend erforderliche Feedback soll in kurzen Intervallen zu Einzelsteps der Pipeline in Zusammenarbeit zwischen Dozent und Studierenden stetig verbessert werden und so zu einer detaillierten Einschätzungsfähigkeit der eigenen Leistungen führen. Als Tutorien geführte Praktika entwickeln die Fertigkeiten der Studierenden über das Modul hinweg bis zum vollständigen Verständnis der Erstellung dreidimensionaler Inhalte auf konventionelle Weise. Erweiterte Erstellmethoden wie bspw. 3D-Scans oder Photogrammetrie werden im Vorlesungsinhalt spektrumserweiternd angeboten.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - J. Okun, S. Zwerman (Hrsg.): The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures - S.Marschner, P. Shirley: Fundamentals of Computer Graphics <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Blender.org: Fundamentals and Techniques (https://www.youtube.com/channel/UCSMOQeBJ2RAnuFungnQOxLg) - Maya: Fundamentals and Techniques - Maya Learning Channel (https://www.youtube.com/channel/UCHmAXsicpLK2EHMZo5_BtDA) 		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach (Inhaltverantwortlicher)		

Lerneinheitenformen und Prüfungen:	Modulstruktur	V	S	P	T	PVL	PL	CP
		<u>Modelling und Texturing</u>	2	0	2	0		Msn/PA

0128 Virtual Production 1

<i>Modulname:</i>	Virtual Production 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0128	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-VPR1-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Echtzeitumgebungen in virtuellen Produktionen einzusetzen, bietet Studierenden die Möglichkeit, die erlernten Fertigkeiten in einem realen Anwendungsfeld zu proben und die praktischen Engine-Kenntnisse mit dem neuen Lernfeld der Studioproduktion zu verknüpfen.</p> <p>Dabei steht die Handhabung der Echtzeitumgebungen im Produktionsumfeld eines virtuellen Studios im Vordergrund. Die inhaltliche Gestaltung der Sets wird mit den technischen Anforderungen wie Tracking, Setup, Kalibrierung, Fehleranalyse und Optimierung verbunden. Durch starke praktische Anteile soll das Selbstassessment der Studierenden geschult und damit eine positive Selbstwirksamkeitserwartung gefördert werden.</p> <p>Kontext der Arbeiten im virtuellen Raum sollen zunächst zeitunkritische offline-Produktionen wie bspw. Werbefilm, Industrievisualisierung oder Kurzfilm sein um eine nachträgliche Fehlerkorrektur zu ermöglichen und die Fallstricke virtueller Sets zu ergründen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Seminare vermitteln die grundlegenden Realisierungsansätze virtueller Sets im Produktionsumfeld und übergeben im geschützten Rahmen die Handhabung der Produktionstechnik an die Studierenden. Setup, Wartung, Analyse und Optimierung der Sets und Produktionsumgebung stehen im Vordergrund und werden durch wechselnde Experiment-Situationen forciert.</p> <p>Im Seminar werden somit die praktischen Tätigkeiten im Aufbau und der Unterhaltung eines virtuellen Studios erörtert und die direkte Anwendung in kleinen Produktionen und Beispielszenarien erprobt. Die zur Verfügung stehende Produktionstechnik bestimmt die Limits der kreativen und technischen Ausgestaltung und zeigt den Studierenden mögliche Fallstricke, Engpässe und Handlungsspielräume auf.</p> <p>Mit dem in diesem Modul vermittelten Wissen werden engineseitig die zuvor ermöglichten Grundlagen um Animation im virtuellen Raum, 3D-Szenenkonzeption, Lighting und Operating erweitert.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation in Engines - Setup, Optimierung und Operating virtueller Szenen - Tracking, Analyse und Kalibrierung von VS-Produktionstechnik 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Durch das komplexe Lernfeld virtueller Produktionen erweitert sich das Sichtfeld der Studierenden auf den analytischen und reaktiven Bereich der Projektarbeit. Problemlösung und Strategien dazu sind Hauptbestandteil der gemeinsamen Arbeit.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Produktionsgefüge erkennen und einschätzen können - Verantwortung übernehmen und entsprechend der zugewiesenen Bereiche handeln zu lernen - selbständig gesetzte Arbeits- und Projektziele fördern Selbstvertrauen und Selbständigkeit - Sorgfalt im Umgang mit Technik und Ressourcen verbessert die Selbstkontrolle, -reflexion und Anstrengungsbereitschaft 		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jason Gregory: Game Engine Architecture - Tony Oakden, Manolya Kavakli: Graphics Processing in Virtual Production Die jeweils aktuelle Auflage. - Unreal Engine Fundamentals: https://www.youtube.com/c/UnrealEngine - Unity Engine Fundamentals: https://www.youtube.com/c/unity 		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	<p><u>06 Fakultät Medien</u></p>		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach</u> (Inhaltverantwortlicher)</p>		

<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
		<u>Virtual Production</u> <u>1</u>	0	2	2	0		Msn/PA

0135 Digital Compositing

<i>Modulname:</i>	Digital Compositing	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0135	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-DICO-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Im Studium werden den Studierenden grundlegende Technologien und Techniken zur digitalen Nachbearbeitung von Bewegtbildinhalten im interaktiven Umfeld vermittelt.</p> <p>Die Lehrveranstaltung bietet die Möglichkeit, moderne Produktionstechniken für visuelle Effekte zu verstehen und im praktischen Vorgehen selbst zu entwickeln. Des Weiteren sollen über praktische Übungen die zur Bildgestaltung notwendigen kreativen Schritte in bspw. Compositing, Grading oder Tracking durchlaufen werden. Die Studierenden sollen am Beispiel von 3D Computergrafik und Bilddaten erlernen, beide Welten im Compositing miteinander zu verbinden.</p> <p>Im Modul sollen Fachkenntnisse und -methoden sowie deren Anwendung im Bereich der digitalen Bildnachbearbeitung und -transformation durch Tutorien und projektrelevante Selbststudienaufgaben realisiert werden. Neben den Grundlagen wie bspw. Bildaufbau, Farblehre und digitaler Datenverarbeitung werden spezielle Kenntnisse im Umgang mit Compositing-, 3D-, oder Trackingsoftware fokussiert.</p> <p>Im Kontext der Bildgestaltung und Bewegtbildtechnologie soll Compositing als notwendiger und wichtiger Bestandteil der ästhetischen Verantwortung in der Medientechnik begriffen werden.</p> <p>Die Studierenden werden gestärkt, mediale qualitative Anforderungen einzuschätzen und Herausforderungen im Feld der Bildgenese selbständig anzugehen. Im Modul erlernte Fertigkeiten ermöglichen den Transfer des breiten Spektrums medialer Anwendungsfelder in Teiltechnologien wie bspw. Livebildbearbeitung, 3D Integration oder Bewegtbild-Tracking auf größere Bereiche wie bspw. Motion Graphics, visuelle Effekte für Film, Industrievisualisierung oder Studioproduktionen. Der Umgang mit Softwaresuiten im Kontext einer Pipeline ist dafür ebenso Lehrgegenstand.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Vorlesungen beschäftigen sich mit sowohl theoretischen Grundlagen als auch praktischen Realisierungsansätzen aus dem Umfeld der Compositingtechnologien und Bewegtbildbearbeitung. Einen weiteren Themenkomplex der Vorlesung bildet die Einbettung verschiedener medialer Inhalte wie bspw. Motion Graphics, 3D Daten oder Realfootage in eine Gesamtkomposition.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Object und Camera Tracking - Motion Graphics und dynamische 2D Inhalte - Generelle Handhabung von unterschiedlichen Compositing Softwares - Colorgrading und visuelle Effektnachbearbeitung 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Vermittlung theoretischer Kenntnisse durch seminaristische Vorlesung und Anwendung im Praktikum. Die Studierenden sollen durch die eigene Erstellung von kurzen filmischen Inhalten die notwendigen Schritte zur Nachbearbeitung und Integration multipler medialer Inhalte lernen, sowie einen Einblick erhalten, wie diese verändert, angepasst und konkreten visuellen Stilvorgaben nachempfunden werden können. Eine Unterscheidung zwischen Echtzeit und klassischer Verwendung wird explizit nicht vorgenommen, ggf. aber thematisiert.</p> <p>Der methodenkompetenzbildende Anteil, der im Seminar vermittelt wird, soll über in Selbststudienzeit erarbeitete Aufgaben gefestigt werden. Durch die Option zur Online-Lehre können größere Gruppen akkumuliert und initial unterrichtet werden - der persönliche Fokus auf individuelle handwerkliche Fertigkeiten im Umgang mit der notwendigen Software steht jedoch im Vordergrund und empfiehlt daher den direkten persönlichen Kontakt.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ron Brinkmann: The Art and Science of Digital Compositing - Steve Wright: Digital Compositing for Film and Video - Jeffrey A. Okun, Susan Zwerman (Hrsg.): The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		

<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach</u> (Inhaltverantwortlicher) <u>Oliver Balazs (Dozent)</u>							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Digital Compositing</u>	2	0	2	0		Msn/PA	5

0136 Virtual Production 2

<i>Modulname:</i>	Virtual Production 2	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0136	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-VPR2-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Dieses Modul bildet den Abschluss des Lernfelds virtueller Produktionen im Studiengang und legt seinen Fokus auf die Projektarbeit umgebende Wissensgebiete wie Projektmanagement, Production Pipeline und Storytelling. Wurden zuvor zeitunkritische Produktionen geplant und produziert, sollen nun Live-Produktionen, kooperative Medienprojekte wie Events oder Showprojekte im Vordergrund stehen. Außerdem stellt das Modul den Studierenden kreativen Freiraum für die Nutzung alternativer Methoden und Technologien im Bereich AR, Motion Capture oder Transmedia-Storytelling zur Verfügung.</p> <p>Die damit verbundenen Anforderungen an Teamkommunikation, strategische Planung und kreative Eigenleistung sollen den Studierenden besonders die Wissensbereiche im sozialen und zeitlichen Gefüge einer Studioproduktion vermitteln. Wieder steht auch hier die Handhabung der Echtzeitumgebungen im Produktionsumfeld eines virtuellen Studios im Vordergrund allerdings mit dem Fokus auf Interaktivität, Adaptivität und aktiver Inhaltsrelevanz. Die Gestaltung, technische Betreuung und Analyse liegen in der Verantwortung der Studierenden.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Mit starkem Projektbezug wird im Seminar über studentische Teams eine gemeinsame Idee entwickelt und schlussendlich praktisch umgesetzt. Die damit verbundene Anwendung virtueller Studiotchnik darf besondere weitere disruptive technologies wie AR, Motion Capturing oder AI nutzen ist aber nicht darauf begrenzt. Fokus liegt auf der Interagierbarkeit mit dem virtuellen Studio und dem Ausloten der Grenzen des Möglichen.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interaktion in virtuellen Welten - Operating virtueller Szenen mit Interaktion - Zeitkritische Produktion und Personal/Projektmanagement <p>Mit den Studierenden wird die Notwendigkeit zur ausgeglichenen Verteilung der im Projekt anfallenden Arbeitslast erörtert. Eine Förderung der Fertigkeiten im Bereich der Kommunikation und den daran angrenzenden Aufgabenfeldern soll im Projekt thematisiert und kontinuierlich evaluiert werden.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kooperation und Konflikte in Projektsituationen angemessen erarbeiten - Methoden zur Zusammenarbeit und Strukturierung - Steuern und Unterstützen der Gruppenentwicklung 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Projektarbeit soll am möglichst praxisnahen Beispiel Raum für kreative Ideen und damit verbundene Fehler ermöglichen. Neue Technologien sollen evaluiert und auf ihre Möglichkeiten untersucht werden. Der team- und projektbezogene Ansatz fördert gemeinschaftliche Tätigkeiten und liefert Synergien mit anderen Aufgabengeldern.</p> <p>Themengebiete und Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design Thinking - Projektbasierte Untersuchung zu Projektmanagementmethoden Kombination aus Forschung und Praxis 		
<i>Literatur:</i>	<p>- Yihang Bo: Reflect on the Application of Human-Machine Cooperation Technology in Film Art Creation in Virtual Production Era https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=9741920</p> <p>- David Lochner: Storytelling in virtuellen Welten. Herbert von Halem Verlag.</p> <p>- R. Defillippi, M. Arthur: Paradox in Project-Based Enterprise: The Case of Film Making https://www.researchgate.net/publication/237128030_Paradox_in_Project-Based_Enterprise_The_Case_of_Film_Making</p> <p>Die jeweils aktuelle Auflage.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Alexander Marbach (Inhaltverantwortlicher)		

<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Virtual Production</u> <u>2</u>	0	2	2	0		Msn/PA	5

0137 Lehrprojekt Unternehmen

<i>Modulname:</i>	Lehrprojekt Unternehmen	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	0137	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	06-LEUN-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	6
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul ermöglicht Studierenden die Anwendung der - während des Studiums erworbenen - Fachkenntnisse und Fachkompetenzen im Rahmen berufsbezogener Praxis. Die Einblicke in den Berufsalltag befähigen Studierende, eigene berufliche Perspektiven und Einsatzfelder zu identifizieren.</p> <p>Die Studierenden verstehen unternehmerische Arbeitsabläufe und Herausforderungen des betrieblichen Managements. Sie sind in der Lage, Zusammenhänge zwischen den wissenschaftlichen Erkenntnissen und der praktischen Arbeitswelt zu erkennen und zu reflektieren. Neben der Vertiefung fachlicher Kompetenzen, erweitern die Studierenden durch die Teilnahme im Modul auch grundlegende Soft Skills wie individuelles Zeitmanagement, die Fähigkeit zur Arbeit und Kommunikation in Teams sowie das selbstgesteuerte Arbeiten an (Teil-)Projekten und deren fristgerechte Fertigstellung.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, ihr vertieftes Fachwissen bei der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen (z. B. im Rahmen der Bachelorarbeit) einzubringen und können ihre erweiterte Selbstkompetenz bei der Bearbeitung dieser Fragen zielführend einzusetzen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Die Studierenden werden im Rahmen mehrerer Seminareinheiten über die organisatorischen und inhaltlich-formalen Anforderungen des Moduls informiert. Diese umfassen Informationsveranstaltungen zur Gestaltung von Bewerbungen, der zeitlichen Planung eines Praktikums, rechtliche Grundlagen und Hinweise zur Durchführung eines Praktikums. Weiterhin erhalten die Studierenden umfassende Erläuterungen zur Prüfungsleistung des Moduls, die sich aus dem Praktikum und dem zugehörigen wissenschaftlichen Bericht zusammensetzt. Die Absolvierung des Praktikums entspricht einer Prüfungsvorleistung, die absolviert werden muss, um die Modulprüfung - die Anfertigung eines schriftlichen Projektberichts - umsetzen zu können.</p> <p>Das bedeutet, die Studierenden absolvieren in der ersten Hälfte des Moduls ein zwölfwöchiges Pflichtpraktikum, dessen Tätigkeitsfelder Studienbezug aufweisen. Die Eignung einer Praktikumsstelle wird im Rahmen des Antragsverfahrens zur Durchführung eines Praxis-/Forschungsmoduls geprüft. Das Praktikum umfasst 480 Arbeitsstunden, dies entspricht einem Vollzeitpraktikum von 12 Wochen. Grundsätzlich ist ein über den geforderten Umfang von 12 Wochen hinausgehendes, studienbegleitendes, freiwilliges Praktikum im Umfang von maximal weiteren 12 Wochen möglich.</p> <p>Anschließend erstellen die Studierenden in der zweiten Hälfte des Moduls einen wissenschaftlichen (Projekt-)Bericht, der neben den Informationen zur Praktikumsstelle, deren branchenspezifischen Besonderheiten und den Praktikumsaufgaben auch eine Reflexion des individuellen Lernprozesses (u. a. Kompetenzentwicklung) sowie eine wissenschaftliche Reflexion enthält. Im Rahmen der wissenschaftlichen Reflexion präsentieren die Studierenden aktuelle Entwicklungen anhand ihrer Praxiserfahrungen. Diese verknüpfen sie mit einschlägigen wissenschaftlichen Erkenntnissen aus Fachpublikationen, Branchenreports usw. Die Studierenden ordnen ihre gesammelten Erkenntnisse in den Kontext ihres Studiums ein und erörtern, ob die von ihnen gewählte Praktikumsstelle bzw. -branche als berufliches Tätigkeitsfeld für sie von Interesse sein könnte.</p> <p>Die Erstellung des "Praktikumsberichtes" (15-20 Seiten) bietet den Studierenden die Möglichkeit, das Verfassen einer umfangreicheren wissenschaftlichen Arbeit nochmals zu erproben und potenzielle Herausforderungen im Erstellungsprozess sowie Fehlerquellen vor Beginn der Bachelorarbeit zu reflektieren.</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Das Modul kombiniert eine Phase des praktischen Erkenntnisgewinns mit seminaristischen Lehreinheiten, die der Erörterung und Einführung organisatorischer und inhaltlicher Anforderungen des Moduls dienen. Die Erstellung des wissenschaftlichen Berichts im Anschluss an die Praxisphase wird durch Konsultationsangebote (Präsenz oder digital) ergänzt.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bazhin, Alexander: Erfolgsfaktor Selbstkompetenz für Young Professionals. Persönliches Potenzial erkennen, entfalten und einsetzen, Schäffer/Poeschel. - Kornmeier, Martin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation. utb. - Schrammel, Tamara: Die ersten Bewerbungen für Schüler und Studierende. Ein persönlicher Ratgeber für Ausbildung, Gap-Jahr, (Duales) Studium und Praktika, Springer. Jeweils die aktuelle Auflage. Weitere Fachliteratur wird praktikums- bzw. branchenspezifisch durch die Studierenden recherchiert. Empfehlungen können auch durch die Lehrkräfte getroffen werden. 		

<i>Arbeitslast:</i>	15 Stunden Lehrveranstaltungen 435 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Susanne Günther (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Weitere Verwendung:</i>	6355 in MM-B 2022 Medienmanagement 0342 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Lehrprojekt Unternehmen</u>						Msn/PB	15
	<u>Einführung in die Modulanforderungen</u>	0	1	0	0			

0138 Bachelorprojekt

<i>Modulname:</i>	Bachelorprojekt	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	0138	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-BAPR-22	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Medientechnik	<i>Regelsemester:</i>	6					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig eine wissenschaftliche 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.</p> <p>Das Bachelorprojekt schließt mit einer Bachelorarbeit im Umfang von 12 Credits und einem Kolloquium im Umfang von 3 Credits ab.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>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.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Basis ist die eigenständige wissenschaftliche Arbeit der Studierenden, wobei ihnen die Möglichkeit gegeben wird, in der Konsultation mit den akademischen Betreuerinnen und Betreuern Hinweise und Anregungen zur Themenstellung zu erhalten.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kornmeier, Martin: Wissenschaftliches Schreiben leicht gemacht für Bachelor, Master und Dissertation. utb. - Becker, Fred: Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten Bergisch Gladbach - Vollmer, Hans; Brauner, Detlef: Erfolgreiches wissenschaftliches Arbeiten, Verlag Wissenschaft & Praxis Sternenfels - Franck, Norbert: Handbuch Wissenschaftliches Arbeiten, Fischer Frankfurt - Theisen, Manuel R.: Wissenschaftliches Arbeiten, Vahlen München - Bänsch, Axel: Wissenschaftliches Arbeiten, Oldenbourg München - Jele, Harald: Wissenschaftliches Arbeiten in Bibliotheken, Oldenbourg München - Jele, Harald: Wissenschaftliches Arbeiten: Zitieren, Oldenbourg München <p>Jeweils die aktuelle Auflage.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>15 Stunden Lehrveranstaltungen 435 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Weitere Verwendung:</i>	<p>6356 in MM-B 2022 Medienmanagement 0343 in UM-B 2022 Medienmanagement & Digital Content (Blended)</p>							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Bachelorprojekt</u>							15
	<u>Bachelorarbeit</u>						BA	
	<u>Tutorium</u>	0	0	0	1			