

Studienplan in Vollzeit für Bachelorstudiengang "Digital Design"



Studienstart: <small>(Bitte Auswählen)</small>			Wintersemester														Gesamt		
lfd. Nr.	ID	Modulgruppen/Modul	1. Semester		2. Semester		3. Semester		4. Semester		5. Semester		6. Semester		7. Semester		Kontaktst. (SWS)	ECTS	%
			Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS	Kontaktst. (SWS)	ECTS			
			Studienabschnitt 1						Studienabschnitt 2										
1		Grundlagen-/Basismodule	12	15	16	20	10	13	4	5	0	0	6	8	0	0	48	61	29%
1.1	GBI	Grundlagen Bewegtbild und Interaktion	4	5															
1.2	TL	Typografie und Layout	4	5															
1.3	GG	Grundlagen Gestaltung	4	5															
1.4	VKS	Visuelle Konzeption und Skizze			4	5													
1.5	CM	Cross Media			4	5													
1.6	FD	Fotodesign			4	5													
1.7	SD	Screen-Design			4	5													
1.8	AP	Audioproduktion					4	5											
1.9	DBB	Digitale Bildbearbeitung					6	8											
1.10	KIM	KI und Medien							4	5									
1.11	VC	Visual Computing										6	8						
2		Profilierungsmodule aus Modulpools	12	15	8	10	12	10	12	15	0	0	8	15	0	0	52	65	31%
		Profilierungsmodule zur Wahl aus Modulpools es sind hieraus Module mit in Summe 65 ECTS zu wählen, egal ob nur aus einem der beiden Modulpools oder aus einer Kombination aus beiden Modulpools – jedoch mindestens eines der beiden Module "Creative Coding" oder "Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik"	12	15	8	10	12	10	12	15			8	15					
2.1		Profilierungspool "UX/UI/Interaktion"																	
2.1.1	CC	<i>Creative Coding</i>	8	10															
2.1.2	DPDM	Design und Produktion Digitaler Medien	4	5															
2.1.3	WBS	Websysteme			4	5													
2.1.4	DBS	Datenbanksysteme			4	5													
2.1.5	HCD	Human Centered Design					4	5											
2.1.6	PC	Physical Computing					4	5											
2.1.7	MCI	Mensch-Computer-Interaktion							4	5									
2.1.8	IV	Informationsvisualisierung							4	5									
2.1.9	PMA	Projektmanagement und agile Entwicklungsmethoden										4	5						
2.1.10	WAE	Web-Anwendungsentwicklung										4	5						
2.1.11	AVRD	AR/VR										4	5						
2.2		Profilierungspool "Content Creation"																	
2.2.1	MPT	<i>Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik</i>	4	5	4	5													
2.2.2	GCM	Grundlagen Compositing und Motiondesign	4	5															
2.2.3	VFX	Visuelle Effekte für Bewegtbild			4	5													
2.2.4	CE	Content-Entwicklung					4	5	4	5									
2.2.5	NF	Nonfiktionaler Film					4	5											
2.2.6	AVM	Audiovisuelle Medien					4	5											
2.2.7	TVP	TV Produktion und Redaktion							4	5									
2.2.8	SOD	Sounddesign							4	5									
2.2.9	UK	Unternehmenskommunikation							4	5									
2.2.10	APV	Audioproduktion für Veranstaltungen										4	5						
2.2.11	MM	Medienmarketing										4	5						
3		Projekte und Wahlpflichtmodule	0	0	0	0	0	0	10	13	0	0	6	8	8	10	24	31	15%
3.1		Medien/UX/UI Projekte							6	8			6	8					
3.2		Studiengangsspezifische Wahlpflichtmodule							4	5					8	10			
4		Schlüsselqualifikationen	0	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	0	4	5	6	8	4%
4.1	EMP	English for Media Professionals					2	3											
4.2	BWLP	BWL und Projektmanagement												4	5				
5		Praxisphase	0	0	0	0	0	0	0	0	4	30	0	0	0	0	4	30	14%
5.1	PS_DD	Praxisphase mit Seminar									2	27							
5.2	EIM	Ethik in der Medientechnik									2	3							
6		Bachelorarbeit	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	15	2	15	7%	
6.1		Bachelorarbeit														12			
6.2	BAS	Bachelorseminar												2	3				
		Summe:	24	30	24	30	24	26	26	33	4	30	20	31	14	30	136	210	100%