

# Modulhandbuch

Course Catalogue

## Digital Design (DD)

Digital Design



**Fakultät Elektrotechnik, Medien und Informatik**

Department of Electrical Engineering, Media and Computer Science

## Bachelor of Arts (B.A.)

Bachelor of Arts (B.A.)

# Inhaltsverzeichnis

Table of contents

<b>Vorbemerkungen</b>	<b>4</b>
<b>Studienplan</b>	<b>5</b>
<b>Modulbeschreibungen</b>	<b>7</b>
<b>Grundlagen-/Basismodule</b>	<b>7</b>
Grundlagen Bewegtbild und Interaktion	7
Typografie und Layout	9
Grundlagen Gestaltung	11
Visuelle Konzeption und Skizze	13
Cross Media	17
Fotodesign	15
Screen-Design	19
Audioproduktion	21
Digitale Bildbearbeitung	23
KI und Medien	25
Visual Computing	27
<b>Profilierungsmodule aus Modulpools</b>	<b>29</b>
<b>Profilierungspool "UX/UI/Interaktion"</b>	<b>30</b>
Creative Coding	30
Design und Produktion Digitaler Medien	32
Websysteme	34
Datenbanksysteme	36
Human Centered Design	38
Physical Computing	40
Mensch-Computer-Interaktion	42
Informationsvisualisierung	44
Projektmanagement und agile Entwicklungsmethoden	46
Web-Anwendungsentwicklung	48
AR/VR	50
<b>Profilierungspool "Content Creation"</b>	<b>52</b>
Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik	52
Grundlagen Compositing und Motiondesign	54
Visuelle Effekte für Bewegtbild	56
Content-Entwicklung	58
Nonfiktionaler Film	60
Audiovisuelle Medien	62
TV-Produktion und Redaktion	64
Sounddesign	66
Unternehmenskommunikation	68
Audioproduktion für Veranstaltungen	70
Medienmarketing	72

<b>Projekte und Wahlpflichtmodule</b>	<b>74</b>
Medien/UX/UI Projekte	74
Studiengangsspezifische Wahlpflichtmodule	76
<b>Schlüsselqualifikationen</b>	<b>78</b>
English for Media Professionals	78
BWL und Projektmanagement	80
<b>Praktisches Studiensemester</b>	<b>82</b>
Praxisphase mit Seminar	82
Ethik in der Medientechnik	84
<b>Bachelorarbeit</b>	<b>86</b>
Bachelorarbeit	86
Bachelorseminar	87

# Vorbemerkungen

Preliminary notes

- **Hinweis:**

Bitte beachten Sie insbesondere die Regelungen der Studien- und Prüfungsordnung des Studiengangs in der jeweils gültigen Fassung.

- **Aufbau des Studiums:**

Das Studium umfasst eine Regelstudienzeit von 7 Semestern.

- **Anmeldeformalitäten:**

Grundsätzlich gilt für alle Prüfungsleistungen eine Anmeldepflicht über das Studienbüro. Zusätzliche Formalitäten sind in den Modulbeschreibungen aufgeführt.

- **Abkürzungen:**

ECTS = Das European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS) ist ein Punktesystem zur Anerkennung von Studienleistungen.

SWS = Semesterwochenstunden

- **Workload (Arbeitsaufwand):**

Nach § 8 Abs. 1 S. 3 BayStudAkkV gilt: Einem Leistungspunkt (Credit-Point) wird ein Workload von 25 bis 30 Stunden zu Grunde gelegt.

Für die Berechnung des Workloads sind die folgenden Arbeitszeiten zu unterscheiden, wobei die vorlesungsfreie Zeit mit einzuberechnen ist (vgl. Begründung zu BayStudAkkV):

Präsenzstudium = Stunden in der unmittelbaren Lehre

Selbststudium = Stunden für die Vor- und Nachbereitung des Lernstoffes

Prüfungsvorbereitung = Stunden, die der Vorbereitung auf ein Prüfungsereignis dienen

Prüfungsaufwand = Stunden zur Durchführung der Prüfungsleistung

Praktika = Praktikumsstunden

Gesamtbelastung = Summe der Stunden

**Beispiel:**

Modul A umfasst seminaristischen Unterricht plus Übungen mit 4 Semesterwochenstunden (SWS) und ein Praktikum mit 4 SWS.

*Präsenz:*

Zur Berechnung wird an der OTH Amberg-Weiden davon ausgegangen, dass beim Besuch einer Lehrveranstaltung eine SWS (= 45 Min.) mit einer vollen Zeiteinheit Arbeitsaufwand (1h = 60 Min.) angesetzt wird. Es werden 15 Termine im Semester zugrunde gelegt (unabhängig von der tatsächlichen Semesterdauer).

Daraus folgt:

$(4 \text{ SWS seminaristischer Unterricht plus Übungen} + 4 \text{ SWS Praktikum}) \cdot 15 \text{ Termine im Semester} \cdot 1 \text{ h} = 120 \text{ h Workload}$

*Selbststudium:*

Vor- und Nachbereitung des Unterrichts:

60 h

Vor- und Nachbereitung des Praktikums: 60 h

**Summe** **120 h**

*Prüfungsvorbereitung* (ca. 3-4 Wochen): 60 h

**Gesamt:**

Präsenz (120 h) + Selbststudium (120 h) + Prüfungsvorbereitung (60h) = **300 h**

**Workload in ECTS-Punkten:**

1 Credit = 30 Stunden Arbeitsaufwand  $\Rightarrow$  300 Stunden Arbeitsaufwand = 10 Credits

Für das Modul werden **10 ECTS-Punkte** vergeben.

- **Anerkennung von Studienleistungen:**

Bitte achten Sie auf entsprechende Antragsprozesse über das Studienbüro.

[illegible]

# Modulbeschreibungen

Module descriptions

## Grundlagen-/Basismodule

Grundlagen Bewegtbild und Interaktion			
Basics of moving images and interaction			
Zuordnung zum Curriculum	Modul-ID	Art des Moduls	Umfang in ECTS-Leistungspunkten
Classification	Module ID	Kind of Module	Number of Credits
	GBI	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey / Prof. Dipl.-Des. Stephan Baumann	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls
Learning Outcomes
<b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenntnis der Terminologie der grundlegenden Prinzipien, Konzepte und Methoden von Bewegtbildproduktion, sowie des Interaktions- und Interface-Designs.</li> <li>- Kenntnis über die Einsatzmöglichkeiten und gestalterischen Potenziale von Bewegtbild und Interaktion in digitalen Medienformaten.</li> <li>- Analyse und Bewertung von audiovisuellen und interaktiven Produktionen hinsichtlich technischer und gestalterischer Qualität.</li> <li>- Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Tools und Software für Bewegtbildbearbeitung und interaktive Anwendungen</li> </ul> </li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fähigkeit, kreative Ideen für Bewegtbild- und Interaktionsformate zu entwickeln und zu visualisieren.</li> <li>- Problemlösungsorientiertes Arbeiten in gestalterischen Prozessen mit Hilfe von Planungs- und Konzeptionsmethoden in agilen und iterativen Prozessen.</li> </ul> </li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teamfähigkeit: Effektive Zusammenarbeit in multidisziplinären Teams, auch unter Zeitdruck.</li> <li>- Kommunikationsfähigkeit: Präsentation von Konzepten und Ergebnissen vor Fachpublikum und Kunden.</li> <li>- Selbstorganisation und Zeitmanagement: Strukturierte Bearbeitung von komplexen Aufgabenstellungen in vorgegebenen Zeitrahmen.</li> <li>- Reflexionsfähigkeit: Kritische Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Arbeiten zur kontinuierlichen Verbesserung.</li> </ul> </li> </ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen
Course Content
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in Bewegtbild und Interaktion: Historische und theoretische Grundlagen, Bedeutung in der digitalen Gestaltung.</li> <li>- Visuelle Erzählung: Grundlagen des Storytellings, Aufbau eines Storyboards, Prinzipien der filmischen Gestaltung (Kamera, Schnitt, Licht, Ton).</li> <li>- Erste Schritte in der Video- und Audionachbearbeitung</li> <li>- Interaktion und Interface Design: Einführung in grundlegende Designprinzipien, Methoden und Prozesse, wie Evaluierung und Feedback, sowie Werkzeuge und Technologien,</li> <li>- Projektarbeit: Umsetzung eines kleinen Bewegtbild- und Interaktionsprojekts, z. B. Erstellen eines kurzen Videos und eines interaktiven Interfaces.</li> <li>- Feedback und Reflexion: Gemeinsame Besprechung und Bewertung der Projekte.</li> </ul>

Lehrmaterial / Literatur		
Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsskripte und Foliensätze</li> <li>- Kapp, Hans-Jörg (2024): Motion Picture Design: Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung, Carl Hanser Verlag</li> <li>- Richard Williams (2009): The Animator's Survival Kit: Expanded Edition, Faber &amp; Faber</li> <li>- Marcos Mateu-Mestre(2010): Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Design Studio Press</li> <li>- Frank Thomas &amp; Ollie Johnston (1995): The Illusion Of Life: Disney Animation, Disney Editions</li> <li>- Brinkmann, R. (2008): The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Morgan Kaufmann, Burlington</li> <li>- Norman, Donald A. (2013): The Design of Everyday Things. Rev. and Expanded edition, MIT press</li> <li>- Moggridge, Bill (2007): Designing Interactions. MIT press</li> <li>- Cooper, Alan, u. a. About face: the essentials of interaction design (2014): Fourth edition, John Wiley and Sons</li> </ul>		
Internationalität (Inhaltlich)		
Internationality		
-		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)		
Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (LPort)	Umfang: 5 Teile Gewichtung: Jeder Teil muss erfolgreich absolviert werden Details: Schriftlich (Moodle) und mündlich zu Beginn des Kurses	siehe Qualifikationsziele



## Typografie und Layout

Typography and layout

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	TL	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Karlheinz Müller			Prof. Karlheinz Müller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Spaß an kreativer und innovativer Kommunikation. Spielerische und experimentierfreudige Herangehensweise an das Thema Gestaltung. *Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**
  - Die Studierenden kennen grundlegende Methoden im gestalterischen Prozess mit Mikro- und Makrotypografie sowie deren fachbezogene Theorien und Begrifflichkeiten. Sie kennen Grundlagen einfacher typographischer Gestaltung, wie z.B. Form und Proportion des typografischen Materials und können die dadurch erzeugten Wirkungen verbalisieren und am eigenen Beispiel in der Gruppe diskutieren. Kenntnis über Konzeption und Layout von Printmedien, Vertiefung der Kenntnisse in Indesign, Illustrator, Photoshop. Sie sind sensibilisiert für das Zusammenwirken von Bildern und Texten in unterschiedlichen kommunikativen Kontexten.
- **Methodenkompetenz:**
  - Sie sind in der Lage Typografie in systemischer und technischer Hinsicht als Werkzeug der Informationsvermittlung zu verstehen, anzuwenden und zu argumentieren. Sie haben methodische Kompetenzen in der Analyse typografischer Systeme und deren gestalterisch-technischen Organisationsprinzipien erworben. Die Studierenden können das erworbene Wissen in unterschiedlichen Medien anwenden. Die Studierenden sind in der Lage grundlegende kommunikative Eigenschaften von Text-Bild-Kombinationen zu analysieren und niederkomplexe Gestaltungsprojekte umzusetzen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten, um Designideen effektiv gegenüber Teammitgliedern, Kunden oder Stakeholdern zu präsentieren.
  - Förderung von Selbstreflexion, um eigene gestalterische Ansätze zu bewerten und zu verbessern.
  - Selbstorganisation und Zeitmanagement bei der Umsetzung von Entwurfsprojekten unter Berücksichtigung von Deadlines.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Anhand von systematischen Übungsfolgen werden Aufbau, Konstruktion und Funktionsweise typografischer Zeichen sowie grundlegende typografische Entwurfstechniken vermittelt und gestalterisch erarbeitet. Die angeleiteten Übungen erstrecken sich vom Buchstaben über das Wort, den Satz etc., bis hin zum hierarchisch strukturierten Layout in statischen und dynamischen Operationsfeldern. Praktische Übungen zu Grundfragen und Anwendung von Typografie erweitern und vertiefen manuelle und Rechner gestützte Fertigkeiten. Sie studieren die unterschiedlichen Schriftformen und entwickeln ein Gespür für den Charakter einer Schrift und seine Wirkung auf die Sprachrezeption. In den verschiedensten Anwendungen – vom Schriftzug, über Briefbogen, Plakat, bis hin zur Broschüregestaltung– lernen die Studierenden Schriften gezielt einzusetzen. In Experimenten erforschen sie darüber hinaus, inwieweit Verschiebungen oder Irritationen die Gestaltung interessant machen und bereichern können und beginnen, eigene Themen zu entwickeln. Das Seminar lehrt Sehen, Analysieren, Produzieren und Präsentieren, Umgang mit Buchstaben- und Zeichenformen, grundlegende Fachbegriffe, Schriftgeschichte, Schriftklassifikation, typografische Maßsystemen, Vermittlung von Ideenfindung, Typo-Scribble, Komposition, Anordnung und der Umgang mit dem Format. Gestaltung einer experimentellen Schrift auf Grundlage eigener analoger Entwürfe oder einer typografischen Plakatserie. Die inhaltliche Analyse des Themas bildet eine Basis für die formale Umsetzung. Das Konzept bestimmt die Stilmittel und kann so zum Experiment führen. Briefing, Recherche, Re-Briefing, Layout, Planung, Umsetzung, Fotografie/Illustration, Medienrelevanz

**Lehrmaterial / Literatur**

Teaching Material / Reading

- Anatomie der Buchstaben; Cheng, Karen, Verlag Hermann Schmidt Mainz 2006
- Forssman, Friedrich / de Jong, Ralf: Detailtypografie, Hermann Schmidt 2004
- Kapr, Albert / Schiller, Walter: Gestalt und Funktion der Typografie, VEB Fachbuchverlag 1977
- Middendorf, Jan: Shaping Text, BIS publishers 2010
- Ruder, Emil: Typographie, Niggli 1967
- Waidmann, Stefan: Schrift und Typografie, Niggli 1999
- Willberg, Hans Peter / Forssmann, Friedrich: Lesetypografie, Hermann Schmidt 1996
- D. Sauthoff, G. Wendt, H. P. Willberg. Schriften erkennen: Eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Verlag Hermann Schmidt, 2011.
- Ellen Lupton (Hrsg.). Type on Screen: New Typographic Systems. Design Briefs. Abrams Books, 2014.
- S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters. Visuelle Mediengestaltung. Cornelsen, Berlin, 2014.
- Hans Peter Willberg. Wegweiser Schrift. Erste Hilfe im Umgang mit Schrift. Verlag Hermann Schmidt, 2017.
- Meister der Typographie: Tschichold, Cees de Jong, Verlag Bernd Detsch, 2008

**Internationalität (Inhaltlich)**

Internationality

-

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (LPort)	Umfang: 2 Teile Gewichtung: Jeder Teil muss erfolgreich absolviert werden Details: Schriftlich (Moodle) und mündlich Im Kurs	Siehe Qualifikationsziele

# Grundlagen Gestaltung

Basics of Design

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	GG	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Karlheinz Müller			Prof. Karlheinz Müller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Spaß an kreativer und innovativer Kommunikation. Spielerische und experimentierfreudige Herangehensweise an das Thema Gestaltung. <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**
  - Erste konzeptionelle und gestalterische Kenntnisse: Entwurf, Konzept, Ausarbeitung, Präsentation. Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess.
  - Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung von Gestaltungsprozessen. Entwurfssicherheit, individuelle Darstellungsmethoden.
- **Methodenkompetenz:**
  - Schulung der Wahrnehmungs- und Analysefähigkeiten durch spielerisch-experimentelle Gestaltung. Fähigkeit zu eigenständigem gestalterischen bzw. künstlerischen Arbeiten, zu konzeptionellem Denken und Entwerfen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess. Kontrast, Proportion, Balance, Hierarchie, Betonung, Wiederholung, Bewegung, Variation, Muster, Weißraum, Rhythmus als Grundprinzipien des Gestaltungsprozesses.
- Die Bedeutung von Formen (Punkt, Kreis, Linie, Quadrat, Rechteck, Dreieck, etc.) und ihre Anordnung auf Flächen und Oberflächen.
- Auf Basis von Gestaltgesetzen und -grundlagen entstehen lineare und flächige Strukturen unter Berücksichtigung von Regelmäßigkeit, Halbgelmäßigkeit und Irregularität.
- Wirkung und Aussagekraft von Kompositionen (Visual Storytelling).
- Grundlagen der Farbenlehre. Die Bedeutung und Symbolik von Farbe und deren Wirkung und Assoziation. Einführung in einen experimentellen und interdisziplinären Dialog von analogen und digitalen Werkzeugen. Erschließung der Komplexität bildsprachlicher Möglichkeiten in Bezug auf Komposition und Bildsprache.

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Hofmann, Armin [1965]: Methodik der Form und Bildgestaltung. Niggli, Niedersteufen
- Frutiger, Adrian [1978]: Der Mensch und seine Zeichen. Fourier, Wiesbaden
- Kapitzki, Herbert W. [1980]: Programmirtes Gestalten. Dieter Gitzel, Karlsruhe
- Khazaeli, Cyrus [2005]: Systemisches Design. Rowolth, Reinbek
- Lidwell, William [2003]: Universal principles of Design. Rockport, Gloucester, MA.
- Albers, Josef: Interaction of Color. Köln: DuMont 199
- Küppers, Harald: Farbe. Ursprung, Systematik, Anwendung. MÜNchen: Callwey, 1972
- Zwimpfer, Moritz: Farbe. Licht, Sehen, Empfinden. Bern; Stuttgart: Paul Haupt, 1985
- Critchlow, K. Order in Space: A Design Source Book. New York: Viking Press, 1970

- Bohnacker, Hartmut, et. al. Generative Gestaltung. Mainz: Hermann Schmidt, 2009
- John Gage, Kulturgeschichte der Farbe von der Antike bis zur Gegenwart, 1994
- Mattias Nyman, 4 Farben ein Bild, Springer, 1996
- an- Peter Homann, Juventa Verlag 1997
- Richard L. Gregory, Auge und Gehirn, Psychologie des Sehens, Rowohlt Hamburg 2001
- Rudolf Arnheim, Kunst des Sehens, Eine Psychologie des schöpferischen Auges, Walter de Gruyter, Berlin, New York, 2000
- Hans Gekeler, Handbuch der Farbe, Dumont, 2000
- Norbert Welsch, Claus Chr. Liebmann, Farben, Natur, Technik, Kunst Spektrum, Akademischer Verlag Heidelberg, Berlin 2003

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

–

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (LPort)	Umfang: 4 Teile Gewichtung: Jeder Teil muss erfolgreich absolviert werden Details: Schriftlich (Moodle) und mündlich Im Kurs	Siehe Qualifikationsziele

## Visuelle Konzeption und Skizze

Visual concept / sketch

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	VKS	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Stephan Baumann			Prof. Dipl.-Des. Stephan Baumann	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**
  - Die Studierenden entwickeln geschultes Wahrnehmungsvermögen sowie die Kompetenz, technische und gestalterische Mittel gezielt für grafische, flächige, körperliche und räumliche Darstellungen einzusetzen. Sie erwerben ein fundiertes Verständnis für die Prinzipien visueller Wahrnehmung, die Wirkung von Zeichen, ihre Prägnanz und ihren Kontextbezug – und sind in der Lage, dieses Wissen praktisch in eigenen Entwürfen anzuwenden.
- **Methodenkompetenz:**
  - Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung und Ausarbeitung von Designkonzepten.
  - Beherrschen von Techniken der analogen und digitalen Skizzenerstellung
  - Analyse und Umsetzung von Design-Briefings in konkrete visuelle Konzepte.
  - Iterative Entwicklung und Verfeinerung von Entwürfen im Dialog mit Feedback.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten, um Designideen effektiv gegenüber Teammitgliedern, Kunden oder Stakeholdern zu präsentieren.
  - Förderung von Selbstreflexion, um eigene gestalterische Ansätze zu bewerten und zu verbessern.
  - Selbstorganisation und Zeitmanagement bei der Umsetzung von Entwurfsprojekten unter Berücksichtigung von Deadlines.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Grundlagen der Wahrnehmung und Gestaltung sowie deren Relevanz für die visuelle Konzeption.
- Alternative Formen der Ausführungen als Handskizzen, Scribbles, Storyboards, Wireframes, Collagen und Moodboards mit analogen oder digitalen Werkzeugen zur Konzeptentwicklung.
- Anwendung von Designprinzipien und Stilmittel durch den Einsatz von Form, Farbe, Linie und Textur für wirkungsvolle Entwürfe.
- Übungen zur Weiterentwicklung von Ideen durch Feedback und iterative Verbesserungsschleifen.
- Konzeption und Visualisierung von Designideen anhand von Praxisprojekte

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Vorlesungsskripte und Foliensätze
- Lindauer, A./Müller, B. (2015): Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel, niggli, Salenstein
- Scheinberger, F. (2013): 100 Wege einen Vogel zu malen, Verlag Hermann Schmidt, Mainz
- Roam, D. (2019): Auf der Serviette erklärt: Mit ein paar Strichen schnell überzeugen statt lange präsentieren, Redline Verlag, München

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)		
Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (LPort)	Umfang: 5 Teile Gewichtung: Jeder Teil muss erfolgreich absolviert werden Details: Schriftlich (Moodle) und mündlich zu Beginn des Kurses	siehe Qualifikationsziele

<b>Fotodesign</b> Photo design				
<b>Zuordnung zum Curriculum</b> Classification	<b>Modul-ID</b> Module ID	<b>Art des Moduls</b> Kind of Module	<b>Umfang in ECTS-Leistungspunkten</b> Number of Credits	
	FD	Grundlagen-/Basismodul	5	

<b>Ort</b> Location	<b>Sprache</b> Language	<b>Dauer des Moduls</b> Duration of Module	<b>Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe)</b> Frequency of Module	<b>Maximale Teilnehmerzahl</b> Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
<b>Modulverantwortliche</b> Module Convenor			<b>Dozent/-in</b> Professor / Lecturer	
Stefan Breunig			Stefan Breunig	
<b>Voraussetzungen*</b> Prerequisites				
–				
<b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
<b>Verwendbarkeit</b> Usability		<b>Lehr- und Lernformen</b> Teaching Methods		<b>Workload</b>
–		SU/Ü, Pr		Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA/Übl.: 30 h Gesamt: 150 h

<b>Qualifikationsziele des Moduls</b> Learning Outcomes		
<b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Fachkompetenz:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Beherrschung der technischen Grundlagen, um diese bewusst zur Bildgestaltung einzusetzen.</li></ul></li><li>- <b>Methodenkompetenz:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Analyse der vorhandenen Situation und Ergreifen der richtigen Maßnahmen zur optimalen Gestaltung der Bildaussage.</li></ul></li><li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Die Studierenden sind in der Lage, eine gewünschte Bildaussage zielsicher umzusetzen, um aussagekräftige Fotos zu erstellen.</li></ul></li></ul>		
<b>Inhalte der Lehrveranstaltungen</b> Course Content		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Grundlagen der Fototechnik</li><li>- Facettenreiche Bildgestaltung</li><li>- Aufgabestellungen strukturiert und kreativ meistern</li><li>- Themenbezogen das richtige Bild denken, planen und erstellen...</li><li>- Postproduktion: RAW-Entwicklung (Bridge/Photoshop), Zuschchnitt.</li></ul>		
<b>Lehrmaterial / Literatur</b> Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Skript (vorgestellt im Zuge der Veranstaltung)</li><li>- Selbsterstellte Fotos der Studierenden zur Analyse und Auswertung des Lernfortschritts</li><li>- David duChemin / Sprechende Bilder / Addison-Wesley</li><li>- David Präkel / Bildkomposition / Addison-Wesley</li><li>- Kathy Henning &amp; Lars Ihring / Das Posing-Buch für Fotografen / Galileo Design</li><li>- Martin Zurmühle / Bildgestaltung für Fortgeschrittene / Data Becker</li><li>- u.a.</li></ul>		
<b>Internationalität (Inhaltlich)</b> Internationality		
Fachbegriffe in englischer Sprache.		
<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b> Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>

ModA (ÜbL)	<p>Gewichtung:</p> <p>5 Abgaben von Fotos zu je 10% während des Semesters und 50% auf eine weitere Fotoaufgabe am Ende des Semesters</p>	<p>Kompetenzen im Fotodesign durch den richtigen Einsatz von Technik, Bildaufbau und Gestaltungsregeln</p>
------------	--	--



## Cross Media

Dramaturgy for Media Concepts

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	CM	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Karlheinz Müller			Prof. Karlheinz Müller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 45 h ModA: 45 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**
  - Strategische und gestalterische Kompetenz. Konzeptionspraxis
- **Methodenkompetenz:**
  - Inhalte für unterschiedliche Medien zu konzipieren, zu strukturieren und zu dramatisieren. Synergien schaffen mittels medienadäquater Vernetzung. Konsistente Botschaften über unterschiedliche Medien hinweg
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Überblick über die aktuelle Medienlandschaft mit deren Stärken, Spezifika und Konvergenz.
- Wie erreichen wir die Aufmerksamkeit des Publikums? Durch Phantasie, Experimente, Querdenken und Geschichten.
- Forschen nach eigenständigen künstlerischen Ausdrucksformen die medienadäquat funktionieren.
- Das Gestalten von Medien beeinflusst die Interaktion von Mensch, Ding und Information. Dadurch übernimmt der Gestalter unmittelbare gesellschaftsbezogene Verantwortung. Die Studierenden sollen lernen, mit dieser Verantwortung umzugehen
- Die Studierenden sollen die Fähigkeit entwickeln, im Bewusstsein einer sich verändernden Medienlandschaft, Strategien und Lösungskonzepte für vorgegebene Themenstellungen zu entwickeln.
- Inhalte werden für bestimmte Nutzergruppen und Medien so aufbereitet, dass ein hoher Anreiz zum Rezipieren und Teilen generiert wird. Hier erwerben die Studierenden auch - in Ergänzung zu ihrer Textkompetenz - Grundlagenwissen im Storytelling und in crossmedial funktionierenden Medienformaten.
- Die Semesterarbeit wird die selbständige Durchführung ein Multimedia-Projekts als Gruppenarbeit sein.

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Cross-Media Promotion, Peter Lang Publishing Inc. New York; 1. Edition (29. Juli 2010)
- Christian Jakubetz: Universalcode 2020. Content + Kontext + Endgerät. UVK 2016
- Gabriele Hooffacker u.a. (Hg.): Die neue Öffentlichkeit. Wie Bots, Bürger und Big Data den Journalismus verändern. Springer VS 2018
- Design Beyond Devices: Creating Multimodal, Cross-Device Experiences, Rosenfeld Media; 1. Edition (1. Dezember 2020)

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil internationale Fallstudien und Filmbeispiele verwendet.

### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	Strategische und gestalterische Kompetenz, Inhalte für unterschiedliche Medien zu konzipieren, zu strukturieren und zu dramatisieren. Diese Kompetenz soll in einer Projektarbeit anschaulich dargelegt werden.

## Screen-Design

Screen Design

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	SD	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Kenntnis aktueller Theorien, Methoden, Werkzeuge und Prozesse zur Entwicklung bildschirmorientierter Benutzerschnittstellen.
- **Methodenkompetenz:**  
Fähigkeit zum Entwurf, zur Realisierung und zur Beurteilung von nutzerfokussierten, sowie medienadäquaten Nutzeroberflächen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können im Projektteam bildschirmorientierte Benutzerschnittstellen konzipieren, planen, prototypisch realisieren/implementieren und testen, sowie die Entwürfe in der Gruppe gegenseitig analysieren und mittels konstruktiven Feedbacks bewerten.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Von der ersten Zeichnung zum finalen Layout: Ideengenerierung, Wireframes, Grids, UI-Patterns, Prototyping, Keyscreens, Style Guide,...
- Der Nutzer im Fokus: Bedürfnisanalyse, Personas, Use Cases, User Scenarios, Informationsarchitektur, Navigation und Orientierung, Adaptive UIs, Usertesting, Usability, Accessibility,...
- Entwicklung des visuellen Designs: Gestaltungstheorien, Moodboards, Farben und Typographie am Bildschirm, aktuelle UI-Designrichtungen, Berücksichtigung von Corporate Design Vorgaben...
- Spezifische Anforderungen des jeweiligen Eingabe- und Ausgabemediums: Touchscreens und Touchinteraktionen, Bildschirm- bzw. Anwendungsgröße (Mobile First, Responsive Design),...
- Experimente zu den jeweiligen Entwicklungsabschnitten und Themen mit geeigneten Werkzeugen und Technologien (Prototyping-Tools, Gestaltungswerkzeuge, HTML/CSS/JavaScript)

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Frank Thissen, Kompendium Screen-Design: Effektiv informieren und kommunizieren mit Multimedia, Springer
- Jenifer Tidwell, Designing Interfaces, O'Reilly Media
- Steve Krug, Don't make me think! Web Usability: Das intuitive Web, mitp
- Donald A. Norman, The Design of Everyday Things, Perseus Books

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil englischsprachige Literaturquellen eingesetzt.

### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Bestandteile: Projektarbeit mit 5-8 Seiten Dokumentation und ca. 10 Min Präsentation	Fähigkeit zur Konzeption und prototypischen Umsetzung eines nutzerfokussierten Screendesigns einer thematisch vorgegebenen Anwendung in kleinen Teams.

## Audioproduktion

Audio Production

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	AP	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock			Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU, Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden können Audioproduktionen selbstständig durchführen. Das beinhaltet den fachgerechten Umgang mit Mikrofonen, mit Produktionsgeräten und die Postproduktion mit einer Digitalen Audioworkstation (DAW).
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse in diversen unterschiedlichen technischen Bereichen bzw. Fällen anwenden: Unterschiedliche Mikrofontypen, Raumakustik, Ausbreitung von Schall, Audioworkstations etc. Es werden Anwendungsmethoden gelehrt, d.h. keine spezifische Audioproduktionssoftware.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, allein oder im Team eine Audioproduktion mit Künstlern und Darstellern durchzuführen.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Schwingungslehre: Definition von Schwingungen, Schwingungsformen, physikalische Schallfeldgrößen.
- Akustik und Raumakustik: Verhalten von Schwingungen im Raum, Gesetze der Reflektion und Dämpfung, Hallradius
- Pegeldefinition und -rechnung: Herleitung der Schallpegel, Rechnen mit Pegeln (Logarithmusgesetze)
- Einführung in die Studiotechnik: Audioproduktionstechnik und deren Einsatz und Handhabung (Mikrofone, Mischpulte, Audioworkstation)

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Skript der Vorlesung als PDF auf der Moodle-Lernplattform

- Dickreiter, M. (2008): Handbuch der Tonstudiotechnik. Saur, München
- Albrecht, C. (2010): Der Tonmeister. Schiele & Schön, Berlin
- Karrenberg, U. (2004): Signale-Prozesse-Systeme. Springer, Berlin
- Weinzierl, S. (Hg.) (2008): Handbuch der Audiotechnik. Springer, Berlin
- Görne, T. (2015): Tontechnik. Hanser, München
- Veit, I. (2012): Technische Akustik. Vogel, Würzburg
- Kock, M. (2019): Wie der Ton zum Bild passt: Wege zu effektivem Sounddesign. Schiele & Schön, Berlin

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Die Interface bzw. Oberflächen-Gestaltung von Audio- Videoproduktions-Software und -Systemen ist generell in englischer Sprache konzipiert.

<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b> Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
Kl	Dauer: 90 Minuten Gewichtung: 100 % Details: Summative, schriftliche Prüfung	Kompetenzen in Schwingungslehre, Pegelrechnung, Raumakustik, Mikrofontechnik, Stereophonie, Audio-Aufnahmetechnik, Digital Audio Workstation (DAW), Audiopostproduktion.

# Digitale Bildbearbeitung

Digital Image Processing

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	DBB	Grundlagen-/Basismodul	8

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Alexander Peterhänsel			Prof. Alexander Peterhänsel	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 90 h Vor-/Nachbereitung: 90 h ModA: 60 h Gesamt: 240 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden lernen die Grundlagen und Prozesse der professionellen Bildbearbeitung und -gestaltung kennen und anzuwenden. Sie können eine Bildanalyse bzgl. der Qualität auf Basis von Bildcharakteristika durchführen und geeignete Kombinationen von Werkzeugen zur Bildverbesserung, -verfremdung und zum Compositing erstellen und umsetzen. Außerdem erlernen sie verschiedene Techniken der Farbkorrektur und Grundlagen des Color-Grading und können diese gestalterisch gezielt einsetzen. Ebenfalls haben sie erste Erfahrungen mit KI-gestützten Bildbearbeitungsverfahren gesammelt. Sie lernen die Werkzeuge für den Einsatz von verschiedenen digitalen Wasserzeichen für den Schutz eines Bildes kennen und anzuwenden.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten auf unterschiedliche Problemstellungen in den Bereichen digitale Fotografie und digitale Bildbearbeitung, u.a. automatisierte Stapelverarbeitung von großen Bildmengen, anwenden.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, projektartige Aufgaben im Team auszuführen

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Chronologie der Entwicklung von Methoden, Hardware und Software in der digitalen Bildbearbeitung
- Aufbau eines digitalen Bildes und seine Charakteristika
- Kameraaufbau und Bildaufnahmen
- Ingestion und RAW-Entwicklung
- Bildverbesserung und –filterung
- Technische Farbkorrektur und Grundlagen des Color-Grading
- Retusche
- Compositing
- Geometrische Transformationen, Segmentierung
- KI-gestützte Bildoptimierung
- Digitales Wasserzeichen
- Stapelverarbeitung

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Ausführliches Skript, Aufgaben, Übungen und Zusatzinformationen (Moodle-Lernumgebung); zusätzlich Handouts in der Vorlesung zur Vertiefung bestimmter Themen

- Bisping, B./Böhm M. (2014): Professionelle Bildbearbeitung: Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten. Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten

- Brinkman, R. (2008): The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. Morgan Kaufmann
- Fontaine, P./Vogl, B. (2023): Adobe After Effects: Das umfassende Handbuch. Alles für die Post Production. Rheinwerk Design
- Gonsalez, R. and Woods, R. (2008): Digital Image processing. Pearson, Intern. Ed., New York
- Hullfish, S. (2012): The Art and Technique of Digital Color Correction. Focal Press
- Kelby, S. (2018): Digitale Fotografie. Addison Wesley, München
- Mühlke, S./Wolf, J. (2022): Adobe Photoshop: Das umfassende Standardwerk zur Bildbearbeitung. Rheinwerk Design
- Schestag, R (2017): Das Affinity Photo-Praxisbuch. dpunkt, Heidelberg
- Teichert, F. (2023) Affinity Photo 2. Rheinwerk Design
- Wright, S. (2017): Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques. Routledge
- weitere aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben Görne, T. (2015): Tontechnik. Hanser, München

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil internationale Fallstudien verwendet und englischsprachige Literaturquellen eingesetzt.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 % Details: Schriftliche Praktikumsleistung	Konzeption und Umsetzung von mehreren Aufgabenstellungen zur ästhetischen Bildmanipulation, Farbkorrektur und zum Compositing. Die durchgeführten Versuche sollen durch eine schriftliche Ausarbeitung ergänzt werden.



# KI und Medien

AI and Media

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	KIM	Grundlagen-/Basismodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Alexander Peterhänsel			Prof. Alexander Peterhänsel	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**
  - Fundiertes Verständnis grundlegender KI-Konzepte und deren Anwendung im Medien- und Designbereich
  - Kenntnis verschiedener KI-Methoden für generative Gestaltung und kreative Prozesse
  - Grundlegende Fähigkeit, die Einsatzbereiche von KI-Technologien in der Medienproduktion und im Design einzuordnen und zu bewerten
  - Grundlegendes Verständnis der Wechselwirkungen zwischen KI, Medien und gesellschaftlichen Entwicklungen
- **Methodenkompetenz:**
  - Beherrschung von Techniken der generativen Gestaltung und deren Anwendung in kreativen Prozessen
  - Kompetenz in der Anwendung von KI-Methoden für Medienproduktionen und Designprojekte
  - Fähigkeit zur Auswahl und Anwendung passender effektiver Prompting-Strategien für generative KI-Systeme
  - Beherrschung grundlegender Kreativitätstechniken in ko-aktiven Gestaltungsprozessen mit KI
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Kompetenz zur fachsprachlich korrekten Argumentation im medien- und designtheoretischen Diskurs
  - Fähigkeit zu Ansätzen der Reflexion der eigenen gestalterischen Praxis im Kontext von KI und digitaler Transformation
  - Entwicklung eines Verständnisses für ethischen Fragen im Zusammenhang mit KI, Medien und Design
  - Fähigkeit zur selbstständigen Weiterbildung in einem sich schnell entwickelnden technologischen und gestalterischen Umfeld

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

Dieses Modul führt Studierende in die Welt der (generativen) Künstlichen Intelligenz (KI) im Kontext digitaler Medien und Gestaltung ein. Es verbindet theoretische Grundlagen mit praktischer Anwendung und kritischer Reflexion, um ein grundlegendes Verständnis für die Rolle von KI in der modernen Medienlandschaft und im Designprozess zu entwickeln.

### Hauptthemen:

- Grundlagen der KI im Medien- und Designkontext
- Generative KI-Systeme und ihre grundlegende Anwendungen im Entwurfsprozess
- Grundlagen der ethischen und gesellschaftlichen Implikationen von KI in Medien und Design
- Kreative Anwendung von KI-Technologien im Designprozess
- Grundlagen der generativen Gestaltung als Basis für effektive Anwendung generativer KI-Systeme
- Prompting-Techniken für generative KI-Systeme
- Ko-aktive Gestaltungsprozesse zwischen menschlichen und maschinellen Akteuren
- Kreativitätstechniken im Kontext von KI-unterstütztem Design

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Ausführliches Skript, Aufgaben, Übungen und Zusatzinformationen (Moodle-Lernumgebung); zusätzlich Handouts in der Vorlesung zur Vertiefung bestimmter Themen

- Bohnacker, H., Groß, B., Laub, J., & Lazzeroni, C. (2009). Generative Design: Visualize, Program and Create with Processing. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.
- Maeda, J. (2019). How to Speak Machine: Laws of Design for a Digital Age. Portfolio.
- Reas, C., McWilliams, C., & LUST. (2010). Form+Code in Design, Art, and Architecture. New York: Princeton Architectural Press.
- Russell, S. & Norvig, P. (2022). Artificial Intelligence: A Modern Approach. 4. Auflage. Pearson.
- Weitere aktuelle Literatur wird im Rahmen der Veranstaltung bekannt gegeben.

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil internationale Fallstudien verwendet und englischsprachige Literaturquellen eingesetzt.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	Konzeption und Umsetzung von mehreren Aufgabenstellungen zur generativen Gestaltung, KI-gestützten Medienproduktion und zum kreativen Einsatz von KI-Technologien im Designprozess. Die durchgeführten Versuche sollen durch eine schriftliche Ausarbeitung ergänzt werden.

## Visual Computing

Visual Computing

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	CV	Grundlagen-/Basismodul	8

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Alexander Peterhänsel			Prof. Alexander Peterhänsel	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 90 h Vor-/Nachbereitung: 90 h ModA: 60 h Gesamt: 240 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Kenntnis aktueller Theorien, Methoden, Werkzeuge und Prozesse des Visual Computing zur Entwicklung und Produktion von CGI-basierten Renderings und Designs. Vertiefte Kenntnisse im Bereich 2D-/3D- Motion-Graphics-Design und generative Gestaltung.
- **Methodenkompetenz:**  
Fähigkeit zur Konzeption, Umsetzung und Beurteilung von CGI-Projekten unter Einbeziehung generativer KI-Methoden und Workflows. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf Computeranimation, Motion-Design und virtuelle Simulationen anwenden. Sie verstehen und modifizieren GenAI-Pipelines und Workflows für CGI-Anwendungen, setzen effektiv Prompting-Strategien ein und haben ihr grundlegendes Verständnis von Visualisierung, Inferenz und Rendering vertieft.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, projektartige Aufgaben im Bereich CGI selbstständige auszuführen und die Zeitaufwände für unterschiedliche Arbeitsschritte einer CGI-Produktion realistisch einzuschätzen.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Grundlagen des Visual Computing und der CGI
- 3D-Modellierung, Texturierung, Beleuchtung, Shading, 2D- und 3D-Animation, Rendering
- Fortgeschrittene Konzepte des Motion-Graphics-Design
- Generative KI-Methoden für visuelle Anwendungen
- GenAI-Pipelines und -Workflows für CGI
- Prompting-Techniken und Inferenz in generativen KI-Systemen
- Post-Processing, Compositing und Mastering von CGI- und KI-generierten Inhalten

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Ausführliches Skript, Aufgaben, Übungen und Zusatzinformationen (Moodle-Lernumgebung); zusätzlich Handouts in der Vorlesung zur Vertiefung bestimmter Themen

- Birn, J. (2014): Lighting & Rendering. Addison-Wesley, München
- Bohnacker, H., Groß, B., Laub, J., & Lazzeroni, C. (2009). Generative Design: Visualize, Program and Create with Processing. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.
- Brinkman, R. (2008): The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. Morgan Kaufmann
- Davies, E.R. (2017): Computer Vision: Principles, Algorithms, Applications, Learning. Academic Press
- Eck, D.J. (2018): Introduction to Computer Graphics. Online-Ressource
- Eckardt, M. (2016): Cinema 4D 18. Praxiseinstieg. MITP, Frechen

- Elgendy, M. (2020): Deep Learning for Vision Systems. Manning Publications
- Forsyth, D.A. & Ponce, J. (2011): Computer Vision: A Modern Approach. Pearson
- Foster, J. (2019): The Book of Shaders. Online-Ressource
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016): Deep Learning. MIT Press
- Kaehler, A. & Bradski, G. (2016): Learning OpenCV 3: Computer Vision in C++ with the OpenCV Library. O'Reilly Media
- Koenigsmarck, v. A. (2017): Cinema 4D. Das Kompendium. Rodenburg, Menden
- Maeda, J. (2019). How to Speak Machine: Laws of Design for a Digital Age. Portfolio.
- Majumder, A. & Gopi, M. (2018): Introduction to Visual Computing: Core Concepts in Computer Vision, Graphics, and Image Processing. CRC Press
- Marschner, S. / Shirley P. (2021): Fundamentals of Computer Graphics. CRC Press
- Reddy, Y. & Ayyaderava, K. (2021): Modern Computer Vision with PyTorch. Packt Publishing
- Russell, S. & Norvig, P. (2022). Artificial Intelligence: A Modern Approach. 4. Auflage. Pearson.
- Shanmugamani, R. (2018): Deep Learning for Computer Vision: Expert techniques to train advanced neural networks using TensorFlow and Keras. Packt Publishing
- Solomon, J. (2015): Numerical Algorithms: Methods for Computer Vision, Machine Learning, and Graphics. CRC Press
- Solem, J.E. (2012): Programming Computer Vision with Python. O'Reilly Media
- Szeliski, R. (2022): Computer Vision: Algorithms and Applications. Springer
- Wright, S. (2017): Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques. Routledge
- weitere aktuelle Literatur wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil internationale Fallstudien verwendet und englischsprachige Literaturquellen eingesetzt.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	s. Qualifikationsziele

# 

	SWS	ECTS	Rhythmus
<b>Profilierungsmodule aus Modulpools</b> es sind hieraus Module mit in Summe <b>65 ECTS</b> zu wählen, egal ob nur aus einem der beiden Modulpools oder aus einer Kombination aus beiden Modulpools – jedoch mindestens eines von " <i>Creative Coding</i> " oder " <i>Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik</i> "			
<b>Profilierungspool "UX/UI/Interaktion"</b>			
<i>Creative Coding</i>	8	10	WiSe
Design und Produktion Digitaler Medien	4	5	WiSe
Websysteme	4	5	SoSe
Datenbanksysteme	4	5	SoSe
Human Centered Design	4	5	WiSe
Physical Computing	4	5	WiSe
Mensch-Computer-Interaktion	4	5	SoSe
Informationsvisualisierung	4	5	SoSe
Projektmanagement und agile Entwicklungsmethoden	4	5	SoSe
Web-Anwendungsentwicklung	4	5	SoSe
AR/VR	4	5	SoSe
<b>Profilierungspool "Content Creation"</b>			
<i>Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik</i>	8	10	WiSe/SoSe
Grundlagen Compositing und Motiondesign	4	5	SoSe
Visuelle Effekte für Bewegtbild	4	5	SoSe
Content-Entwicklung	8	10	WiSe/SoSe
Nonfiktionaler Film	4	5	WiSe
Audiovisuelle Medien	4	5	WiSe
TV-Produktion und Redaktion	4	5	SoSe
Sounddesign	4	5	SoSe
Unternehmenskommunikation	4	5	SoSe
Audioproduktion für Veranstaltungen	4	5	SoSe
Medienmarketing	4	5	SoSe

## Profilierungspool "UX/UI/Interaktion"

Creative Coding				
Creative Coding				
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module		Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	CC	Profilierungsmodul		10

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dieter Meiller			Prof. Dr. Dieter Meiller, Prof. Dr.-Ing. Gerald Pirkel, Prof. Dr.-Ing. Ulrich Schäfer	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability		Lehr- und Lernformen Teaching Methods		Workload
–		SU, Ü		Präsenz: 120 h Vor-/Nachbereitung: 130 h Prüfungsvorbereitung: 50 h Gesamt: 300 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz): <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Fachkompetenz:</b> Sie besitzen Grundkenntnisse der Informatik und des Aufbaus und der Funktionsweise Computersystemen.</li><li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Sie verstehen die grundlegenden Methoden des Programmierens, insbesondere der imperativen und der objektorientierten Programmierung. Sie sind in der Lage, eigene einfache Programme zur Lösung von Alltagsaufgaben aus ihrem Fachgebiet zu erstellen und sich in tiefergehende Gebiete der Informatik einzuarbeiten.</li><li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> –</li></ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content
<ul style="list-style-type: none"><li>- Geschichte der Informatik, Zahlensysteme, Boolesche Algebra, Reguläre Ausdrücke, Codierung von Zeichen und Farben, Betriebssysteme, Rechnernetze, Datentypen, Programm-Kontrollstrukturen. Grundzüge der objektorientierten Programmierung einer im weiteren Studienverlauf verwendeten Programmiersprache. Programmierung von Grafiken, Animationen und Interaktion</li></ul>
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ullendboom, C. (2007): Java ist auch eine Insel. Galileo Press, Bonn</li><li>- Reas, C., Fry, B. (2010): Getting Started with Processing. O'Reilly Media, Sebastopol</li><li>- Heusch, P. (2016): Java (1. Band). LUIS, Hannover</li></ul>
Internationalität (Inhaltlich) Internationality
Es werden zum Teil Dokumentationen in englischer Sprache verwendet.
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl	Dauer: 90 Minuten Bonussystem: ca. 9 Programmieraufgaben im Semester, diese können mit maximal 25 % der Gesamtpunktzahl an die Klausur angerechnet werden.	Verständnis der Grundkenntnisse in Informatik und Programmierung sowie Fertigkeit zur selbstständigen Erstellung von Programmen.

# Design und Produktion Digitaler Medien

Design and Production of Digital Media

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	DPDM	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):

- **Fachkompetenz:**  
Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz der im Design und der Produktion digitaler Medien relevanten Kernthemen um Grafik, Typographie, Video/Animation.
- **Methodenkompetenz:**  
Fähigkeit der grundlegenden Nutzung entsprechender Bearbeitungswerkzeuge.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Fähigkeit zur Erschließung/Erarbeitung weiterführender Konzepte und Werkzeuge im Bereich Erstellung digitaler Medien.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Erarbeitung grundlegender Ansätze zur digitalen Erfassung/Verarbeitung von grafischen Informationen (Bitmap- vs. vektororientiert, Auflösung/Pixeldichte, Beziérkurven, Pfadoperationen...)
- Kennenlernen der wesentlichen Farbtheorien und -systeme, Farbmodelle und Wiedergabemethoden (additive vs. Subtraktive Farbmischung, RGB/HSV vs. CMYC, Farbräume, Wiedergabe am Bildschirm...)
- Kennenlernen und gezielter Einsatz der wichtigsten Kompressionsverfahren und entsprechender Dateiformate (JPG, PNG, GIF, SVG...)
- Arbeiten mit Typografie mit Fokus auf der Darstellung am Bildschirm (vektor- vs. bitmapbasierte Fonts, Hinting, Antialiasing / Subpixelrendering...)

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Joachim Böhringer, Peter Bühler und Patrick Schlaich: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung/ Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, 2 Bände, X.media.press, 2012
- Adobe Photoshop CS6 - Die Grundlagen - Das Training für Einsteiger, Galileo Press, 2012

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

–

## Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
--	--	-----------------------------------



Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>		
ModA (PrA)	Gewichtung: Projektarbeit zu gestelltem Thema mit Kurzpräsentation (2-3 Min)	Fähigkeit zur Konzeption und prototypischen Umsetzung einer einfachen interaktiven Screen-Anwendung unter Berücksichtigung der für die Entwicklung der grafischen Elemente wesentlichen Ansätze und Techniken.

Websysteme			
Web Systems			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	WBS	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dieter Meiller			Prof. Dr. Dieter Meiller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Kenntnisse in SW-Entwurf und -Programmierung				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 65 h ModA: 25 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes	
<p><b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden besitzen fundierte Kenntnisse in den Sprachen HTML, CSS und Javascript. Sie können das Document Object Model einer Webseite codieren und dessen Aussehen responsiv für unterschiedliche Ausgabegeräte gestalten. Weiter können sie das interaktive Verhalten der Webseite programmieren..</li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden besitzen Grundkenntnisse der Funktionsweise von Web-Technologien und des Internets. Sie können statische Web-Seiten mit den Web-Standardtechnologien erstellen. Sie können mithilfe von Screen-Design-Tools Entwürfe von Webseiten erstellen, die Grafiken und sonstige audiovisuelle Medien für die Verbreitung im Web aufbereiten und diese dann in die erstellten Web-Seiten einbinden.</li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden können im Projektteam anwendungsfreundliche Webseiten entwerfen, codieren und Usability-Tests durchführen. Zudem können sie sich in tiefergehende Gebiete der Web-Programmierung einzuarbeiten.</li> </ul>	
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schichten-Architektur des Internet, HTTP-Protokoll, Document Object Model, Erwerb von Kenntnissen in XML und SGML, HTML, CSS, Javascript, ECMAScript, Responsive Web-Design, Usability und Accessibility</li> </ul>	
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Krug, S. (2018). Don't make me think!: Web &amp; Mobile Usability: Das intuitive Web. MITP-Verlags GmbH &amp; Co. KG.</li> <li>- Maurice, F. (2022). HTML &amp; CSS für dummies. John Wiley &amp; Sons.</li> <li>- Bühler, P., Schlaich, P., &amp; Sinner, D. (2023). HTML5 und CSS3: Semantik-Design-Responsive Layouts. Springer-Verlag.</li> <li>- Herold, H., Lurz, B., Wohlrab, J., &amp; Hopf, M. (2012). Grundlagen der Informatik (Vol. 3). München: Pearson Studium.</li> <li>- Theis, T. (2018). Einstieg in JavaScript. Rheinwerk Verlag.</li> </ul>	
Internationalität (Inhaltlich) Internationality	
Es werden zum Teil Dokumentationen in englischer Sprache verwendet.	
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment	
	<div>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></div> <div>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</div>

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>		
Kl	Dauer: 60 Min Gewichtung: 100 % Details: Bonussystem: Eine Studienarbeit kann mit maximal 20 % der Gesamtpunktzahl an die Klausur angerechnet werden	Verständnis der Grundkenntnisse von Web- und Internet-technologien und Codierung sowie Fertigkeit zur selbstständigen Codierung von Web-Seiten.

Datenbanksysteme				
Database Systems				
Zuordnung zum Curriculum	Modul-ID	Art des Moduls		Umfang in ECTS-Leistungspunkten
Classification	Module ID	Kind of Module		Number of Credits
	DBS	Profilierungsmodul		5

Ort	Sprache	Dauer des Moduls	Vorlesungsrhythmus	Maximale Teilnehmerzahl
Location	Language	Duration of Module	(WiSe/SoSe)	Max. Number of Participants
			Frequency of Module	
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche			Dozent/-in	
Module Convenor			Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Josef Pösl			Prof. Dr. Christoph Neumann, Prof. Dr. Josef Pösl	
Voraussetzungen*				
Prerequisites				
Kenntnisse in SW-Entwurf und -Programmierung				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit		Lehr- und Lernformen		Workload
Usability		Teaching Methods		
–		SU/Ü		Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls
Learning Outcomes
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden kennen die informationstechnischen Grundlagen relationaler Datenbanksysteme und können diese wiedergeben und mit anderen Formen der Datenorganisation vergleichen. Sie können Beispiele für den Einsatz von relationalen Datenbanksystemen im technischen Bereich nennen und Möglichkeiten der Anbindung von Datenbanken an Anwendungsprogramme aufzählen. Sie kennen eine graphische Entwurfssprache für relationale Datenbanken und die Syntax einer gängigen Zugriffssprache und können diese anwenden.</li><li><b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden können selbständig Datenbanken mit und ohne Entwicklungswerkzeuge entwerfen, erstellen und abfragen. Sie sind in der Lage, die Güte relationaler Datenbankstrukturen einzuschätzen und Datenbanken zu normalisieren.</li><li><b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden können eine relationale Datenbank in Kleingruppen modellieren, diskutieren und vor einem größeren Publikum präsentieren.</li></ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen
Course Content
<ul style="list-style-type: none"><li>Grundzüge von Datenbanktheorie und -praxis: Datenorganisation, Aufgaben und Beispiele von Datenbanksystemen, Datensicherheit, Typen von Datenbanken, Relationale Datenbanken.</li><li>Entwurf und Einrichtung relationaler Datenbanken: Grundbegriffe, ER-Modellierung, Übergang zum Datenbankschema, Normalisierung.</li><li>Datenbankdefinition und -abfrage: Syntax einer Datenbanksprache (Anlegen von Inhalten, Abfragen, Änderungen), Transaktionen.</li><li>Praktikum: Praktisches Arbeiten mit einer relationalen Datenbank, DB-Einrichtung, Auswertungen, DB-Anbindung von Anwendungsprogrammen.</li></ul>
Lehrmaterial / Literatur
Teaching Material / Reading
<ul style="list-style-type: none"><li>Inhalte der Präsenzveranstaltung (Beamerprojektion, Tafel)</li><li>Elektronische, druckbare Version von Folienskript und Übungsblättern</li><li>Inhalte der Rechnerübungen</li><li>Elmasri, Navathe: „Fundamentals of Database Systems“, Addison-Wesley</li><li>Kemper, Eickler: „Datenbanksysteme - Eine Einführung“, Oldenbourg</li><li>de Lange: „Geoinformatik in Theorie und Praxis“, Springer Spektrum</li><li>Meier, Kaufmann: „SQL- &amp; NoSQL-Datenbanken“, Springer</li><li>Schicker: „Datenbanken und SQL“, Springer Vieweg</li><li>Steiner: „Grundkurs Relationale Datenbanken“, Vieweg + Teubner</li></ul>
Internationalität (Inhaltlich)
Internationality

—		
<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b> Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
Kl	Dauer: 60 Min Gewichtung: 100 %	Fachkompetenz des Moduls und außerdem graphischer Entwurf einer Datenbank, Erstellung und Abfrage mittels Zugriffssprache und Normalisierung.

Human Centered Design				
Human Centered Design				
Zuordnung zum Curriculum	Modul-ID	Art des Moduls		Umfang in ECTS-Leistungspunkten
Classification	Module ID	Kind of Module		Number of Credits
	HCD	Profilierungsmodul		5

Ort	Sprache	Dauer des Moduls	Vorlesungsrhythmus	Maximale Teilnehmerzahl
Location	Language	Duration of Module	(WiSe/SoSe)	Max. Number of Participants
			Frequency of Module	
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche			Dozent/-in	
Module Convenor			Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey	
Voraussetzungen*				
Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit		Lehr- und Lernformen		Workload
Usability		Teaching Methods		
–		SU/Ü		Präsenz: 60 h
				Vor-/Nachbereitung: 60 h
				ModA: 30 h
				Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls		
Learning Outcomes		
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):		
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Fachkompetenz:</b> Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz grundlegender Gestaltungsprinzipien und –theorien, sowie zentraler Methoden des Designprozesses.</li><li><b>Methodenkompetenz:</b> Konzeptionelle und gestalterische Kompetenz, Funktionalität, Inhalte und Design interaktiver Medien wirksam zu entwickeln.</li><li><b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Stärkung zentraler Sozialkompetenzen zur Planung und effektiven Durchführung zentraler Methoden des Designprozesses, wie Empathiefähigkeit (Durchführung qualitativer Nutzerrecherche mittels Interviews) und Team-/Kommunikationsfähigkeit (Ideengenerierung, Ideenbewertung, Präsentation der finalen Konzepte).</li></ul>		
Inhalte der Lehrveranstaltungen		
Course Content		
<ul style="list-style-type: none"><li>Einführung in den nutzerorientierten Gestaltungsprozess und Design Thinking.</li><li>Kennenlernen und Einüben von Methoden und Werkzeugen aus den Bereichen Recherche und Inspiration, Ideengenerierung und Design, sowie (Rapid-) Prototyping und Usertesting.</li><li>Erarbeitung und Verinnerlichung grundlegender Gestaltungsprinzipien, wie Gestaltgesetze, Farbenlehre und Grundlagen der Typografie, Animation und Interaktion mit Schwerpunkt User Experience / User Interface Design..</li></ul>		
Lehrmaterial / Literatur		
Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"><li>Grundlagen der Mediengestaltung: Konzeption, Ideenfindung, Visualisierung, Bildaufbau, Farbe, Typografie von Christian Fries 2010</li><li>30 Minuten Design Thinking, von Jochen Gürtler und Johannes Meyer, 2013</li></ul>		
Internationalität (Inhaltlich)		
Internationality		
–		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)		
Method of Assessment		
	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>		
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	Fähigkeit zur Konzeption und Gestaltung eines einfachen digitalen Produktes (basierend auf einer App, Webanwendung oder einer anderen interaktiven Anwendung) unter Berücksichtigung der im nutzerzentrierten Designprozess wesentlichen Schritte und Methoden im Team..

# Physical Computing

Physical Computing

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	PC	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey / Prof. Dr.-Ing. Ulrich Schäfer	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Ein Grundverständnis von Software-Entwicklung				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden verfügen über anwendungsorientierte Grundkenntnisse in den Bereichen Sensorik und Aktorik, Mikrokontroller und entsprechender Programmierung, CAD-Konstruktion und Rapid Prototyping.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage eigenständig, auf Basis iterativer Recherche und Tests, selbstentwickelte Physical Computing Projekte zu konzipieren, planen und prototypisch umzusetzen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können ihr Physical Computing Projekt unter Einhaltung der Termin- und Budgetvorgaben im Team erarbeiten und das Ergebnis inkl. dem funktionstüchtigen Prototypen, sowie dessen Entwicklung, überzeugend präsentieren.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Überblick über und kleine Experimente mit gängigen und geeigneten Sensoren (Helligkeit, Distanz, Druck, Beschleunigung, Kameras usw.) und Aktoren (LEDs, Displays, Servo-/Schrittmotoren o.ä.)
- Kennenlernen und Versuche mit beliebten Microcontrollern, wie Arduino, ESP, Raspberry PI/PICO, sowie entsprechender Programmier-, wie Kommunikationsmöglichkeiten
- Einstieg in die CAD Konstruktion und Einführung in die Nutzung von 3D-Druck und Lasercutter
- Konzeption, Planung und prototypische Umsetzung seines selbstentwickelten Physical Computing Projekts im Team

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Kühnel, Claus. *Arduino: das umfassende Handbuch*. 3., Aktualisierte Auflage, Rheinwerk Verlag, 2024
- Culkín, Jody, und Eric Hagan. *Learn Electronics with Arduino: An Illustrated Beginner's Guide to Physical Computing*, Maker Media, 2017
- Kofler, Michael, u. a. *Raspberry Pi: das umfassende Handbuch*. 8., Aktualisierte Auflage, Rheinwerk Verlag GmbH, 2024
- Spahic, Benjamin. *3D Druck ohne Vorkenntnisse - in 7 Tagen zum ersten Druck: Ideen verwirklichen - ohne technisches Know-How*. 2. Auflage, Independently Published, 2019
- Sommer, Werner, und Andreas Schlecker. *Autodesk Fusion: Einstieg und Praxis*. Markt + Technik Verlag, 2024

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

–

## Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment



Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	Fähigkeit ein selbstentwickeltes Physical Computing Projekt im Team zu konzipieren, planen und prototypisch umzusetzen und abschließend überzeugend zu präsentieren.

# Mensch-Computer-Interaktion

Human-Computer Interaction

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	MCI	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dominikus Heckmann			Prof. Dr. Dominikus Heckmann, Prof. Dr. Lisa-Marie Ranisch	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 90 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden besitzen fundierte Kenntnisse aus dem Bereich der Mensch-Computer-Interaktion. Die Studierenden kennen die aktuellen Normen und Richtlinien; sie wissen über die Themen Accessibility und Berücksichtigung individueller Bedürfnisse Bescheid. Die Studierenden können die Grundbegriffe der Mensch-Computer-Interaktion beschreiben und anwenden.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können Mensch-Computer-Interaktionssysteme einordnen, planen und entwickeln. Die Studierenden können Usability Elemente für den entsprechenden Einsatz auswählen. Die Studierenden können Context-Awareness und Benutzermodellierung in Systeme mit einplanen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können im Projektteam individuelle Mensch-Computer-Interaktionssysteme entwerfen und realisieren.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

Die Inhalte der Lehrveranstaltungen lassen sich grob in drei Bereiche einteilen:

Themen im Bezug zum Menschen:

- Menschliche Informationsverarbeitung & Sinne
- Berücksichtigung individueller Bedürfnisse
- Accessibility, Benutzermodelle, Ressourcenadaptivität
- Gedächtnis, Kognitionswissenschaft & Intelligenz

Themen im Bezug zum Computer:

- Interaktionshardware, Ein- & Ausgabegeräte
- Be-Greifbare Interaktion, Intelligente Umgebungen
- Software, Recommender Systeme, Adaptivität
- Normen, Gesetze und Richtlinien

Themen im Bezug zur Interaktion

- Modelle der Mensch-Computer Interaktion
- Ergonomie, Usability & User Experience
- Gebrauchstauglichkeit & „Bring Freude“

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Andreas M. Heinecke: Mensch-Computer-Interaktion, Basiswissen für Entwickler und Gestalter. 2. Aufl.-ge. Springer Verlag, Berlin 2011, ISBN 978-3642135064.
- Markus Dahm: Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearson Studium, New York 2006, ISBN 3827371759.
- Michael Herczeg: Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer Kommunikation. Addison-Wesley, Bonn 1994, ISBN 3893196153.

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

–

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (SemA)	Detail: Seminararbeit	Aus sämtlichen Inhalten der Lehrveranstaltungen können Vertiefungsgebiete zur Bearbeitung zugewiesen werden.

# Informationsvisualisierung

Information Visualisation

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	IV	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dieter Meiller			Prof. Dr. Dieter Meiller, Prof. Dr. Dominikus Heckmann	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Grundlagen in der imperativen Programmierung				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden besitzen fundierte Kenntnisse im Umgang mit grundlegenden Datenformaten wie CSV und JSON. Sie können Daten in den genannten Formaten im Webbrowser mithilfe von Visualisierung-Frameworks wie D3.js und P5.js kognitiv effizient visualisieren. Weiter können sie interaktive Visualisierungstechniken realisieren, die die Filterung der Daten erlaubt. Sie besitzen die wichtigsten Grundkenntnisse in Programmiersprachen wie Javascript und Python, um mit den genannten Frameworks zu arbeiten.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können Daten aus Web-basierten Datenquellen extrahieren. Sie besitzen theoretische Kenntnisse aus der Informationsvisualisierung. Sie wissen, wie man Daten effektiv und effizient auf visuelle Variablen abbildet. Weiter kennen Sie die Algorithmen wichtiger Visualisierungstechniken..
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können im Projektteam individuelle Daten-Visualisierungen entwerfen und realisieren.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Daten-Strukturen und Formate, Zugriff und Aufbereitung von Daten aus dem Web mithilfe von Python und Pandas. Laden und Darstellen von Daten mithilfe der Javascript-Bibliotheken D3.js und P5.js.
- Theoretische Konzepte der Informationsvisualisierung: Mapping, Wahrnehmung, Effektive und effiziente Visualisierung.
- Aufbau verschiedener Visualisierungstechniken, z.B. Scatterplots, Graph- und Baum-Visualisierungen mit Physics-Layouts, Treemaps oder Sunburst-Diagramme.

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- S.K. Card; Mackinlay, J. & Shneiderman, B.: Readings in Information Visualization: Using Vision to Think. Morgan Kaufmann Publishers, 1999
- Murray, S.: Interactive Data Visualization for the Web, O'Reilly Media, 2013
- L. McCarthy, B. Fry & Reas, C.: Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing (Make), O'Reilly Media, 2015

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil Dokumentationen in englischer Sprache verwendet

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100%	Fertigkeit zur effizienten Darstellung von Daten und Implementierung individueller Visualisierungen.

# Projektmanagement und agile Entwicklungsmethoden

Project Management and Agile Development Methods

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	PMA	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Michael Wiehl			Prof. Dr. Michael Wiehl	
Voraussetzungen* Prerequisites				
gute Selbstorganisation				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 40 h ModA: 50 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden können Projektplanung mit Hilfe der Netzplantechnik anfertigen und berechnen.  
Sie beherrschen die Scrum- und Kanban-Terminologie und sind sich der Unterschiede zwischen agilen Methoden und klassischem Projektmanagement bewusst.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können Projektanforderungen formulieren und strukturieren. Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Rollen, Artefakte und Meetings in einem Scrum-Projekt und sind in der Lage, diese Rollen auszufüllen bzw. Artefakte zu erstellen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können sich konstruktiv und zielführend in Meetings verhalten; sie sind in der Lage sich in ein Scrum-basiertes Entwicklungsteam einzugliedern und produktiv mitzuentwickeln.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Projektlebenszyklus
- Projektmanagement nach V-Modell
- Übersicht über agile Methoden des Projektmanagement, vor allem SCRUM und Kanban
- SCRUM-Framework
- Anwendung an einem praxisnahen Projekt in Studierendenteams.

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Kursspezifisches Material auf der Moodle-Lernplattform der Hochschule  
Online-Tutorials

- E. Tiemeyer (Hrsg.): Handbuch IT-Projektmanagement, Hanser, 2018.
- R. Dräther, H. Koschek, C. Sahling: Scrum - kurz & gut, O'Reilly, 2019.
- T. DeMarco, P. Hruschka, T. Lister, S. McMenamin, J. Robertson, S. Robertson: Adrenalin-Junkies & Formular-Zombies, Hanser, 2007.
- B. Gloger: Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln, Hanser, 2016.
- R. Wirdemann, J. Mainusch: Scrum mit User Stories, Hanser, 2017.
- J. Preußig: Agiles Projektmanagement – Scrum, Use Cases, Task Boards & Co., Haufe, 2015.

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

–

<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b> Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (PrA)	Studierendenprojekt mit mündlicher Befragung und Vortrag, digitaler Test in Moodle; Umfang ca. 50h	Ein Projekt planen und termingerecht zu einem erfolgreichen Ende zu führen, Fähigkeit zur Teamarbeit in agilen Projektteams.

## Web-Anwendungsentwicklung

Web Application Development

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	WAE	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Ulrich Schäfer			Prof. Dr. Ulrich Schäfer, Prof. Dr. Christoph Neumann	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Kenntnisse in Linearer Algebra, Programmierung, objektorientierter Programmierung, Web-Client-Technologien wie CSS, HTML, JavaScript, Algorithmen und Datenstrukturen, Relationale Datenbanken, Software-Engineering.				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 40 h ModA: 50 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Sie Studierenden kennen die Bedeutung asynchroner, eventgetriebener und funktionaler Programmierung und können diese auf Probleme der Web-Anwendungsentwicklung anwenden. Die Studierenden haben grundlegende Kenntnisse in aktuellen Web-Technologien auf Basis von JavaScript bzw. TypeScript mit node.js sowie darauf aufbauender Frameworks wie react oder vue.js.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können für eine gegebene Aufgabenstellung eine verteilte Web-Anwendung konzipieren, eine für die Anwendung sinnvolle Aufgaben- und Lastverteilung auf Client und Server ermitteln und diese bewerten und mit alternativen Ansätzen vergleichen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden können im Projektteam verteilte Client-/Server-Webanwendungen konzipieren und planen, die Aufgaben verteilen und prototypisch realisieren/implementieren..

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Funktionale und asynchrone Programmierung mit JavaScript auf Client und Server (node.js)
- Entwurf und Realisierung von Web-Anwendungen anhand des Model-View-Controller Architekturmusters
- Verschiedene Client- und Serverbasierte Frameworks auf JavaScript-/TypeScript-Basis (jQuery, react, vue.js)
- XML-Technologien
- Suchtechnologien
- NoSQL-Datenbanken
- Aktuelle Web-Technologien und Trends
- Überblick über weitere Web-Anwendungs-Frameworks, z.B. auf Basis von Python, Java, PHP

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

Kursspezifisches Material auf der Moodle-Lernplattform der Hochschule  
Online-Tutorials <https://react.dev> <https://solr.apache.org> <https://nodejs.org> <https://developer.mozilla.org>

- P. Ackermann: JavaScript – Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing, 2021.
- S. Springer: Node.js - Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing, 2021.
- M. Klose, D. Wrigley: Einführung in Apache Solr, O'Reilly, 2014.
- R. Steyer: Webanwendungen erstellen mit Vue.js, Springer Vieweg, 2019.
- D. Koch: XML für Webentwickler, Hanser, 2010.

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality



Es werden zum Teil englischsprachige online-Literaturquellen eingesetzt

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (PrA)		Konzeption und Entwicklung von Client-/Server-Webanwendungen in kleinen Teams.

AR/VR AR/VR			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	AVRD	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Stephan Löhr, Prof. Alexander Peterhänsel			Prof. Stephan Löhr, Prof. Alexander Peterhänsel	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Basismodule des Digital Design, Profilierungsrichtung Content Creation oder UX/UI/Interaktion.				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 30 h ModA: 60 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes
<p><b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden verfügen über die gestalterische Kompetenz, AR/VR-Produktionen zu konzipieren und umzusetzen. Sie sind in der Lage die erforderliche Hard- und Software einsetzen und damit immersive Formate und narrative 360-Grad-Videos produzieren.</li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden analysieren aktuelle Fallstudien der Augmented und Virtual Reality. Sie erforschen eigene Gestaltungsansätze und setzen experimentelle Prototypen für unterschiedliche Plattformen, Kontexte und Zielgruppen um.</li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden entwickeln individuelle Designstrategien und Erzählhaltungen. Sie realisieren ihre Projekte in Gruppen und unterstützen sich gegenseitig bei der Problemlösung. Die Studierenden präsentieren ihre Ergebnisse, reflektieren diese selbstkritisch und diskutieren alternative Realisierungsansätze.</li> </ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in Theorie und Technologie von Augmented und Virtual Reality, inklusive Stereo- und 360-Grad- Videographie, Spatial Audio und Virtual Production</li> <li>- Phänomene visueller Wahrnehmung, Emotion und Immersion, VR-Storytelling, Interaktion und Raumerfahrung,</li> <li>- Aktuelle Fallbeispiele zu dokumentarischen, fiktionalen und experimentellen Formen der virtuellen Narration</li> <li>- Interdisziplinäre Designansätze (Bewegt看, Mobile Plattformen, Games, Medienkunst)</li> <li>- VR/AR- Entwicklungsumgebungen und Ausgabehardware, Head-Mounted Displays</li> </ul>
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tornatzky, C., Kelley, B.: An Artistic Approach to Virtual Reality , 2024, Taylor &amp; Francis</li> <li>- Dörner, R. et. al: Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität, 2021 Springer</li> <li>- Wohl, M: The 360° Video Handbook: A step-by-step guide to creating video for virtual reality (VR), 2019, Eigenverlag</li> <li>- Wölfel, M: Immersive Virtuelle Realität – Grundlagen, Technologien, Anwendungen, 2023, Springer</li> <li>- The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, ACM Books</li> <li>- Designing Immersive 3D Experiences: A Designer's Guide to Creating Realistic 3D Experiences for Extended Reality, Pearson</li> </ul>
Internationalität (Inhaltlich) Internationality

Es werden zum Teil englischsprachige online-Literaturquellen eingesetzt

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Details:      60% (Projektarbeit) 20% (Projektpräsentation) 20% (Dokumentation und Reflexion)	Konzeption und Entwicklung von AR/VR- Produkten sowie Präsentation und Dokumentation des Arbeitsprozesses.

## Profilierungspool "Content Creation"

### Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik

Basics of Media Production and Technology

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	MPT	Profilierungsmodul	10

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Zweisemestrig	Winter-/Sommersemester	SU: Hörsaalgröße Pr: Gruppen zu max. 16
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Stephan Löhr			Prof. Stephan Löhr, Stefan Breunig	
Voraussetzungen* Prerequisites				
keine, außer für Praktikumsteilnahme: verpflichtende Teilnahme an zweiteilige Einweisung zur Laborordnung und Laborsicherheit im Rahmen dieses Moduls zwingend erforderlich, nachgewiesen durch Unterschriftenlisten, sowie Eintragung in Gruppenliste <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
Bachelor Digital Design: Verpflichtende Basis für die Fächer, Audiovisuelle Medien, Nonfiktionaler Film sowie TV- Produktion und –Redaktion			SU/Ü, Pr	Präsenz: 120 h Vor-/Nachbereitung: 150 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 300 h

#### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden verfügen über vertiefte Grundkenntnisse der audiovisuellen Wahrnehmung,ameratechnik, Tontechnik, Optik, Kameragestaltung, optische Auflösung, Lichttechnik und Lichtgestaltung, Codecs und Aufzeichnungstechniken für Bild und Ton. Hierzu gehören auch übliche Normen und Systeme der Audio-, Bild- und Videotechnik. Die Studierenden kennen die gestalterischen, inhaltlichen und technischen Grundlagen des Produktionsprozesses von audiovisuellen Medienproduktionen, von der Ideenfindung bis zur Postproduktion.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können selbständig audiovisuelle Geräte und Software der Medienproduktion nach gestalterischen und technischen Gesichtspunkten einsetzen. Hierzu gehört die technisch korrekte Aufnahme (bzw. Erzeugung), Speicherung und Bearbeitung sowie Wiedergabe von digitalen Audio- und Videosignalen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, projektartige Aufgaben in Teams oder selbständig zu planen und umzusetzen. Dazu gehören auch Basis-Kompetenzen (z.B. Selbstorganisation, Einschreibung in Gruppenlisten, pünktliches Erscheinen zum Praktikum, Teamarbeit, Einhalten von Abgabefristen, Kurzpräsentationen, Einholen von Feedback, ergebnisorientiertes Lesen und Verstehen von umfangreichen Bedienungsanleitungen).

#### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

##### Seminaristischer Unterricht mit Übungsanteilen (aktuell 2 Semester je 2SWS):

- **Einführung in Bewegtbildtechnologien (ca. 20%):**  
Anforderungen, Einsatzgebiete und Anwendung der Medientechnik; Menschliche Sinneswahrnehmung, Farbe und Farbräume, Licht und Gehör. Grundlagen zum Einsatz und zur Übertragung digitaler Signale sowie Übersicht über Speichermedien.
- **Videotechnik und Videoproduktion (ca. 40%):**  
Vertiefte technische Grundlagen der Bild- und Videotechnik:ameratechnik, Objektive, Beleuchtung, Bildgestaltung, optische Auflösung, Videoschnitt, Videomischung, Displays, sowie Codecs. Grundlagen der Videoproduktion: visuelle Konzeption, Storytelling, Gestaltungsprozesse der Produktion sowie Methoden der Nachbearbeitung und Distribution.
- **Audiotechnik und Audioproduktion (ca. 40%):**  
Grundlagenwissen der Audiotechnik, Eigenschaften von analogen und digitalen Audiosignalen, Mikrofontechniken, dramaturgische Konzeption und Tongestaltung von Hörfunkgenres, Podcasts und Hörspielen, Tonschnitt, Mischung, Abhörsysteme sowie Audio-Quellencodierung.

**Praktikum (aktuell 2SWS):**

- **1. Semester:** Videotechnik und Videoproduktion mit Bearbeitung der 1.Aufgabengruppe im Praktikum
- **2. Semester:** Audiotechnik und Audioproduktion mit Bearbeitung der 2.Aufgabengruppe im Praktikum

**Lehrmaterial / Literatur**

Teaching Material / Reading

**Vorlesungsskript:** jährlich aktualisierte PDF-Kopie der Vorlesungsfolien mit begleitendem, ausführlichem Zusatztext und Vorbereitungsfragen, ergänzt durch Prüfungsaufgaben, jeweils über Moodle zur Verfügung gestellt.

**Praktikumsaufgabenblatt** zum jeweiligen Semester, Online-Bedienungsanleitungen zu Programmen und Geräten.  
Ergänzend bei Bedarf zur Vertiefung oder Neuerungen:

**Lehrbücher (Auswahl, nur bei Bedarf zur Vertiefung ergänzend):**

- ASC Press (Hg.) (2023): The American Cinematographer. Hollywood, California
- Stump, D., Digital Cinematography, 2014, Taylor & Francis Ltd.
- Freyer, U., Silverberg, M. (2022): Medientechnik. Hanser, München.
- Heinen, G., (2019): AV-Medientechnik. Europaverlag.
- Schmidt U., & Schmidt J., (2023): Digitale Film- und Videotechnik. Hanser, München
- Dickreiter, M. et al. (Hg.) (2013): Handbuch der Tonstudiotechnik. De Gruyter/Saur, Berlin/New York
- Scholz, F., C., (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter Saur

**Internet-Quellen:** [www.heise.de/ct](http://www.heise.de/ct), [www.aes.org](http://www.aes.org), [www.slashcam.de](http://www.slashcam.de), [www.chip.de/news](http://www.chip.de/news)

**Zeitschriften:** FKT (monatlich), Film & TV Kamera (monatlich)

**Internationalität (Inhaltlich)**

Internationality

Neben deutschen und europäischen Normen wird insbesondere auch auf die Abweichungen im amerikanischen geprägten Umfeld hingewiesen, sowie auf englisch-sprachige Manuals und Webseiten hingewiesen

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl Klausur mit Bonussystem	<p>Dauer: 90 Minuten Gewichtung: 100 % Bonuspunkte: pro Praktikumsleistung (je 1 pro Semester) können jeweils bis zu 12% Bonuspunkte eingebracht werden (typischerweise 24%).</p> <p>Ein weiterer Extrapunkt kann in zwei Semestern einmalig bei besonderen Leistungen vergeben werden (Gesamte maximale Bonuspunkte über zwei Semester: 25%).</p> <p>Hinweis: Die Klausur kann bis zu 20% aus Multiple-Choice-Aufgaben bestehen.</p>	<p><b>Klausur:</b> Inhaltsabdeckende Fragenauswahl insbesondere zur Fachkompetenz und ergänzend Methodenkompetenz.</p> <p><b>Bonuspunkte durch Praktikumsleistung:</b> Abgabe mehrerer Arbeiten, die je nach Aufgabenstellung als Einzel- oder Gruppenarbeit angefertigt werden. Abzüge für insbesondere technische und gestalterische Fehler oder Auffälligkeiten.</p>

# Grundlagen Compositing und Motiondesign

Basics of compositing and motion design

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	GCM	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Martin Frey			Prof. Dipl.-Des. Martin Frey	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
Wahlpflichtmodul MT			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage grundlegende Ansätze und Techniken des Compositings und Motion-Designs zu verstehen und anzuwenden.
- **Methodenkompetenz:**  
Fähigkeit der grundlegenden Nutzung entsprechender Bearbeitungswerkzeuge.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage kleinere Übungsaufgaben, sowie die Projektarbeit im Team auszuführen.

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Überblick und Einstieg in Compositing und Motion-Design
- Übersicht über existierende Compositing- und Animationstools
- Einführung in Adobe AfterEffects und Benutzeroberfläche
- Strukturieren von Kompositionen und Medienimport
- Verwenden von Text und Formen
- Umgang mit Ebenen und Subkompositionen
- Einsatz von Effekten, Farb-/Zeitmanipulation
- Farbkorrektur und Retouchieren
- Verwendung von Masken und Keying
- Arbeiten mit der 3. Dimension (Kameras, Lichtquellen...)
- Tiefen- / Bewegungsschärfe
- Motion und Kamera Tracking
- Keyframeanimation (Keyframes und Interpolation der Zwischenframes)
- Ausgabe und Export
- Einstieg in den Einsatz von Expressions

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Fontaine P. (2019): Adobe After Effects CC: Das umfassende Handbuch – Neuauflage 2019, Rheinwerk Design, Bonn
- Williams R. (2012): The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Macmillan USA

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

—		
<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b> Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2)</sup> 3)</b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (PrA)	Detail: Erstellung eines, 1-2 minütigen Animationsclips zu gestelltem Thema inkl. Kurzpräsentation	Verstehen und Anwenden grundlegender Ansätze und Techniken des Compositings und Motion-Designs.

## Visuelle Effekte für Bewegtbild

Visual Effects for Moving Images

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	VFX	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dipl.-Des. Stephan Baumann			Prof. Dipl.-Des. Stephan Baumann	
Voraussetzungen* Prerequisites				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h ModA: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):

- **Fachkompetenz:**
  - Verstehen der grundlegenden Prinzipien von visuellen Effekten (VFX) in Bewegtbildproduktionen
  - Kenntnis über die Arbeitsabläufe und Prozesse in der Erstellung von VFX
  - Beherrschung von Tools und Software für VFX, z. B. Blackmagic Fusion
  - Fähigkeit, technische und ästhetische Entscheidungen bei der Integration von VFX in Bewegtbildprojekten zu treffen
- **Methodenkompetenz:**
  - Fähigkeit, VFX-Aufgabenstellungen systematisch zu planen, durchzuführen und zu evaluieren
  - Anwendung von visuellen und technischen Analyseverfahren zur Beurteilung von Effekten
  - Problemlösungskompetenz bei der Bewältigung von Herausforderungen in der VFX-Produktion
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**
  - Fähigkeit zur Teamarbeit in VFX-Projekten, bspw. bei der Aufgabenverteilung und der Kommunikation
  - Zeitmanagement und Organisation bei der Arbeit an Projekten mit mehreren Arbeitsschritten
  - Reflexion über eigene gestalterische Entscheidungen und deren Wirkung
  - Bereitschaft, Feedback anzunehmen und iterativ in den kreativen Prozess einzubinden

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Geschichte der VFX, aktuelle Trends und Einsatzmöglichkeiten
- Grundlagen der VFX-Produktion: Pipeline-Struktur, Workflows und Rolle der einzelnen Prozessschritte
- Kenntnis gängiger Tools wie Adobe After Effects, Blender, Nuke oder Fusion und deren Einordnung im Markt
- Einführung in das Prinzip „Node-based“
- Farbräume, Arbeiten mit Kanälen, Layer-basierte Bildbearbeitung, Keying, Masking, Green-Screen-Technik, Tracking und Stabilisation
- Entwicklung eines eigenen kurzen Bewegtbildprojekts mit Integration von visuellen Effekten

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Brinkmann, R. (2008): The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Morgan Kaufmann, Burlington
- Gress, J. (2015): Visual Effects and Compositing, New Riders
- Wright, S. (2018): Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques, Routledge, Milton Park
- Okun, J. (2020), The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures (3.Edition), Routledge

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality



—		
<b>Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)</b>		
Method of Assessment		
<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (LPort)	Umfang: 8 Teile Gewichtung: Jeder Teil muss erfolgreich absolviert werden Details: Schriftlich (Moodle) und mündlich zu Beginn des Kurses	siehe Qualifikationsziele

## Content-Entwicklung

Content Creation

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	CE	Profilierungsmodul	10

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Michael Thiermeyer			Prof. Dr. Michael Thiermeyer	
Voraussetzungen* Prerequisites				
<div><div>-</div><div>Sprach- und Textkompetenz auf Hochschulniveau</div><div>-</div><div>Grundkenntnisse in Mediengestaltung und Audio- und Filmproduktion</div><div>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</div></div>				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	<div><div>Präsenz:</div><div>90 h</div><div>Vor-/Nachbereitung:</div><div>60 h</div><div>ModA:</div><div>150 h</div><div>Gesamt:</div><div>300 h</div></div>

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden verfügen über Kenntnisse für das Entwickeln und Realisieren von Inhalten für Medien: journalistische, fiktionale und werbliche Darstellungsformen.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage, mit den erworbenen Kenntnissen Inhalte für unterschiedliche Medien zu entwickeln und realisieren: journalistische, fiktionale und werbliche Darstellungsformen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Durch Teamarbeit (Kreation und Schreiben eines Drehbuchs; Produktion eines Kurzfilms) werden Teamverhalten und Selbstorganisation gesteigert.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Schreibkompetenz: Stillehre
- Journalistische Darstellungsformen in verschiedenen Medien: Themen, Recherche, Nachricht, Meldung, Bericht, Interview, gebauter Beitrag, Bildgeschichte, Headline, Bildunterschrift
- Fiktionales Erzählen: Idee, Prämisse, Logline, Synopsis, Step Outline, Drehbuch, Erzählung
- Werbliche Darstellungsformen: Schreiben für Werbung: Copy-Plattform, Slogan, Claim, Headline, Headline und Bild, Copy; Kreation und Gestaltung von Anzeigen, Funkspots, Filmspots

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Ausführliches Skript, Aufgaben, Übungen und Zusatzinformationen (Moodle-Lernumgebung); zusätzlich Handouts in der Vorlesung zur Vertiefung bestimmter Themen
- Gaede, W. (2002): Abweichen von der Norm. Langen Müller/Herbig, München
- McKee, R. (2017): Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. Berlin Alexander, Berlin
- McKee, R. (2018): Dialog: Wie man seinen Figuren eine Stimme gibt. Berlin Alexander, Berlin
- McKee, R. (2018): Storymomics: Story-driven Marketing in the Post-advertising World. Twelve, New York
- Ogilvy, D. (1984): Ogilvy über Werbung. Econ, Wien
- Petri, C. (1995): Kreativität auf Knopfdruck. Mildenberger, Offenburg
- Reiners, L. (2015): Stilfibel. Der sichere Weg zum guten Deutsch. Deutscher Taschenbuch-Verlag, München
- Reins, A. (2003): Die Mörderfackel. Das Lehrbuch der Texterschmiede Hamburg. Hermann Schmidt, Mainz
- Riley, C. (2009): The Hollywood Standard. The Complete and Authoritative Guide to Script Format and Style. 2nd Ed. Michael Wiese/Publishers Group, Studio City/Enfield
- Schneider, W./Raue, P.-J. (2016): Das neue Handbuch des Journalismus und Online-Journalismus. Rowohlt, Reinbeck b. Hamburg
- Winter, J. (2008): Handbuch Werbetext. Deutscher Fachverlag, Frankfurt a. M.

Internationalität (Inhaltlich)		
Internationality		
Internationale Quellen, Beispiele und Trends; internationale Filmbeispiele.		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)		
Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (LPort)	Umfang: 3 Contents: journalistisch, fiktional, werblich Gewichtung: journalistisch, fiktional: 80 % werblich: 20 %. Details: schriftlich (Moodle) und mündlich am Beginn des Kurses	Siehe Lernziele.

Nonfiktionaler Film			
Non-fictional Film			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	NF	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Stephan Löhr			Prof. Stephan Löhr	

Voraussetzungen* Prerequisites		
Absolviertes Modul “Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik” (MPT) Grundlagen der Medientechnik, Videoproduktion und Mediengestaltung <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>		
Verwendbarkeit Usability	Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
Bachelor Medienproduktion und Medientechnik Bachelor Digital Design	SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 45 h ModA: 45 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes		
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz): <ul style="list-style-type: none"><li><b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden kennen die Vielfalt an Darstellungsmöglichkeiten im nonfiktionalen Film und verfügen über gestalterische Kompetenz.</li><li><b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden sind in der Lage, Inhalte in AV-Projekten zu entwickeln.</li><li><b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden sind in der Lage, in einem Team diszipliniert und engagiert zusammenzuarbeiten und kreatives Denken in eine Projektgruppe einzubringen.</li></ul>		
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content		
<ul style="list-style-type: none"><li>Diskussionen über die unterschiedlichen Ausprägungen des Dokumentarfilms.</li><li>Forschen nach eigenständigen künstlerischen Ausdrucksformen.</li><li>AV-Projekt als Semesterarbeit aufgeteilt in Teams.</li></ul>		
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"><li>Lipp, T. (2012): Spielarten des Dokumentarischen: Einführung in Geschichte und Theorie des Nonfiktionalen Films. Schüren, Marburg</li><li>Hohenberger, E. (2012): Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. Vorwerk 8, Berlin</li><li>Veiel, A. (2008): Dokumentarfilm: Werkstattberichte. UVK, Konstanz</li><li>Curran Bernard, S. (2010): Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen. Focal Press, New York</li></ul>		
Internationalität (Inhaltlich) Internationality		
Es werden zum Teil internationale Fallstudien und Filmbeispiele verwendet.		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen

ModA (PrA)	<p>Nonfiktionaler Film als Gruppenarbeit (PrA).</p> <p>Gewichtung: 80% Film (Gruppe), 20% Einzelausarbeitung</p> <p>Details: Die Schriftliche Ausarbeitung hat einen Umfang von ca. 5–10 Seiten.</p>	<p>Überprüfung der erworbenen Kenntnisse über mögliche Darstellungsmöglichkeiten im nonfiktionalen Film und deren Anwendung.</p>
------------	--	--

## Audiovisuelle Medien

Audio-Visual Media

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	AVM	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	SU: Hörsaalgröße, Pr: max. 16

Modulverantwortliche Module Convenor	Dozent/-in Professor / Lecturer
Prof. Stephan Löhr	Prof. Stephan Löhr

### Voraussetzungen\*

Prerequisites

Absolviertes Modul „Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik“ (MPT)

Eintritt ins 3. Semester

nur für Praktikumsteilnahme: verpflichtende Teilnahme an Wiederholung der Einweisung zur Laborordnung und Laborsicherheit im Rahmen dieses Moduls zwingend erforderlich, nachgewiesen durch Unterschriftenliste sowie Eintragung in Gruppenliste

**\*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.**

Verwendbarkeit Usability	Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
Bachelor Medienproduktion und Medientechnik: Basis für die Fächer ab 3. Semester Bachelor of Arts Digital Design	SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden kennen die wesentlichen Besonderheiten und Prozessabläufe bei der digitalen Postproduktion, einschließlich AV-Synchronisation, Workflows, Montageformen, Roh- und Feinschnitt, Speicherung, Mischung, Konfektionierung, Codierung und Ausspielung von audiovisuellen Bewegtbildinhalten für TV und Kino. Sie sind mit den vertieften theoretischen, historischen und gestalterischen Grundlagen der Filmmontage und Filmvertonung sowie den dafür notwendigen Voraussetzungen und Normen der Video-, Audio- undameratechnik vertraut. Sie kennen aktuelle Trends und Entwicklungen im Bereich der Bewegtbildtechnologien und Studioteknik.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können selbständig Programm und Geräte der Medientechnik nach technischen und gestalterischen Gesichtspunkten anwenden. Dies umfasst insbesondere die Nutzung von Werkzeugen nonlinearer Videoschnittsysteme. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum Einsatz von Montagetechniken, Effekten, Methoden des Bild- und Audioschnitts, Vertonung sowie zur digitalen Konfektionierung. Sie können Montageformen hinsichtlich ihrer Wirkungen analysieren und eigene Filmmontagen konzipieren und umsetzen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, kleine, anspruchsvollere projektartige Aufgaben zu planen, alleine oder im Zweier-Team und selbständig auszuführen, zu kontrollieren und zu reflektieren. Dazu gehören auch Basis-Kompetenzen (z. B. Selbstorganisation, Einschreibung in Gruppenlisten, pünktliches Erscheinen zum Praktikum, Teamarbeit, Einhalten von Abgabefristen, ergebnisorientiertes Lesen und Verstehen von umfangreichen Bedienungsanleitungen sowie selbständiges Erarbeiten von Softwareeinführungen und Tutorials).

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

#### Seminaristischer Unterricht mit Übungsanteilen (aktuell 2 SWS):

- Vertiefte Grundlagen und Workflows der Postproduktion, Montagetheorien und Montageformen für audiovisuelle Medien und ihre dramaturgische Anwendung. Messung und Aufbereitung von Video- und Audiosignalen, Besonderheiten bei Bildaufnahme und -Wiedergabe unter Berücksichtigung von Wahrnehmungsgrundlagen.
- Import- und Export (Einzelbildern, Bildsequenzen und Ton), zeitliche Synchronisierung von AV-Medien, Aufbereitung von Medien für verschiedene Ausspielwege unter Berücksichtigung aktueller Codecs der AV-Postproduktion.
- Aktuelle Trends und Entwicklungen im Bereich der Bewegtbildtechnologien, der Studioteknik sowie der Media-over-IP- und Remoteproduktion.

**Praktikum (aktuell 2 SWS):**

- Bearbeitung mehrerer Aufgaben aus dem Feld Filmmontage, Postproduktion und Bewegtbildtechnologien sowie entsprechende Dokumentation und Reflexion.

**Lehrmaterial / Literatur**

Teaching Material / Reading

**Vorlesungsskript:** jährlich aktualisierte PDF-Kopie der Vorlesungsfolien, über Moodle zur Verfügung gestellt.

**Praktikumsaufgaben während des Semesters,** Online-Bedienungsanleitungen zu Programmen und Geräten.

**Lehrbücher (Auswahl, nur bei Bedarf zur Vertiefung ergänzend):**

- Clark B., et al., (2019): The Guide to Managing Postproduction for Film, TV, and Digital Distribution: Managing, the Process. Focal Press.
- Möller, A., (2013): Die Postproduktion eines Fernsehfilms. Herbert von Halem Verlag.
- Murch, W., (2009): Ein Lidschlag ein Schnitt. Alexander Verlag, Berlin
- Schmidt U., & Schmidt J., (2023): Digitale Film- und Videotechnik. Hanser, München
- Beller, H., (2005): Handbuch der Filmmontage. UVK
- Reisz, K. (1988): Geschichte und Technik der Filmmontage. Filmlandpresse
- Voss., G., (2005): Schnitte in Raum und Zeit. Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie, Vorwerk 8.
- Dickreiter, M. et al. (Hg.) (2013): Handbuch der Tonstudioteknik. De Gruyter/Saur, Berlin/New York
- Stump, D., (2014): Digital Cinematography,, Taylor & Francis Ltd.

**Internationalität (Inhaltlich)**

Internationality

Neben deutschen, europäischen und teilweise amerikanischen Normen wird insbesondere auch auf englischsprachige Fachbegriffe und Besonderheiten hingewiesen.

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
Kl Klausur mit Bonussystem	Dauer: 90 Min Gewichtung: 100 % Bonussystem: Eine Studienarbeit kann mit maximal 25 % der Gesamtpunktzahl an die Klausur angerechnet werden  Hinweis: Die Klausur kann bis zu 20% aus Multiple-Choice-Aufgaben bestehen.	Siehe Qualifikationsziele

TV-Produktion und -Redaktion				
TV Production and Compilation				
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits	
	TVP	Profilierungsmodul	5	

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Stephan Löhr			Prof. Stephan Löhr	

Voraussetzungen* Prerequisites				
Absolviertes Modul „Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik“ (MPT)				
Technische Kenntnisse Kamera, Ton, Licht, Videoschnittssystem (Blackmagic DaVinci Resolve)				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability		Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload	
Bachelor Medienproduktion und Medientechnik: Basis für die Fächer ab 3. Semester Bachelor of Arts Digital Design		SU/Ü, Pr	Präsenz:	60 h
			Vor-/Nachbereitung:	20 h
			ModA/Übl:	70 h
			Gesamt:	150 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes	
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):	
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Fachkompetenz:</b> Wissen über den Entstehungsprozess eines Fernsehbeitrags von der Themenfindung bis zur Realisierung und Fertigstellung; Kenntnisse von redaktionellen Aufgaben, Storytelling, journalistischen Darstellungsformen, Zielgruppen, Montage, Umgang mit Kamera, Ton und Licht; Sequenzbildung, Kommentartext, redaktionelle Abnahme und plattformübergreifenden Ausspielwegen.</li><li><b>Methodenkompetenz:</b> Fähigkeit, einen TV-Beitrag von der Konzeption bis zur Fertigstellung nach redaktionellen und gestalterischen Gesichtspunkten umzusetzen. Die erworbenen bereichsübergreifenden Kenntnisse und Fertigkeiten können den Eintritt in vielschichtige Berufsbilder im Medienbereich (z. B. Regie, Produzent, Kameramann/-frau, Tontechnik, Lichttechnik, Redaktion, usw.) erleichtern bzw. ermöglichen.</li><li><b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Fähigkeit, in Produktionsteams mitzuwirken; Fähigkeit, Fernsehbeiträge zu beurteilen und alternative Realisierungsansätze zu diskutieren.</li></ul>	
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content	
<ul style="list-style-type: none"><li>Erstellung eines aktuellen Beitrags: Konzept – Storyboard – Recherche – Dreh – Text – Schnitt – Vertonung</li><li>Redaktionelles Arbeiten: Recherche, journalistische Darstellungsformen, Interviewführung, Texten, Abnahme</li><li>Vertiefung der einzelnen Stationen bei der Entstehung des Beitrags</li><li>Drehgenehmigungen, Zielgruppen und Plattformen</li><li>Ethische Rahmenbedingungen, Pressekodex, Authentizitätsbegriff</li><li>Medienrechtliche Aspekte des journalistischen Arbeitens: Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Zitatrecht</li></ul>	
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading	
<ul style="list-style-type: none"><li>Buchholz, A., Schupp, K., Fernsehjournalismus, 2020, Springer</li><li>Großpietsch, T., Jacobs, O., Journalismus fürs Fernsehen: Dramaturgie - Gestaltung – Genres, 2015, Springer</li><li>Heussen, G., Fakten · Bilder · Töne · Story: Dokumentarische Filmdramaturgie, 2023, Springer</li><li>Heussen, G., Die Textperson im dokumentarischen Film: Das kreative Werkzeug für fesselnde Filmtexte. Kino - TV - Netz (Journalistische Praxis), 2019, Springer</li><li>Kamp, W., AV Mediengestaltung, 2019, Europa Lehrmittel</li></ul>	
Internationalität (Inhaltlich) Internationality	



Einige Begriffe und Bezeichnungen stammen aus dem englischen Sprachraum. Englische Filmbeispiele können gezeigt werden.

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

<b>Prüfungsart bzw. -form<sup>1)</sup></b>	<b>Umfang/Dauer und Gewichtung<sup>2) 3)</sup></b>	<b>Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen</b>
ModA (PrA)	TV-Beitrag als Gruppenarbeit (PrA)  Gewichtung: 80% Film (Gruppe), 20% Einzelausarbeitung  Details: Die Schriftliche Ausarbeitung hat einen Umfang von ca. 5–10 Seiten.	Konzeption und Umsetzung eines TV-Beitrags nach gestalterischen und technischen Gesichtspunkten.

## Sounddesign

Sounddesign

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	SD	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock			Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik (1. und 2. Semester) Medienlehre und -gestaltung (1. und 2. Semester) Elektrotechnik (2.Semester)				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichem Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen:**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden können audiovisuelle Medien mit adäquaten, wirkungsvollen Sounddesign versehen. Eine passende Gestaltung der Tonmischung aus Sprache, Musik und Soundeffekten. Das beinhaltet die Audio-Postproduktion mit einer Digitalen Audioworkstation (DAW) und das EBU R128-konforme Mastering.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden lernen den Umgang mit einer DAW, um dabei in mehreren Übungen Kurzfilme, Trailer oder Werbespots mit Musik, Geräuschen und Sprache zu gestalten.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, im Team eine die Qualität und die Effektivität von Sounddesign zu bewerten und zu beurteilen.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Was ist Sounddesign?
- Sounddesign bei Film und Fernsehen
- Sounddesign für Computerspiele
- Einsatz und Wirkung von Musik, Soundeffekten und Sprache
- Diegetisches und nicht-diegetisches Sounddesign
- Einsatz und Wirkung der tontechnischen Parameter
- Das Soundkonzept: Die Dramaturgie der Töne

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Skript der Vorlesung als PDF auf der Moodle-Lernplattform
- Bücher:
- Flückiger, B. (2001); Sound Design, Schüren-Verlag, Marburg
- Sonnenschein, D. (2001); Sound Design, Michael Wiese Productions, Studio City USA
- Chion, M. (2012); Audio-Vision, Schiele & Schön, Berlin
- Görne, T. (2017); Sounddesign, Carl Hanser-Verlag, München
- Kock, M. (2019); Wie der Ton zum Bild passt: Wege zu effektivem Sounddesign. Schiele & Schön, Berlin

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Die Interface bzw. Oberflächen-Gestaltung von Audio- Videoproduktions-Software und -Systemen ist generell in englischer Sprache konzipiert.

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl, Klausur mit Bonussystem	summative, schriftliche Prüfung, 60 Minuten	bis zu 25% der Endnote werden durch die in Einzelarbeit anzufertigende audiovisuelle Studienarbeit (Sounddesign für ein vorgegebenes Video) erworben. Kompetenzen für den Einsatz und die Wirkung von Sounddesign bei einer Tonspur: Musik, Sprache, Soundeffekte, Diegetisches und Nicht-diegetisches Sounddesign, Soundkonzept

# Unternehmenskommunikation

Corporate Communications

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	UK	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Karlheinz Müller			Prof. Karlheinz Müller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Grundlagen der Medientechnik und Mediengestaltung				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU, Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 45 h ModA: 45 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden kennen Formen, Instrumente, Strategien und Maßnahmen interner und externer Kommunikation in Unternehmen und Institutionen.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage, Instrumente, Strategien und Maßnahmen interner und externer Kommunikation in Unternehmen und Institutionen anzuwenden und ein integriertes Konzept für Unternehmenskommunikation zu erstellen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Teamfähigkeit / Kommunikationsfähigkeit / Eigenverantwortung / Selbstmanagement / Durchsetzungsvermögen / Kritikfähigkeit / Verantwortung / Belastbarkeit / Motivation / Medienkompetenz / Empathie / emotionale Kompetenz / Problemlösungskompetenz

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Konzeptionspraxis für integrierte Kommunikation
- Konzeptionsschritte: Briefing, Recherche, Re-Briefing, Ideenfindung, Scribble, Layout, Planung, Umsetzung
- Public Relations – Interne/externe Kommunikation – Mediamix
- Corporate Identity, Corporate Design, Print-Kommunikation, Krisenkommunikation, Kommunikationskonzepte zur Krisenbewältigung, Sponsoring, Event-Marketing, werbliches Texten

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Herbst, D. (2003): Unternehmenskommunikation. Cornelsen, Berlin
- Herbst, D. (2009): Das 1x1 der Corporate Identity. Cornelsen, Berlin
- Bruhn, M. (2013): Integrierte Kommunikation in Theorie und Praxis. Betriebswirtschaftliche und Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven. Springer Gabler, Wiesbaden
- Hoffmann, B./Müller, C. (2008): Public Relations kompakt, UVK, Konstanz
- Schick, S. (2014): Interne Unternehmenskommunikation. Strategien entwickeln, Strukturen schaffen, Prozesse steuern. Schäffer-Poeschel, Stuttgart
- Kapferer, J.-N. (1992): Die Marke – Kapital des Unternehmens: Strategien entwickeln. Moderne Industrie, Landsberg
- Forthmann, Heintze (2015): Vordenker in der Krisenkommunikation
- Forthmann (2008): Praxishandbuch Public Relations
- Höbel/Hofmann (2013): Krisenkommunikation
- Jecker (2019): Interne Kommunikation
- Spiller/Vaih-Baur/Scheurer (2011): PR-Kampagnen
- Szyska/Dürig (2008): Strategische Kommunikationsplanung

- Zerfaß, Piwinger (2014): Handbuch Unternehmenskommunikation

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden zum Teil internationale Fallstudien und Filmbeispiele verwendet.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA (PrA)	Gewichtung: 100 %	Konzeptionelle und gestalterische- Kompetenz für konsistente Kommunikation in unterschiedlichen Medien. Diese Kompetenz soll in einer Projektarbeit anschaulich dargelegt werden.

# Audioproduktion für Veranstaltungen

Audio Production for Events

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	APV	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock			M.eng. Patrick Lehmeier	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Entsprechende Kenntnisse aller Grundlagenfächer Technische Kenntnisse Kamera, Ton, Licht, Videoschnittssystem (Blackmagic DaVinci Resolve) <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü, Pr	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 150 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden können eine Veranstaltung inklusive Medientechnik im Team selbstständig organisieren, bewerben (Promotion), durchführen und audiovisuell dokumentieren. Das beinhaltet unter anderem den fachgerechten Umgang mit Mikrofonen, Kameras und Beleuchtungstechnik sowie die Postproduktion mit einer Digitalen Audioworkstation (DAW) bzw. Videoschnittsoftware.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse in diversen unterschiedlichen technischen Bereichen bzw. Fällen anwenden: Unterschiedliche Mikrofontypen, Lichtsituationen, Raumakustik, Ausbreitung von Schall, Audio-Video-Workstations etc. Es werden dabei Anwendungsmethoden gelehrt, d.h. keine spezifische Produktionssoftware.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, allein oder im Team unter Beachtung der gesetzlichen Sicherheitsvorschriften eine Audio-/Videoveranstaltung mit Künstlern und Darstellern zu bewerben, durchzuführen und zu dokumentieren

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- **Beschallungstechnik:** der Signalweg vom Klangerzeuger bis zum Lautsprecher (Mikrofonierung, DI-Boxen, drahtlose Übertragung, Verstärker, Lautsprechertypen, Beschallungsakustik)
- **Lichttechnik:** Scheinwerfertechnik, Bühnenbeleuchtung, Effektbeleuchtung, Videoprojektion
- **Sicherheitstechnik:** Vorschriften bei Veranstaltungen Organisation von Veranstaltungen: Planung, Catering, Werbung

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- eigenes Skript der Vorlesung als PDF auf der Moodle-Lernplattform
- Pieper, F. (2005): Das P. A. Handbuch. Carstensen, München
- Jürg Jecklin, J. (1987): Musikaufnahmen, Franzis' Verlag, München
- Weinzierl, S. (Hg.), (2008): Handbuch der Audiotechnik. Springer, Berlin
- Görne, T. (2015): Tontechnik. Hanser-Verlag, München
- Keller, M. (2010): Faszination Licht. Prestel, München
- Versammlungsstättenverordnung (VStättV) des Bayr. Staatsmin. des Inneren, aktuelle Fassung

## Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Die Interface bzw. Oberflächen-Gestaltung von Audio- Videoproduktions-Software und -Systemen ist generell in englischer Sprache konzipiert.

## Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl	<p>Dauer: 90 Minuten Details: Bonussystem; summative, schriftliche Prüfung</p> <p>Bis zu 25% der Endnote werden durch die im Team anzufertigende audiovisuelle Dokumentation der praktischen Veranstaltung (z. B. Campusfest) erworben.</p>	Kompetenzen in Freifeld- und Raumakustik, Mikrofon- undameratechnik, Beleuchtungstechnik, Audio/Video-Aufnahmetechnik, Digital Audio Workstation (DAW), Video-Audiopostproduktion

Medienmarketing			
Media Marketing			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	MM	Profilierungsmodul	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock			Prof. Dr. Dipl.-Ing. Maximilian Kock	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 150 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes
<p><b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden können Kommunikationskonzepte für die unterschiedlichen Medienkanäle zielgruppenbezogen entwerfen, zeitlich und inhaltlich im Ablauf strukturieren und schlussendlich umsetzen..</li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse nach einer konkreten Aufgabenstellung (als hypothetischer Kunde einer Kommunikations- bzw. Werbeagentur) beispielhaft realisieren.</li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden sind in der Lage, allein oder im Zweierteam der Semestergruppe ihr kommunikatives Konzept vorzustellen.- Weiterbildung der kommunikativen, darstellerischen und rhetorischen Kompetenz</li> </ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Überblick über die globale Medienlandschaft</li> <li>- Wie erreicht man die Aufmerksamkeit seiner Zielgruppe?</li> <li>- Marketinggrundlagen</li> <li>- Marketingstrategien</li> <li>- Die unterschiedlichen Medienmärkte</li> <li>- Entwickeln eigenständiger darstellerischer Ausdrucksformen die medienadäquat funktionieren</li> <li>- Interaktion von Mensch, Ding und Information: die gesellschaftliche Verantwortung des Kommunizierenden</li> </ul>
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading
<ul style="list-style-type: none"> <li>- eigenes Skript der Vorlesung als PDF auf der Moodle-Lernplattform</li> <li>- Zollondz, H.-D. (2008): Grundlagen Marketing, Cornelsen, Berlin</li> <li>- Al Ries, Jack Trout Positioning - Wie Marken und Unternehmen in übersättigten Märkten überleben, Verlag Franz Vahlen GmbH, München 2012</li> <li>- Carl Tillessen Konsum: Warum wir kaufen, was wir nicht brauchen, HarperCollins, Hamburg 2021</li> <li>- Hartmann, F. (2008): Medien und Kommunikation, Facultas, Wien</li> <li>- Fill, C. (2001): Marketing – Kommunikation, Pearson Education Deutschland, München</li> <li>- Thomas, W./Stammermann, L. (2007): In-Game-Advertising – Werbung in Computerspielen, Gabler, Wiesbaden</li> </ul>
Internationalität (Inhaltlich) Internationality
Die Fachbegriffe im Marketing sind häufig von der englischen Sprache dominiert.
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)



Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl	Dauer: 90 Minuten Gewichtung: 100 % Details: Bonussystem; Bis zu 25 % der Endnote werden durch das im Zweier- Team anzufertigende und zu präsentierende Kommunikationskonzept (zum Teil mit praktischer Umsetzung) - erworben.	Grundlagen Marketing, 4 Ps, Marktformen, Kommunikationstheorien, Zielgruppen, Marketingcontrolling, Funktionsweise von Agenturkonzepten

# Projekte und Wahlpflichtmodule

Medien/UX/UI Projekte				
Media/UX/UI Projects				
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module		Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	-	Wahlpflichtmodul		16 (je 8)

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Stephan Baumann			Dozenten der Medienstudiengänge	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Empfohlen ist der erfolgreiche Abschluss (zumindest die entsprechenden Kenntnisse) aller Grundlagenfächer aus dem 1. Studienabschnitt <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
Verwendbarkeit Usability		Lehr- und Lernformen Teaching Methods		Workload
–		Pr		Gesamt: 480 h Je Projekt: 240 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes		
Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz): <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden kennen die für eine Medien- bzw. UX/UI-Projektdurchführung notwendigen Aufgaben und Grundlagen.</li><li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden können die in den jeweiligen Projekten erforderlichen Grundlagen und Methoden bei Bedarf recherchieren, sicher planen, anwenden, dokumentieren und präsentieren.</li><li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden können im Team Aufgaben verteilen und bearbeiten und mit Aufgabensteller („Kunden“) erfolgreich kommunizieren</li></ul>		
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent</li><li>- Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen</li></ul>		
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent</li></ul>		
Internationalität (Inhaltlich) Internationality		
Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent.		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen

ModA	Gewichtung: 100 % Details: Entwurf, Umsetzung und Präsentation eines Medien- bzw. UX/UI-Projektes	Über die Projektarbeit werden die gesamten Lerninhalte und Kompetenzprofile abgeprüft einschl. der Kompetenzen zur Teamarbeit und Präsentation.
------	---	---

## Studiengangsspezifische Wahlpflichtmodule

Compulsory Optional Lectures according to Study Program

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	-	Wahlpflichtmodul	15 (je 5)

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Michael Thiermeyer			Dozenten der Medienstudiengänge	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen	Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden verfügen über ergänzte und vertiefte Kenntnisse in studiengangsrelevanten Disziplinen.  
Siehe auch semesteraktuelle Modulbeschreibungen.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage, die ergänzten und vertieften Kenntnisse in studiengangsrelevanten Disziplinen bei der Produktion von Medien und medientechnischen Anforderungen und/oder Interaktiven Medien anzuwenden.  
Siehe auch semesteraktuelle Modulbeschreibungen.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Abhängig vom jeweiligen Modul

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent
- Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent

### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung/Dozent.

### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
---	--	-----------------------------------

Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen	Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen	Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen.
--	--	---

# Schlüsselqualifikationen

English for Media Professionals				
English for Media Professionals				
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module		Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	EMP	Pflichtmodul Schlüsselqualifikation		3

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Dr. Lisa Mora, Barbara Kasberger			Barbara Kasberger	
Voraussetzungen* Prerequisites				
B2-Level des GER (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen)				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability		Lehr- und Lernformen Teaching Methods		Workload
Vorbereitung für ein mögliches Praktikum oder Studium im Ausland		SU/Ü		Präsenz: 30 h Vor-/Nachbereitung: 30 h ModA: 30 h Gesamt: 90 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes	
<b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Fachkompetenz:</b> Schriftliche und mündliche Äußerungen in gut verständlichen, weitestgehend korrekten und klar strukturierten Texten zu allgemeinen und fachspezifischen Themen zu erbringen und authentische allgemeine und fachbezogene Medien in einem zeitlichen Rahmen zu rezipieren, auch im Detail zu verstehen und zusammenzufassen z.B. in einem bewerteten Redebeitrag im Plenum.</li><li><b>Methodenkompetenz:</b> Eine schnelle Informationsentnahme durch Scannen eines Textes oder Audiobeitrag, detailliertes Textverständnis, die Erstellung verschiedenster Textformate, Besprechung und Analyse aktueller Medienthemen auf Englisch.</li><li><b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Eine verbesserte Interaktion und Teamfähigkeit, Gruppendiskussion auf Englisch, strukturiertes Arbeiten und effektive Gruppenarbeit</li></ul>	
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content	
<p>Absolvieren des Onlinekurses „English for Media Literacy“ von Coursera:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Media Literacy, Types of Media, Advertising, Bias in the Media, Diversity and the Media. Zusammenfassung und Weiterführung, Analyse und Besprechung von aktuellen englischsprachigen Medientexten. Festigung der Niveaustufe B2</li><li>unter grammatikalischen Gesichtspunkten: Tenses, prepositions of time and place, articles, countable and uncountable nouns, quantifiers, conditionals, comparatives and superlatives, modals, the passive, the causative, direct and indirect objects, -ing form or infinitive, questions, reported speech, relative</li><li>unter lexikalischen Gesichtspunkten: Travel &amp; transport; hobbies, sport &amp; games; science &amp; technology; the media; people &amp; society; the law &amp; crime; health &amp; fitness; food &amp; drink; education &amp; learning; weather &amp; the environment; money &amp; shopping; entertainment; fashion &amp; design; work &amp; business.</li></ul>	
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading	
<ul style="list-style-type: none"><li>„English for Media Literacy“ von Coursera <a href="https://www.coursera.org/learn/media">https://www.coursera.org/learn/media</a></li><li>Mann, M. / Taylore-Knowles, S. (2008) Destination B2/ Grammar &amp; Vocabulary, Macmillan Education Limited, London</li><li>Lehrmaterial der Dozentin (aktuelle Artikel aus englischsprachigen Medien)</li></ul>	
Internationalität (Inhaltlich) Internationality	

Es werden internationale, englischsprachige Quellen und Beispiele aus den Medien und über die Medien verwendet und besprochen. Sprachliche Vorbereitung für einen möglichen, späteren Auslandsaufenthalt.

**Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)**

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
ModA	Gewichtung: 10 % Partizipation 35 % mündlicher Beitrag im Plenum/ Audiohausaufgaben 55 % schriftliche Prüfung	Siehe Qualifikationsziele

## BWL und Projektmanagement

Project Management

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	EMP	Pflichtmodul Schlüsselqualifikation	5

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Maximilian Kock			Richard Kirschner	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre; Grundlagen des Projektmanagement; Grundlagen der Mathematik <b>*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.</b>				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
Vorbereitung für ein mögliches Praktikum oder Studium im Ausland			SU/Ü	Präsenz: 60 h Vor-/Nachbereitung: 45 h Prüfungsvorbereitung: 45 h Gesamt: 150 h

### Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden sind in der Lage, betriebswirtschaftliche Zusammenhänge und Fachbegriffe zu verstehen sowie Führungsstile und Führungsmethoden anzuwenden. Zudem kennen die Studierenden die Leitungsfunktionen eines Unternehmens sowie Organisationsformen und -grundsätze. Den Studierenden sind die Erfordernisse zur Einführung eines Projekts bekannt. Ebenfalls kennen sie wichtige Begrifflichkeiten wie Stakeholder des Projektmanagements usw.  
Sie verfügen über notwendiges Fachwissen zu den Themengebieten Projektplanung/-steuerung, Projektorganisation sowie zu den Phasen des Projektmanagements.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse in unterschiedlichen praktischen Fällen unter Berücksichtigung von Umweltbedingungen und Risikofaktoren anwenden. Die Studierenden sind vertraut mit den wesentlichen Werkzeugen und Prozessen des professionellen Projektmanagements. Sie kennen Verfahren zur Reduzierung von Ungewissheit und zur zeitlichen Projektplanung und -steuerung, die Vorgehensweisen bei der Erstellung des Projektstrukturplanes und der Einbindung des Projekts in die Organisationsstruktur des Unternehmens. Die Studierenden können Techniken zur Ideen- und Entscheidungsfindung anwenden und verstehen die Zusammenhänge und Abhängigkeiten innerhalb eines Unternehmens, um ein Projekt erfolgreich umzusetzen. Dabei werden sie mit den speziellen Herausforderungen vertraut gemacht und können diese erkennen und bewerten, sowie Lösungsansätze für spezielle Probleme im Projektmanagement entwickeln.
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, projektartige Aufgaben im Team auszuführen.

### Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre: Management auf Unternehmensebene: Leitungsfunktionen, Aufbauorganisation, Ablauforganisation, Personaleinsatz und -führung, Controlling
- Grundlagen des Projektmanagements: Management auf Projektebene: Magisches Projekt-Dreieck, Projekt-Phasen, Risiko-Management, Projekt-Kommunikation.

### Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Skript zur Vorlesung sowie Aufgaben und Übungen zum begleitenden Selbststudium im PDF-Format auf Netstorage oder auf der Moodle-Lernplattform
- Vahs, D./Schäfer-Kunz, J. (2012): Einführung in die BWL. Schäfer-Poeschl, Stuttgart
- Felsch, S. et al. (2017): Betriebswirtschaftslehre der Unternehmung. Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten
- Olfert, K. (2015): Organisation. NWB Verlag, Herne.
- Reschke, H./Schnelle, H./Schnopp, R. (Hg.) (1998): Handbuch Projektmanagement, Band I & II. TÜV Rheinland, Köln

### Internationalität (Inhaltlich)



Internationality		
Ausgewählte englische Begriffe zum Projektmanagement.		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)		
Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl	Dauer: 90 Minuten Gewichtung: 100 %	Kompetenzen in den Bereichen Management auf Unternehmensebene und Management auf Projektebene

# Praktisches Studiensemester

Praxisphase mit Seminar Practical Phase (Internship) including Seminar			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	PS_DD	Pflichtmodul	27

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Nicht ortsgebunden Amberg (Seminar)	Deutsch	Einsemestrig	Wintersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Michael Thiermeyer			Prof. Dr. Michael Thiermeyer, Prof. Karlheinz Müller	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Lehrinhalte des 1. Studienabschnitts				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			PP, Sem	20 Wochen praktische Tätigkeit  Seminar: Präsenz: 30 h Vor-/Nachbereitung: 15 h PrB: 15 h Gesamt: 60 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes
<p><b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden verstehen Abläufe in Betrieben bzw. Abteilungen der Medien- bzw. UX/UI/Interaktionsgestaltung und Produktion (Aufbau, Organisation) und gliedern sich in das Sozialgefüge eines Betriebs ein. Die Studierenden können in einer Arbeitsgruppe kooperieren, strukturiert arbeiten und vorgegebene Termine einhalten; sie können eigenverantwortlich Projekte abwickeln und darüber berichten.</li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden sind in der Lage, in Medien- bzw. UX/UI/Interaktionsprojekten in Betrieben mitzuarbeiten und ggf. überschaubare Projekte eigenständig bzw. verantwortlich zu bearbeiten. Sie sind in der Lage, über ihre Erfahrungen zu berichten und Ergebnisse zu präsentieren, zu diskutieren und zu reflektieren. Sie können auftretende Probleme im Gespräch mit Betreuern und Kommilitonen lösen.</li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> Die Studierenden erkennen ihre Neigungen und berücksichtigen dies bei der späteren Wahl des Arbeitsplatzes.</li> </ul>
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content
<p>Die Praxisphase soll die Studierenden an eine spätere berufliche Tätigkeit heranzuführen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sie dient insbesondere dazu, die im bisherigen Studium erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse anzuwenden. Dazu ist ein vom Praktikumsbetrieb vorzugebendes Projekt selbstständig, allein oder im Team zu bearbeiten.</li> <li>- Idealerweise arbeiten die Studierenden bei der Planung, Analyse, Konzeption und/oder Entwicklung von informationstechnischen Systemen in einem Projekt aktiv mit.</li> <li>- Im Rahmen eines begleitenden Seminars werden wesentliche Ergebnisse und Erfahrungen in Form einer Präsentation vorgestellt und diskutiert.</li> </ul>
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading

- Abhängig vom Betrieb, in dem die Praxisphase durchgeführt wird

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Die Ableistung der Praxisphase im Ausland wird seitens der OTH sehr unterstützt.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Präs, PrB	Umfang Präs: 10-15 Minuten Umfang PrB: 10-15 Seiten	Darstellung der erlernten Kompetenzen in der Praxisphase

# Ethik in der Medientechnik

Ethics of Media Technology

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	PM_DD	Pflichtmodul	3

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Amberg	Deutsch	Einsemestrig	Sommersemester	–
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Maximilian Kock			Katharina Stucken	
Voraussetzungen* Prerequisites				
–				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 30 h Vor-/Nachbereitung: 30 h Prüfungsvorbereitung: 30 h Gesamt: 90 h

## Qualifikationsziele des Moduls

Learning Outcomes

**Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):**

- **Fachkompetenz:**  
Die Studierenden kennen ethische Theorien.  
Die Studierenden verstehen die Notwendigkeit einer Medienethik und können diese begründen.  
Die Studierenden erkennen ethische Dilemmastrukturen in ihrem Berufsfeld und können diese beurteilen.
- **Methodenkompetenz:**  
Die Studierenden können die erworbenen Kenntnisse auf konkrete Beispiele in ihrem Berufsalltag anwenden. Dabei greifen sie auf internationale Standards (PRME, UN Global Compact) und nationale Leitlinien zurück (z. B. Deutscher Presserat: Pressekodex, Deutscher Werberat: Verhaltensrichtlinien).
- **Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):**  
Die Studierenden sind in der Lage, aus unterschiedlichen ethische Positionen heraus zu argumentieren. Dabei argumentieren sachlich und ohne den Einfluss der persönlichen Meinung.  
Die Studierende präsentieren Arbeitsergebnisse alle vor der Gruppe (Präsentationskompetenz).  
Die Studierende erarbeiten im Team gemeinsam Lösungen (Teamfähigkeit).

## Inhalte der Lehrveranstaltungen

Course Content

- **Philosophie und Ethik:**  
Grundkenntnisse der Philosophie und angewandten Ethik; Einführung in die Sprachphilosophie und Kennenlernen mindestens einer zentralen philosophischen Position innerhalb der Sprachphilosophie (z. B. Diskursethik), ihre kommunikationsethische Relevanz und praxisbezogene Anwendung
- **Medienethik:**  
Produktionsethik (Nachrichten und Meinungen, Bildethik, Ethik der Unterhaltung, Werbeethik), Distributionsethik und Rezipientenethik (Verantwortung des Publikums); Erarbeitung von neuen medienethischen Herausforderungen durch die Digitalisierung der Kommunikation z. B. Datenspeicherung, Algorithmen, Social Media
- **Ethische Konflikte:**  
Kennenlernen und Beurteilung von ethischen Konfliktfeldern innerhalb des Berufsfeldes; Erarbeitung des Umgangs mit konfligierenden Werten anhand von Fallbeispielen aus der Perspektive von Medienschaffenden und Medienkonsumierenden und bewusstes Analysieren dieser; Reflexion über verbindliche ethische Richtlinien und die Notwendigkeit eines Ethikkodex für das Berufsfeld der Medientechnik

## Lehrmaterial / Literatur

Teaching Material / Reading

- Funiok, R. (2011): Medienethik. Verantwortung in der Mediengesellschaft. Kohlhammer, Stuttgart
- Jessen, J. (2016): Handbuch Medien und Informationsethik. J.B. Metzler, Stuttgart
- Kuhlen, R. (2004): Informationsethik. Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen. UVK, Konstanz
- Schicha, C./Brosda, C. (2010): Handbuch Medienethik. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

#### Internationalität (Inhaltlich)

Internationality

Es werden internationale Standards und Richtlinien thematisiert.

#### Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO)

Method of Assessment

Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
Kl	Dauer: 60 Minuten Gewichtung: 100 %	Grundbegriffe der Philosophie und Ethik, Begriff Medienethik, Ethische Urteilsfähigkeit anhand von Fallbeispielen, Medienselbstkontrolle

# Bachelorarbeit

Bachelorarbeit Bachelor Thesis			
Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
		Pflichtmodul	12

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Nicht ortsgebunden	Deutsch	Einsemestrig	Nach Studienfortschritt	1
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Michael Thiermeyer			Erst- und Zweitbetreuer/in bzw. Erstgutachter/in	
Voraussetzungen* Prerequisites				
s. Studien- und Prüfungsordnung, Allgemeine Prüfungsordnung. Darüber hinaus sind auch (u.a. hinsichtlich Wahl der Erstprüferin bzw. des Erstprüfers und formaler Vorgaben) die Richtlinien der Fakultät Elektrotechnik, Medien und Informatik zu beachten. Die jeweils aktuelle Version wird auf der OTH-Homepage unter myOTH bereitgestellt.				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			BA	Gesamt: 360 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes		
<b>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</b> <p>Studierende sind in der Lage, selbständig ein praxisrelevantes, abgrenzbaren (Teil-)Projekt in einem studiengangsbezogenen Umfeld wissenschaftlich-methodisch zu bearbeiten und eine schriftliche Dokumentation in Form einer wissenschaftlichen Arbeit durchzuführen.</p>		
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content		
- Abhängig von der Aufgabenstellung		
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading		
Siehe Modul Bachelorseminar - Esselborn-Krumbiegel, H. (2017): Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben. Schöningh, Paderborn - Eigenrecherche		
Internationalität (Inhaltlich) Internationality		
–		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen
BA	Die Abschlussarbeit ist nach individueller Abstimmung mit der/dem Erstprüfer/in zu erstellen. Regelungen zur Bearbeitung sind in der Studien- und Prüfungsordnung sowie in der Allgemeinen Prüfungsordnung enthalten.	Siehe Qualifikationsziele

## Bachelorseminar

Bachelor Thesis

Zuordnung zum Curriculum Classification	Modul-ID Module ID	Art des Moduls Kind of Module	Umfang in ECTS-Leistungspunkten Number of Credits
	BAS	Pflichtmodul	3

Ort Location	Sprache Language	Dauer des Moduls Duration of Module	Vorlesungsrhythmus (WiSe/SoSe) Frequency of Module	Maximale Teilnehmerzahl Max. Number of Participants
Nicht ortsgebunden	Deutsch	Einsemestrig	Winter-/Sommersemester	-
Modulverantwortliche Module Convenor			Dozent/-in Professor / Lecturer	
Prof. Dr. Mike Altieri			Prof. Dr. Mike Altieri	
Voraussetzungen* Prerequisites				
Studierende sollten kurz vor der Anmeldung der Bachelorarbeit stehen.				
*Hinweis: Beachten Sie auch die Voraussetzungen nach Prüfungsordnungsrecht in der jeweils gültigen SPO-Fassung.				
Verwendbarkeit Usability			Lehr- und Lernformen Teaching Methods	Workload
–			SU/Ü	Präsenz: 30 h Vor-/Nachbereitung: 60 h Gesamt: 90 h

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcomes		
<p>Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen (Sozial- und Selbstkompetenz):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fachkompetenz:</b> Die Studierenden kennen die für das strukturierte, wissenschaftliche Arbeiten und zur Abfassung einer Bachelorarbeit nötigen Kenntnisse.</li> <li>- <b>Methodenkompetenz:</b> Die Studierenden können eine wissenschaftliche Arbeit nach den gängigen Standards anfertigen.</li> <li>- <b>Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):</b> –</li> </ul>		
Inhalte der Lehrveranstaltungen Course Content		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es werden grundlegende Techniken zum wissenschaftlichen Arbeiten vorgestellt (z. B. Zitierweise).</li> <li>- Die allgemeine Struktur sowie die notwendigen Schritte zur Abfassung einer Bachelorarbeit werden erläutert.</li> <li>- Ideenfindung, Zeitplanung und Recherche, Praxis, Niederschrift sowie die finale Korrektur werden thematisiert.</li> <li>- Die Studierenden werden laufend betreut und diskutieren kontinuierlich über ihre Fortschritte.</li> </ul>		
Lehrmaterial / Literatur Teaching Material / Reading		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Literatur-Vorlagen und Beispiele (herausragende Arbeiten)</li> <li>- Balzert, H. (2010): Wissenschaftliches Arbeiten. W3L-Verlag, Herdecke</li> </ul>		
Internationalität (Inhaltlich) Internationality		
Es werden wissenschaftliche Arbeiten in englischer Sprache verwendet.		
Modulprüfungen (ggf. Hinweis zu Multiple Choice - § 22 Abs. 1 S. 2 ASPO) Method of Assessment		
Prüfungsart bzw. -form <sup>1)</sup>	Umfang/Dauer und Gewichtung <sup>2) 3)</sup>	Zu prüfende Lernziele/Kompetenzen

–	–	Fertigkeit zur Niederschrift einer wissenschaftlichen Arbeit
---	---	--

- <sup>1)</sup> Beachten Sie dazu geltende Übersicht zu den Prüfungsformen in §§ 20 bis 29 ASPO.
- <sup>2)</sup> Bitte zusätzlich Angaben zur Gewichtung (in % Anteil). Ggf. auch einen Hinweis auf ein Bonussystem geben (vgl. § 33 ASPO).
- <sup>3)</sup> Ggf. Anwesenheitspflicht (§ 9 Abs. 5 S. 2 und § 11 Abs. 2 Nr. 4 ASPO) soll ebenfalls an dieser Stelle vermerkt werden.