

Vierte Satzung zur Änderung der
Studien- und Prüfungsordnung
für den Bachelorstudiengang
Medienmanagement
an der Hochschule Mittweida
Vom 23. September 2019

Auf Grund von § 34 Abs. 1 Satz 1, 36 Abs. 1 des Gesetzes über die Freiheit der Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulfreiheitsgesetz - SächsHSFG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Januar 2013 (SächsGVBl. S. 3), zuletzt geändert durch Gesetz vom 14. Dezember 2018 (SächsGVBl. S. 782), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

Artikel 1

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medienmanagement an der Hochschule Mittweida vom 12. Juni 2015, zuletzt geändert durch Satzung vom 24. Oktober 2017, wird wie folgt geändert:

1.

Paragraf 3 wird wie folgt geändert:

Absatz 1 Satz 1 wird wie folgt neu gefasst: „Das Studium gliedert sich in die vier Studienrichtungen Digital Media and Journalism, Media Production, eSports and Games Marketing sowie Media and Business.“

2.

Paragraf 32 Absatz 7 wird wie folgt geändert:

a)

Satz 1 wird wie folgt neu gefasst: „Die Bachelorarbeit ist in zwei gedruckten und gebundenen Exemplaren sowie per E-Mail im Format pdf fristgemäß bei der Fakultät Medien einzureichen; der Abgabezeitpunkt ist aktenkundig zu machen.“

b)

Nach Satz 1 wird folgender neuer Satz eingefügt:

„Die Prüfer können auf die Abgabe eines der gedruckten Exemplare verzichten.“

3.

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

Nach Absatz 3 werden folgende Absätze 4 und 5 angefügt:

- „(4) Für Studenten, die Ihr Studium im Bachelorstudiengang Medienmanagement am oder nach dem 1. September 2017 und vor dem 1. September 2018 an der HSMW aufgenommen haben, gilt § 3 Abs. 1 Satz 1 in der am 31. August 2019 geltenden Fassung fort. Vom Studienablaufplan (Anlage) sind nur die Angaben zu den Wahlpflichtmodulkomplexen Medienproduktion 1, Medienproduktion 2 und Medienproduktion 3 und den jeweils zugeordneten Modulen anzuwenden. Im Übrigen gilt der Studienablaufplan in seiner am 31. August 2019 geltenden Fassung fort.“
- (5) Für Studenten, die Ihr Studium im Bachelorstudiengang Medienmanagement am oder nach dem 1. September 2018 und vor dem 1. September 2019 an der HSMW aufgenommen haben, sind von Studienablaufplan (Anlage) nur die Angaben zu den drei Wahlpflichtmodulkomplexen Medienproduktion 1, Medienproduktion 2 und Medienproduktion 3 und den jeweils zugeordneten Modulen sowie zu den vier Studienrichtungen Digital Media and Journalism, Media Production, eSports and Games Marketing und Media and Business und den jeweils zugeordneten Modulen anzuwenden. Übrigen gilt der Studienablaufplan in seiner am 31. August 2019 geltenden Fassung fort.“

4.

Die Anlage (Studienablaufplan) erhält die aus dem Anhang zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

Artikel 2

Diese Satzung tritt am 1. September 2019 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 21. Juni 2019 und der Genehmigung des Rektorates vom 27. August 2019.

Mittweida, den 23. September 2019

Der Rektor
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Studienablaufplan

Medienmanagement (B.A.)

[➔ Onlineversion öffnen](#)

[🔍 Weitere Hinweise zum Dokument](#)

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	1. Sem.	2. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				
6301 Grundlagen der Medienwissenschaft und des Medienrechts	90	60			5		Ms/90	1/36
63011 Einführung in das medienwissenschaftliche Arbeiten			1/0/0/0			AP		
63012 Mediengeschichte			1/0/0/0					
63013 Grundlagen Medienrecht			2/0/0/0					
6302 Grundlagen Projektmanagement	90	60	2/2/0/0		5	AP	Ms/90	1/36
6303 Journalistisches Arbeiten 1	90	60			5	Tes	Ms/90	1/36
63031 Journalistische Grundlagen			2/0/0/0					
63032 Journalistische Arbeitstechniken			0/2/0/0					
6304 Grundlagen Design	60	90			5		Msn/PA	1/36
63041 Grundlagen Gestaltung			2/0/0/0			AP		
63042 Grundlagen Fotografie			0/1/0/0			AP		
63043 Programmanwendung			0/0/2/0			LT		
63044 Grundlagen Druck			0/1/0/0			LT		
6305 Medien Ökonomie	60	90			5		Ms/90	1/36
63051 Medien-Ökonomie Grundlagen			2/0/0/0					
63052 Medien-Ökonomie Anwendungen			0/2/0/0					
63053 Geschäftsmodelle			2/0/0/0					
6306 Medienproduktionstechniken	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
6307 Medienforschung	90	60			5	Tem/15	Ms/90	1/36
63071 Einführung in die empirische Kommunikationsforschung				1/0/0/0				
63072 Einführung in Interviewtechnik und Gesprächsführung				1/0/0/0				
63073 Methoden und Instrumente empirischer Kommunikationsforschung				0/2/0/0				
6308 Eventmanagement	90	60		2/2/0/0	5		Msn/PA	1/36
6309 Journalistisches Arbeiten 2	90	60			5	Tes	Ms/90	1/36
63091 Grundlagen Online, Social- und Mobile Media				2/0/0/0				
63092 Ideenfindung und kreatives Arbeiten				0/2/0/0				
6310 Web Design und Development	90	60		2/2/0/0	5	AP	Ms/90	1/36
6311 Grundlagen Film & TV Production	90	60			5		Msn/PA	1/36
63111 Visuelle Kommunikation				1/1/0/0				
63112 Grundlagen Film & TV Production				1/1/0/0				
6312 Grundlagen Medienproduktion	90	60		2/2/0/0	5		Ms/90	1/36
1. und 2. Semester gesamt:	1020	780	28	24	60			12/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
6313 Anwendungsfelder der Medienkommunikation	90	60			5		Ms/90	1/36
63131 Grundbegriffe und Modelle der Medienkommunikation			1/0/0/0					
63132 Aktuelle Forschungsansätze der Medienkommunikation			1/0/0/0					
63133 Digitales Lehren und Lernen			0/2/0/0					
6314 Web Content Management	90	60	2/2/0/0		5	AP	Ms/90	1/36
6315 Grundlagen des Marketing	90	60			5		Ms/90	1/36
63151 Medienmarketing und PR-Management			2/0/0/0					
63152 Einführung in die persuasive Kommunikation			2/0/0/0					

Wahlpflicht Medienproduktion 1 (1 aus 6)

6316 Kompetenzcenter Agentur	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6317 Kompetenzcenter Digital	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6318 Kompetenzcenter Event	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6319 Kompetenzcenter Podcast	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6320 Kompetenzcenter Radio	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6321 Kompetenzcenter TV	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36

6322 Wissenschaftliches Publizieren	90	60			5		Msn/PA	1/36
63221 Wissenschaftliches Schreiben				0/2/0/0				
63222 Wissensmanagement				0/2/0/0		LT		
6323 Crossmedia Grundlagen	90	60		2/0/0/2	5		Msn/PA	1/36
6324 Recht	90	60			5		Ms/90	1/36
63241 Medienrecht II				2/0/0/0				
63242 Arbeitsrecht				2/0/0/0				

Wahlpflicht Medienproduktion 2 (1 aus 6)

6325 Kompetenzcenter Agentur	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36
6326 Kompetenzcenter Digital	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36
6327 Kompetenzcenter Event	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36
6328 Kompetenzcenter Podcast	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36
6329 Kompetenzcenter Radio	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36
6330 Kompetenzcenter TV	90	60		0/0/4/0	5		Msn/PA	1/36

Studienrichtungen (1 aus 4) - Digital Media and Journalism

6342 Classic Journalism	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
6343 Interactive Movies	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
6344 News Journalism	90	60		2/2/0/0	5		Msn/PA	1/36
6345 Web Content Strategies	90	60		2/2/0/0	5		Msn/PA90	1/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

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

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

Studienrichtungen (1 aus 4) - Media Production								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

6348 Screenwriting 1	90	60			5	Tem/15	Msn/PA	1/36
63481 Dramaturgie und visuelles Erzählen 1				2/0/0/0				
63482 Stoffentwicklung				0/0/2/0				
6349 Film & TV Production 1	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA	1/36
6350 Screenwriting 2	90	60			5		Msn/PA	1/36
63501 Dramaturgie und visuelles Erzählen 2				2/0/0/0				
63502 Drehbuchwerkstatt				0/0/2/0				
6351 Film & TV Production 2	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA	1/36

Studienrichtungen (1 aus 4) - eSports and Games Marketing								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

6354 Games, Medien und Gesellschaft	90	60			5		Ms/90	1/36
63541 Analyse gesellschaftliche Rahmenbedingungen des Gaming und eSport				2/0/0/0				
63542 eSport und Medien				2/0/0/0				
6355 Game Design	75	75	1/2/2/0		5		Msn/PA	1/36
6356 Games und eSport Management	90	60	2/2/0/0		5		Ms/90	1/36
6357 Games Marketing	90	60	2/0/0/2		5		Msn/PA	1/36

Studienrichtungen (1 aus 4) - Media and Business								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

6360 Rechnungswesen	90	60			5		Ms/90	1/36
63601 Internes und externes Rechnungswesen				2/0/0/0				
63602 Kalkulation und Angebot				0/2/0/0				
6361 Medien Ökonomie 2	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
6362 Unternehmensführung	90	60			5		Ms/90	1/36
63621 Führung				2/0/0/0				
63622 Unternehmensorganisation				2/0/0/0				
6363 Controlling/ Risikomanagement	90	60			5		Ms/90	1/36
63631 Controlling				2/0/0/0				
63632 Risikomanagement				2/0/0/0				

3. und 4. Semester gesamt:	1080	720	24	24	60			12/36
	-15	+15	+1					

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	5. Sem.	6. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				
6331 Wahlpflicht Interdisziplinäres Lernen (4 aus 9)	135	15			5		Ms/90	1/36
63311 Interkulturelle Kommunikation-Interkulturell Kompetenz (Pflicht)			1/0/0/0					
63312 Medienkompetenz (Pflicht)			1/0/0/0					
63313 Sprachen			0/2/0/0			LT		
63314 Rhetorik und Kommunikation			0/2/0/0			Tem/15		
63315 Zeitmanagement - Selbstreguliertes Lernen und Organisieren			0/2/0/0			LT		
63316 Filmästhetik und -theorie			0/2/0/0			LT		
63317 Globale Herausforderungen der internationalen Politik			0/2/0/0			LT		
63318 Reflektiertes universitäres Engagement/ Tutoring			0/2/0/0			LT		
6332 Crossmedia Kampagnen	90	60	0/0/4/0		5	AP	Mm/30	1/36
6333 Human Resource Management	90	60			5		Ms/90	1/36
63331 Personalmanagement			2/0/0/0					
63332 Recruitment			2/0/0/0					
Wahlpflicht Medienproduktion 3 (1 aus 6)								
6334 Kompetenzcenter Agentur	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6335 Kompetenzcenter Digital	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6336 Kompetenzcenter Event	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6337 Kompetenzcenter Podcast	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6338 Kompetenzcenter Radio	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
6339 Kompetenzcenter TV	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36
Studienrichtungen (1 aus 4) - Digital Media and Journalism								
6346 Multimedia Journalism	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
6347 Web Content Distribution	90	60	2/2/0/0		5		Msn/PA	1/36
Studienrichtungen (1 aus 4) - Media Production								
6352 Screenwriting 3	90	60	0/4/0/0		5		Msn/PA	1/36
6353 Film & TV Production 3	90	60	0/4/0/0		5		Msn/PA	1/36
Studienrichtungen (1 aus 4) - eSports and Games Marketing								
6358 Digital Business	90	60			5		Ms/90	1/36
63581 Customer Relationship Management			1/1/0/0					
63582 Digitale Geschäftsmodelle			1/1/0/0					
6359 eSport & Events	90	60	0/4/0/0		5		Msn/PA	1/36
Studienrichtungen (1 aus 4) - Media and Business								

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	5. Sem. V/S/P/T	6. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
6364 Gründungsmanagement	90	60			5		Msn/PA	1/36
63641 Gründungsmanagement			2/0/0/0					
63642 Businessplanung			0/2/0/0					
6365 Internationales Management	90	60	2/2/0/0		5		Ms/90	1/36
6340 Lehrprojekt Medienunternehmen	435	15			15		Msn/PB12	3/36
63402 Modulcoaching				0/0/0/1				
6341 Bachelorprojekt	435	15			15			3/36
63411 Bachelorarbeit							BA	
63412 Tutorium für Examenskandidaten				0/0/0/1				
5. und 6. Semester gesamt:	1440	345	21	2	60			12/36
	+15	+15	+1					

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

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