

**Modulhandbuch**

**Studiengang Medienproduktion und Medientechnik**

**Bachelor**

**Stand April 2017**

Inhalt:

- Mathematik, Seite 2
- Einführung in die Informatik, Seite 3
- Grundlagen der Medienproduktion, Seite 4
- Medienlehre und -gestaltung MLG, Seite 6
- Digitale Signalverarbeitung DSV, Seite 7
- Elektrotechnik, Seite 9
- Websysteme, Seite 11
- Englisch, Seite 12
- Audiovisuelle Medien AVM, Seite 13
- Content für AV-Projekte, Seite 15
- Audioproduktion Grundlagen, Seite 16
- Audioproduktion für Veranstaltungen, Seite 17
- Medienkonzepte und -dramaturgie, Seite 18
- TV-Produktion und -redaktion, Seite 19
- Digitale Bildbearbeitung, Seite 20
- Content-Entwicklung, Seite 22
- Multimedia-Anwendungen und -projekte, Seite 23
- Wahlpflichtmodule, Seite 24
- Praxisphase mit Seminar, Seite 25
- Ethik in der Medientechnik, Seite 27
- Unternehmenskommunikation, Seite 29
- Computergrafik, Seite 30
- Medienmarketing, Seite 32
- SW-Module, Seite 33
- BWL und Projektmanagement, Seite 49
- Bachelorseminar, Seite 50

**Anmerkung:** Die Prüfungsformen richten sich nach den jeweils zu prüfenden Kompetenzen. In Betracht kommen insbesondere schriftliche oder mündliche Prüfungen, Studienarbeiten, Projektarbeiten und Prüfungen nach dem Multiple-Choice-Verfahren.

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Mathematik für Medientechniker
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Mathematics for Media Technology Engineers
<b>Modulnummer</b>	1
<b>ggf. Kürzel</b>	MA
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	10 ECTS / 8 SWS
<b>Studiensemester</b>	1. Semester
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Harald Hofberger
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Harald Hofberger, Prof. Dr. Hoffmann, Prof. Dr. Aßmuth
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4-6 SWS Übungen: 2-4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 h, davon: Präsenzstudium: 120 h (8 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 125 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Schulmathematik: Term-Umformungen; Lösen von Gleichungen und Ungleichungen; elementare Geometrie; Funktionen; Grundzüge der Differenzial- und Integralrechnung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis der wesentlichen im Studium benötigten mathematischen Begriffe und Methoden. Fertigkeiten in der Anwendung mathematischer Verfahren.
<b>Inhalt</b>	Grundlagen: Mengen, Zahlbereiche, elementare Funktionen Lineare Algebra: Vektor- und Matrizenrechnung, lineare Gleichungssysteme, Grundzüge der linearen Abbildungen Komplexe Zahlen und ihre Anwendung in der Technik Funktionen einer reellen Variablen: Grenzwerte, Differenzial- und Integralrechnung.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 90 min Zulassungsvoraussetzung: Pflicht-Übungen (unbenotet); mindestens 40% der Gesamtpunktzahl müssen erreicht werden
<b>Medienformen</b>	Tafel, Folien, Lehrbücher, Skript (innerhalb des Kurses)
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: J. Erven / D. Schwägerl, Mathematik für Ingenieure, Oldenbourg (Lehrbuch + Übungsbuch) K. Meyberg / P. Vachenauer, Höhere Mathematik. Band 1, Springer L. Papula, Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler. Band 1 und 2, Vieweg + Teubner Y. Stry, R. Schwenkert, Mathematik kompakt, Springer Formelsammlungen

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Einführung in die Informatik für Medientechniker
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Introduction in Computer Science for Media Technology Engineers
<b>Modulnummer</b>	2
<b>ggf. Kürzel</b>	INF
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	10 ECTS / 8 SWS
<b>Studiensemester</b>	1. Semester (MT1)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller, Prof. Dr.-Ing. Dominikus Heckmann
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4 SWS Übungen: 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 h, davon: Präsenzstudium: 120 h (8 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 130 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Ziel ist der Erwerb von Grundkenntnissen der Informatik und des Aufbaus und der Funktionsweise Computersystemen. Die grundlegenden Prinzipien der Programmierung sollen verstanden werden.
<b>Inhalt</b>	Geschichte der Informatik, Zahlensysteme, Codierung von Zeichen, und Farben, boolesche Algebra, Betriebssysteme, Rechnernetze, Datentypen, Programm-Kontrollstrukturen. Grundzüge der objektorientierten Programmierung einer im weiteren Studienverlauf verwendeten Programmiersprache. Programmierung von Grafiken, Animationen und Interaktion.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 90 min Leistungsnachweis für erfolgreiche Teilnahme an den Übungen ist Zulassungsvoraussetzung für die Prüfung
<b>Medienformen</b>	Tafel, Programmierumgebung, Lehrbücher, Script, Beispieldateien
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: Ullenboom, C. Java ist auch eine Insel, Galileo Press, Bonn 2007 Getting Started with Processing, O'Reilly Media, Sebastopol 2010 Ernst, H. Grundlagen und Konzepte der Informatik, Vieweg, Braunschweig/Wiesbaden 2000 Wolmeringer, G. Coding for Fun, Galileo Press, Bonn 2008

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Grundlagen der Medienproduktion und -technik
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Basics of Media Production and Technology
<b>Modulnummer</b>	3
<b>ggf. Kürzel</b>	MPT
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	10 ECTS / 8 SWS (=4+4SWS)
<b>Studiensemester</b>	1. Semester (4SWS) und 2.Semester (4SWS)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Grüger
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Grüger
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS (1.Semester) +2SWS (2.Semester) Übungen: 1SWS (1.Semester, "Hörsaalpraktikum") Praktikum (Gruppengröße maximal je 16 Teilnehmer): 1SWS (1.Semester) + 2SWS (2.Semester)
<b>Arbeitsaufwand</b>	250-300h, davon: Präsenzstudium: 120 h (8 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 130-180h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium ca. 120h, Prüfungsvorbereitung und Prüfung ca. 10-60h)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Abitur-Schulwissen in Informatik, Physik, Mathematik
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Grundkenntnisse der Multimediatechnik, Grundkenntnisse von Optik und Elektroakustik, Kenntnisse der Abtastung, Aufzeichnung, Übertragung und Wiedergabe von Audio- und Videosignalen. Grundkenntnisse über Quellencodierungsverfahren für Bewegtbild und Ton. Fähigkeit zur Aufnahme, Speicherung, Übertragung, Bearbeitung und Wiedergabe von digitalen Audio- und Videosignalen und Umgang mit den dazugehörigen Geräten. Basis-Kompetenzen (z.B.Selbstorganisation, Teamarbeit, Einhalten von Abgabefristen, Bedienungsanleitungslesen, Aufwands- und Preisabschätzung, etc.).
<b>Inhalt</b>	<b>Einführung Multimediatechnik (ca. 20%):</b> Anforderungen, Einsatzgebiete und Anwendung der Multimediatechnik; Menschliche Sinneswahrnehmung, insbesondere Gesichtssinn und Gehör. Grundlagen zum Einsatz digitaler Signale; Übersicht über Speichermedien und Computer-Interfaces für audiovisuelle Daten. <b>Videotechnik (ca. 50%):</b> Technische und physikalische Grundlagen der Videotechnik und Beleuchtung; Grundlagen der Abtastung, Übertragung und Wiedergabe von analogen und digitalen Bewegtbildern;ameratechnik, analoge und digitale Videosignale und Videointerfaces; Übertragung, Bearbeitung, Mischung und Speicherung analoger und digitaler Videosignale; Displaytechnologien; Methoden der Video-Quellencodierung.

	<p><b>Audiotechnik (ca. 30%):</b> Technische und physikalische Grundlagen der Audiotechnik und der Elektroakustik; Eigenschaften von analogen und digitalen Audiosignalen, Mikrofontechnik; analoge und digitale Mikrofonanschlusstechnik / Mikrofonaufnahmetechnik; Übertragung, Bearbeitung, Mischung und Speicherung analoger und digitaler Audiosignale; Verstärker, Lautsprecher, Kopfhörer; Methoden der Audio-Quellencodierung.</p> <p><b>Praktikum</b> (Bearbeitung der 1.Studienarbeit mit Schwerpunkt Videotechnik im 1.Semester, Bearbeitung der 2.Studienarbeit mit Schwerpunkt Audio- und Multimedia im 2.Semester, ca. 30% der Prüfungsfragen beziehen sich auf Praktikumsinhalte)</p>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	<p>2 Leistungsnachweise (=2 Studienarbeiten als Zulassungsvoraussetzung, typischerweise erstellt im Praktikum)</p> <p>1 schriftliche Prüfung 90 min</p>
<b>Medienformen</b>	<p>Kopie der Vortragsfolien mit umfangreichem, ergänzendem Text, Prüfungsvorbereitungsfragen, Literaturhinweisen, Musterprüfung Erläuterungen zur jeweils aktuellen Leistungsnachweis-Aufgabenstellung im Internet, Links zu Herstellern und Distributoren zur Preisrecherche.</p>
<b>Literatur</b>	<p><b>Lehrbücher:</b></p> <p>P.A.Henning: Taschenbuch Multimedia, Fachbuchverlag Leipzig,.4.Auflage September 2007 ISBN: 3446409718</p> <p>U.Schmidt: Digitale Film- und Videotechnik. 3.erweiterte Auflage, Hanser, 2011, ISBN 978-3-446-42477-7</p> <p>M. Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik. 6.verbesserte Auflage, K.G.Saur 1997, Band 1: ISBN 3-598-11321-8, Band 2: ISBN 3-598-11322-6</p> <p><b>Internet-Quellen:</b> <a href="http://www.wikipedia.de">www.wikipedia.de</a>, <a href="http://www.heise.de/ct">www.heise.de/ct</a>, <a href="http://www.aes.org">www.aes.org</a>, <a href="http://www.slashcam.de">www.slashcam.de</a>, <b>Zeitschriften:</b> c't (14tägig), FKT (monatlich)</p>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Medienlehre und Mediengestaltung
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Media Science and Media Design
<b>Modulnummer</b>	4
<b>ggf. Kürzel</b>	MLG
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	10 ECTS / 8 SWS
<b>Studiensemester</b>	1. und 2. Semester (MT1 und 2)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4 SWS Praktikum: 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 h, davon: Präsenzstudium: 120 h (8 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 130 h (Vor- / Nachbereiten zum Präsenzstudium, Übungsaufgaben, Studienarbeit)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	2. Semester: Grundkenntnisse der Videoproduktion
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis und praktische Anwendung der Prinzipien der Mediengestaltung und Applikationen (Schwerpunkt auf visuelle Medien) Fähigkeit Basis-Medienprodukte zu gestalten (Print, Online, Film, Präsentation) Kenntnis zentraler Ansätze der Medienlehre, der Kommunikationswissenschaft und der Geschichte des Mediendesigns und der Medienkunst
<b>Inhalt</b>	Gestaltungslehre; Gestaltung von Medien für Print, Film- und Video, Online Einführung in die Medienlehre und Kommunikationswissenschaft, Medienkunst und Stilgeschichte des Mediendesigns
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Zwei Studienarbeiten (Voraussetzung für schriftliche Prüfung) Schriftliche Prüfung 90 min
<b>Medienformen</b>	Beamerpräsentation, Skript, Beispiele (Print, Film), Übungen, Gruppenarbeit
<b>Literatur</b>	Burkart, R. (2002), Kommunikationswissenschaft, UTB/BRO, Wien Friedl, F. u. a. (1998), Typographie – wer wann wie, Könemann, Köln Hoffmann, M. (2009): Modernes Webdesign. Galileo, Bonn Khazaeli, C. D. (2003), Crashkurs Typo und Layout, Rowohlt, Reinbek b. Hamburg Steinmetz, R. u. a. (2005, 2008): Filme sehen lernen 1 und 2, Buch und DVD, Zweitausendeins, Frankfurt a. M.

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Grundlagen der Digitalen Signalverarbeitung
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Basics of Digital Signal Processing
<b>Modulnummer</b>	5
<b>ggf. Kürzel</b>	DSV
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	2. Semester (MT2)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Ulrich Vogl
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Ulrich Vogl
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht mit praktischen Demonstrationen, 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125h, davon: Präsenzstudium: 15 Wochen a 4 SWS = 60 h Vor-/Nachbereitung: 15 Wochen a 2 SWS = 30 h Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben in DasyLab incl. Prüfungsvorbereitung: ca.35 h
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Gründliche Kenntnisse der Mathematik des 1. Semesters, insbesondere Funktionsbegriff und deren grafische Darstellung von Funktionen und Kurven sowie elementarer Umgang mit Matrizen. Kenntnis der elementaren Grundbegriffe der Elektrotechnik, lesen von einfachen Schaltbildern. Elementare Programmierkenntnisse
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnisse: Grundlegendes Verständnis von Signalen im Zeit- und Frequenzbereich, Kenntnis der wesentlichen Eigenschaften der Fouriertransformation, qualitative Interpretation von Spektren. Kenntnis der grundlegenden Begriffe der Signalverarbeitung sowie grundlegender Methoden. Fähigkeit zur Anwendung der erlernten Methoden mit z.B. Audio- Anwendungsprogrammen. Kompetenz zur Bewertung und Anwendung signalverarbeitender Systeme im Audio- und Video-Bereich.
<b>Inhalt</b>	<u>Signale im Zeit- und Frequenzbereich</u> : Unterteilung: Deterministische / stochastische Signale, periodische Signale, Fourier- Reihen und Fouriertransformation (20%). <u>Eigenschaften der Fouriertransformation</u> : „Unschärfepinzip“, Symmetrien, Amplituden- und Phasenspektrum und deren Interpretation (10%). <u>Klangerzeugung und Hörphysiologie</u> : Grundlagen, Tonleiter, Schwingungen und stehende Wellen (10%). <u>Digitalisierung</u> : Amplitudenquantisierung, Zeitdiskretisierung und Auswirkung auf das Spektrum, Rekonstruktion, Abtasttheorem, Aliasing (20%). <u>Digitale Systeme &amp; Filter</u> : Einfache nicht-lineare Systeme, digitale Filter, Impulsantwort und Übertragungsfunktion, Faltung, FIR-Filter Entwurf

	<p>(20%)</p> <p><u>Grundprinzipien der Übertragungstechnik</u>: Grundprinzipien digitaler Übertragungstechnik, Mehrteilnehmerzugriffs-Verfahren, Grundbegriffe der Informationstheorie und der Kanalcodierung, digitale Modulationsverfahren (20%).</p> <p>Niveau überall durchschnittlich.</p>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 90 min
<b>Medienformen</b>	<p>Multimediale Powerpoint-Präsentation mit eingebetteten Echtzeit-Simulationen mit Dasy-Lab, Tafelanschrift.</p> <p>Freie Software zur Signalverarbeitung und Audiotechnik wird erläutert und zur Verfügung gestellt.</p>
<b>Literatur</b>	<p><u>Ulrich Karrenberg</u>: Signale, Prozesse, Systeme, Springer Verlag, Incl. Simulationswerkzeug DASYLab-S.</p> <p>Zum vertieften Verständnis:</p> <p><u>v. Grünigen</u>: Digitale Signalverarbeitung mit MATLAB, vde Verlag.</p>



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Elektrotechnik
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Electrical Engineering
<b>Modulnummer</b>	6
<b>Kürzel</b>	ET
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	2. Semester (MT2)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Johann Hauer
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Johann Hauer / Prof. Dr.-Ing. Klaus Grüger
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4 SWS mit integrierten Beispielen und sofortigen Rückfragen durch die Studierenden, Übungen, freies Unterrichtsgespräch Anteil Übungen: ca. 0,5 SWS Ich biete zusätzlich Übungen/Tutorien an (2 Stunden pro Woche), in denen gemeinsam oder in Kleingruppen (ca. 20 Personen) gerechnet wird oder Fragen beantwortet werden.
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 h, davon: Präsenzstudium (4 SWS * 15 Vorlesungswochen): 60 h Nachbereitung der Vorlesung: 30 h eigenständige oder Übungen in Gruppen: 40 h Prüfungsvorbereitung: 20 h
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Schulmathematik: Term-Umformungen; Lösen von Gleichungen und Ungleichungen; elementare Geometrie; Funktionen; Grundzüge der Differenzial- und Integralrechnung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kennenlernen grundlegender Teilgebiete der Elektrotechnik, Beherrschen einfacher mathematischer Berechnungsverfahren, Kenntnis und Verständnis der der Elektrotechnik zugrunde liegenden physikalischen Gesetze, Fähigkeit, deren Gültigkeitsbereiche zu erkennen und sie auf einfache technische Problemstellungen anzuwenden
<b>Inhalt</b>	Grundbegriffe: Ladung, Strom, Spannung, Widerstand, elektrische Energie und Leistung, Quellen Netze an Gleichspannung: Grundstromkreis, einfache Widerstandsschaltungen, Berechnung elektrischer Netzwerke, Kirchhoff'sche Gesetze, Potential Zeitkonstante Felder: Elektrostatisches Feld, Influenz, Permittivität, Kapazität, Kondensator magnetisches Feld, magn. Flussdichte und mag. Fluss, Materie im Magnetfeld, magn. Kreise, Kraftwirkungen im Magnetfeld Einschalten von R-C- Kreisen an Gleichspannung, Entladen von Kondensatoren Zeitabhängige Größen: Kenngrößen und Mittelwerte periodischer Größen, Sinusgrößen, Zeigerdarstellung, komplexe Größen

	<p>Zeitabhängige Felder: Vorgänge im elektrischen Feld, Kondensator an Sinusspannung, Energie eines geladenen Kondensators, piezoelektrischer Effekt Vorgänge im magn. Feld, Induktion, Selbstinduktion, Induktivität, elektromagnetisches Feld, Ein-(nur Gleichspannung) und Ausschalten einer R-L-Reihenschaltung</p> <p>Netze an Sinusspannung: Verhalten der Grundelemente R, L, C an Sinusspannung, Impedanz, Leistung, Frequenzgang, Berechnung einfacher Netzwerke mittels komplexer Rechnung, Resonanz, Kompensation, Anpassung, Übertragungssysteme, Tiefpass, Hochpass</p> <p>Dreiphasensystem: Grundbegriffe und Leistung, symmetrische und unsymmetrische Belastung</p> <p>Wirkungsweise und Eigenschaften von Batterien, Akkus und Brennstoffzellen</p> <p>Stromleitung im Vakuum und in Gasen: Grundlegendes Verhalten diverser Leuchtmittel</p>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	<p>schriftliche Prüfung 90 min schriftlicher, nicht benoteter Leistungsnachweis (LN), ca. 30 bis 45 Minuten über die erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben Termin und Stoffumfang: etwas zur Mitte des Semesters</p>
<b>Medienformen</b>	<p>Skript mittels Beamer (wird auch vorab verteilt), Tafel, Folien, Lehrbücher, Demonstrationsmaterial</p>
<b>Literatur</b>	<p>Lehrbücher: Im Laufe der Vorlesung wird ein Skript mit den wichtigsten Inhalten als Konzentrat erarbeitet. Es werden Übungen mit Lösungen ausgegeben. Es werden Prüfungsübungen ausgegeben.</p> <p>Die Veranstaltung basiert auf dem folgendem Lehrbuch:</p> <p>Grundlagen der Elektrotechnik Nerretter, Hanser Verlag 2006, ca. 30.- Euro (die Anschaffung wird dringend empfohlen)</p> <p>Weitere Lehrbücher, die in der Bibliothek mehrfach vorhanden sind:</p> <p>Hagmann Grundlagen der Elektrotechnik Aula Verlag, Wiesbaden, 10. Ausgabe 2003 ca. 20.- Euro</p> <p>Aufgaben zu den Grundlagen der Elektrotechnik Aula Verlag, Wiesbaden, 11. Ausgabe 2004 ca. 20.- Euro</p> <p>Führer/Heidemann/Nerretter Grundgebiete der Elektrotechnik, Band 1 und 2 Hanser, 2003 Grundgebiete der Elektrotechnik, Band 3, Aufgaben Hanser, 2000</p>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Websysteme
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Web Systems
<b>Modulnummer</b>	7
<b>ggf. Kürzel</b>	WS
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	2. Semester (MT2)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Schulmathematik
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Erwerb grundlegender Kenntnisse zur Funktionsweise von Web-Technologien. Im Vordergrund stehen der Entwurf und die Codierung von Webseiten.
<b>Inhalt</b>	Schichten-Architektur des Internet, Erwerb von Kenntnissen in XML, HTML4/5, (X)HTML, CSS 1-3, Javascript und Javascript-Frameworks, Web-Design, Usability, Accessibility.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min Studienarbeit als Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung
<b>Medienformen</b>	Tafel, Programmierumgebung, Lehrbücher, Script, Beispieldateien
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: Krug, S. Don't Make Me Think, Redline GmbH, Heidelberg 2006 Bongers, F. XHTML, HTML und CSS, Galileo Press, Bonn 2007 Crockford, D. JavaScript – the good parts, O'Reilly, Sebastopol, CA 2008

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Englisch
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	English
<b>Modulnummer</b>	8
<b>ggf. Kürzel</b>	ENG
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	2. Semester (MT2)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Marian Mure, Lisa Mora
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht/Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 45 h (Vor-/Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Studienarbeit)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	B1-Level des GER (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen). Optionaler Vorkurs zum Erreichen des B1-Levels wird in MT1 angeboten.
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vorhandene Kenntnisse (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) verbessern und vertiefen, damit alle Teilnehmer mindestens das Sprachniveau B2 erreichen
<b>Inhalt</b>	Business English: writing a CV, telephoning, commercial correspondence, presentations, meetings, cultural awareness English for MT: typical vocabulary for magazines, the radio, film, writing a screenplay
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung (60 min) und Studienarbeit; Gewichtung: 50/50
<b>Medienformen</b>	Skript, Tafel, Folien, CDs
<b>Literatur</b>	Ceramella/Lee (2008): Cambridge English for the Media, Cambridge University Press Cullen/Lehniger (2002): B for Business, Hueber Empfohlene Grammatikbücher: Murphy: Essential Grammar in Use, Cambridge University Press Murphy: English Grammar in Use, Cambridge University Press

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Audiovisuelle Medien
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Audio-Visual Media
<b>Modulnummer</b>	9
<b>ggf. Kürzel</b>	AVM
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	3.Semester
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Gröger
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Gröger
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik, Schwerpunkt AV (Pflicht).
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2SWS (incl. einzelner Übungen) Praktikum (Gruppengröße maximal je 16 Teilnehmer): 2SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125-150h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65-90h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium ca. 60h, Prüfungsvorbereitung und Prüfung ca. 5-30h)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Erfolgreicher Abschluß des Faches 3 (MPT, Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik), Eintritt ins 3.Semester wird für Praktikum und Prüfungsleistungen formell vorausgesetzt
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Erweiterte Kenntnisse der Abtastung, Bearbeitung, komprimierten Speicherung und Übertragung, und Wiedergabe von Audio- und Videosignalen. Fähigkeit zur Anwendung der Multimediatechnik, insbesondere Kombination von Video-, Audio und Steuersignalen. Fähigkeit zum Einsatz aktueller Quellencodierungsverfahren und Medien für Bewegtbild und Ton. Eigenständiges und sorgfältiges Arbeiten im Team (Auswahl eines Schwerpunktthemas, Einhalten von Abgabefristen, eigenständige Vorüberprüfung der Leistungsnachweise, Kontrolle der Ergebnisse des Teampartners, etc.). Sinnvolle Zusammenstellung von Mediensystemen (incl. Preisschätzung)
<b>Inhalt</b>	<b>Videotechnik (40%):</b> Messung und Aufbereitung von Videosignalen, Umgang mit Halbbildtechnik und unterschiedlichen Videoformaten, Besonderheiten bei Bildaufnahme und -Wiedergabe, Methoden zur Stereo-Videodarstellung, aktuelle Videoquellencodierungstechnik; <b>Audiotechnik (30%):</b> Messung und Aufbereitung von Audiosignalen, Mehrkanaltechnik (Stereo- und/oder Kunstkopfstereophonie, Surround-Sound), aktuelle Audioquellencodierungstechnik; <b>Medientechnik (20%):</b> aktuelle AV-Medien, Import- und Export (Einzelbildern, Bildsequenzen und Ton), zeitliche Synchronisierung von AV-Medien, audiovisuelle Konferenztechnik, Aufbereitung von Medien für verschiedene Datenträger und

	<p>Kommunikationsformen. Systeme</p> <p><b>Praktikum</b> (Grundversuche und Bearbeitung der Studienarbeit mit selbst gewähltem Schwerpunkt, ca. 30% der Prüfungsfragen beziehen sich auf Praktikumsinhalte)</p>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	<p>1 Leistungsnachweis (=1 Studienarbeiten als Zulassungsvoraussetzung, typischerweise erstellt im Praktikum)</p> <p>1 schriftliche Prüfung 90min</p>
<b>Medienformen</b>	<p>Vortragsfolien mit umfangreichem, ergänzendem Text (kopierfertiges PDF), Prüfungsvorbereitungsfragen, Literaturhinweisen</p> <p>Sammlung von Bedienungsanleitungen der im Praktikum verfügbaren Geräte (laborintern als PDF verfügbar)</p> <p>Musterprüfung</p> <p>Erläuterungen zur jeweils aktuellen Leistungsnachweis-Aufgabenstellung im Internet,</p> <p>Links zu Herstellern und Distributoren zur Preisrecherche.</p>
<b>Literatur</b>	<p><b>Lehrbücher:</b></p> <p>P.A.Henning: Taschenbuch Multimedia, Fachbuchverlag Leipzig, .4.Auflage September 2007 ISBN: 3446409718</p> <p>U.Schmidt: Digitale Film- und Videotechnik. 3.erweiterte Auflage, Hanser, 2011, ISBN 978-3-446-42477-7</p> <p>M. Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik. 6.verbesserte Auflage, K.G.Saur 1997, Band 1: ISBN 3-598-11321-8, Band 2: ISBN 3-598-11322-6</p> <p><b>Internet-Quellen:</b> <a href="http://www.wikipedia.de">www.wikipedia.de</a>, <a href="http://www.heise.de/ct">www.heise.de/ct</a>, <a href="http://www.aes.org">www.aes.org</a>, <a href="http://www.slashcam.de">www.slashcam.de</a>, <b>Zeitschriften:</b> c't (14tägig), FKT (monatlich)</p>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Content für AV-Projekte
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Content for audiovisual projects
<b>Modulnummer</b>	10 (war 13)
<b>ggf. Kürzel</b>	C-AV
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	3. Semester (derzeit noch MT4, ab WS16/17: MT3)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. K. Müller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. K. Müller
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht + Projekt: insgesamt 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik, Videoproduktion und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis über die Vielfalt an Darstellungsmöglichkeiten im nonfiktionalen Film Konzeptionelle und gestalterische Kompetenz, Inhalte in AV-Projekten zu konzipieren, zu strukturieren und zu dramatisieren.
<b>Inhalt</b>	Überblick über die enorme Bandbreite an Subgenres des nonfiktionalen Films - Dokumentarfilm, Dokumentation, Langzeitbeobachtung, ethnographischem Film, Feature, Reportage, Doku, Doku-Drama, Docutainment oder Mockumentary. Bereitschaft zur Zusammenarbeit und Einbringen von kreativem Denken, diszipliniertem Handeln und Engagement in die Projektgruppen Forschen nach eigenständigen künstlerischen Ausdrucksformen. AV-Projekt als Semesterarbeit aufgeteilt in Teams
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit (Zulassungsvoraussetzung) und schriftliche Prüfung, 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
<b>Literatur</b>	„Spielarten des Dokumentarischen: Einführung in Geschichte und Theorie des Nonfiktionalen Films“ von Thorolf Lipp, Schüren Verlag GmbH (1. Februar 2012) „Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms“ von Eva Hohenberger, Verlag: Vorwerk 8; Auflage: 4., unveränd. Neuaufl. (Oktober 2012) „Dokumentarfilm: Werkstattberichte „ von Andres Veiel, Verlag: UVK, Verlagsgesellschaft mbH; Auflage: 1. Aufl. (17. September 2008) „Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen (English) Taschenbuch“ von Sheila Curran Bernard, Verlag: Focal Press; Auflage: 3. Auflage. (15. Oktober 2010)

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Audioproduktion (Grundlagen)
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Audioproduction (Basics)
<b>Modulnummer</b>	11
<b>ggf. Kürzel</b>	APR
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	3. Semester (MT3)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Schwingungslehre, magnetische Induktion, elektrische Leitungen, Grundlagen der Akustik.
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Selbstständige Audioproduktion (Sprach- und Musikaufnahme): Von der Mikrofonierung über die Aufnahme bis zur Postproduktion (Arbeit mit digitalen Workstations)
<b>Inhalt</b>	<u>Schwingungslehre</u> : Definition von Schwingungen, Schwingungsformen, physikalische Schallfeldgrößen. <u>Akustik und Raumakustik</u> : Verhalten von Schwingungen im Raum, Gesetze der Reflektion und Dämpfung, Hallradius <u>Pegeldefinition und -rechnung</u> : Herleitung der Schallpegel, Rechnen mit Pegeln (Logarithmusgesetze) <u>Einführung in die Studioteknik</u> : Audioproduktionstechnik und deren Handhabung (Mikrofone, Mischpulte, Audioworkstation)
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 90 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Übungen im Audiostudio (u.a. Mikrofonierung), Einführung in die Arbeit mit digitalen Audioworkstations
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, Bücher: Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, K.G. Saur 2008 Ivar Veit: Technische Akustik, Vogel-Verlag, 1985 Stefan Weinzierl (Hrsg.) Handbuch der Audiotechnik, Springer Verlag, Berlin 2008 Thomas Görne: Tontechnik, Hanser-Verlag, München 2011



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Audioproduktion für Veranstaltungen
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Audioproduction for events
<b>Modulnummer</b>	12
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. Semester (MT4)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock, Stefan Breunig, Florian Haupt
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS / Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Konzertvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Audioproduktion 1, Lichttechnik, Grundlagen der Medientechnik
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Projektierung und Durchführung einer Konzertveranstaltung (Beschallungs-, Licht-, und Sicherheitstechnik sowie Organisation)
<b>Inhalt</b>	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
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min, bewertete Studienarbeit (AV-Dokumentation der Veranstaltung in Gruppen), Gesamtnote aus 50% schriftliche Prüfung und 50% Studienarbeit.
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, vorbereitende Übungen in de einzelnen Projektgruppen, Durchführung des Semesterkonzerts
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, Bücher: F. Pieper: Das P.A. Handbuch, GC Carstensen Verlag, München, 2005 Jürg Jecklin: Musikaufnahmen, Franzis' Verlag 1987 Stefan Weinzierl (Hrsg.) Handbuch der Audiotechnik, Springer Verlag, Berlin, 2008 Max Keller Faszination Licht, Prestel Verlag Versammlungsstättenverordnung des Bayr. Staatsmin. des Inneren

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Medienkonzepte und -dramaturgie
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Concepts and dramaturgy for media
<b>Modulnummer</b>	13 (war 10)
<b>ggf. Kürzel</b>	MKD
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. Semester (derzeit noch MT3, ab SS17: MT4),
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. K. Müller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. K. Müller
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht + Projekt: insgesamt 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik, Videoproduktion und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Strategische und gestalterische Kompetenz, Inhalte für unterschiedliche Medien zu konzipieren, zu strukturieren und zu dramatisieren.
<b>Inhalt</b>	Überblick über die aktuelle Medienlandschaft. 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. Die Semesterarbeit aufgeteilt in Teams wird die selbständige Durchführung eines Multimedia-Projekts sein.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit (Zulassungsvoraussetzung) und schriftliche Prüfung, 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
<b>Literatur</b>	Crossmedia-Strategien. Dialog über alle Medien von Bernd Kracke. 2001 Frank Hartmann; Medien und Kommunikation, Facultas Verlag, Wien 2008

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	TV-Produktion- und -Redaktion
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	TV-Production and -Compilation
<b>Modulnummer</b>	14
<b>ggf. Kürzel</b>	TVP
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. Semester (MT4)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Grüger
<b>Dozent(in)</b>	Dr. Elmar Hergenröder (BR), Volker Jungbäck (BR)
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS Praktikum: 2 SWS nach Möglichkeit wird ggf. auch eine Exkursion durchgeführt
<b>Arbeitsaufwand</b>	125-150 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65-90 h (Studienarbeit und Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Erfolgreicher Abschluss (zumindest aber die entsprechenden Kenntnisse) aller Grundlagenfächer aus dem 1. Studienabschnitt Formell: Eintritt in den 2. Studienabschnitt Technische Kenntnisse Kamera, Ton, Final Cut
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Entstehungsprozess eines Fernsehbeitrags von der Idee bis zur Realisierung/ Fertigstellung verstehen. Kenntnisse von redaktionellen Aufgaben Umgang mit Kamera und Ton Fähigkeit, in Produktionsteams mitzuwirken.
<b>Inhalt</b>	Erstellung eines aktuellen Beitrags: Konzept – Storyboard – Recherche – Dreh – Text – Schnitt – Vertonung. Vertiefung der einzelnen Stationen bei der Entstehung des Beitrags Dokumentation der Arbeitsleistung im Team Fach- und Sozialkompetenz im Team
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Teilnahme an einem Wochenend-Intensivtraining Leistungsnachweis (1 Studiengruppenarbeit in Form eines Beitrags als Zulassungsvoraussetzung) schriftliche Prüfung 90 min
<b>Medienformen</b>	Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung / Dozent
<b>Literatur</b>	Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung / Dozent z.B. Planungsunterlagen zu aktuellen TV-Projekten

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Digitale Bildbearbeitung
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Digital Image Processing
<b>Modulnummer</b>	15
<b>ggf. Kürzel</b>	DBB
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	8 ECTS / 6 SWS
<b>Studiensemester</b>	3. Semester (MT3)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Nailja Luth
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Nailja Luth
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	4SWS Vorlesung für alle Teilnehmer/ 2SWS Praktische Übungen am PC und mit der digitalen Kamera
<b>Arbeitsaufwand</b>	195h, davon: <u>Präsenzstudium:</u> 15 Wochen a 6 SWS = 90 h <u>Vor-/Nachbereitung:</u> 15 Wochen a 3 SWS = 45 h  Bearbeitung der Übungsaufgaben incl. Prüfungsvorbereitung: 60h
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Gründliche Kenntnisse <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Mathematik,</li> <li>• digitalen Signalverarbeitung und Medientechnik</li> <li>• der Informatik</li> <li>• sicheres Arbeiten mit Photoshop</li> </ul>
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Die Teilnehmer sollen das wesentliche Verständnis der Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung haben und die einzelnen Methoden kennen. Sie sollen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Umgang mit Photoshop sowie für Bildaufnahmen mit Kameras erwerben. Darüber hinaus sollen sie die Kenntnisse prinzipieller Verarbeitungsprozesse vertiefen.
<b>Inhalt</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aufbau eines digitalen Bildes und seine Charakteristika</li> <li>2. Kameraaufbau und Bildaufnahmen</li> <li>3. High Dynamic Range Images</li> <li>4. Bildverbesserung und -filterung</li> <li>5. Spezielle Filter, Manipulation und Compositing</li> <li>6. Geometrische Transformationen, Segmentierung</li> <li>7. Digitales Wasserzeichen</li> <li>8. Stapelverarbeitung</li> </ol>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung (60 min) und Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Vorlesungen: gesamte Gruppe  Praktische Übungen (2SWS) am PC
<b>Literatur</b>	Vorlesungsscripte  Übungsscripte zu den einzelnen Themen und Abschnitten

	<p>Bücher:</p> <p>Markus Wäger: „Adobe Photoshop CS4“, Galileo Design, 2009</p> <p>Katrin Eisman “Photoshop Retusche &amp; Restauration”</p> <p>und</p> <p>“Maskierung &amp; Compositing” Addison Wesley, 2006</p> <p>R. Gonzalez, R. Woods: “Digital Image processing” Pearson International Edition, 2008</p> <p>J. Russ, Ch. Russ: “Introduction to Image processing and Analysis” CRC Press, 2008</p>
--	---

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Content-Entwicklung
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Content Creation
<b>Modulnummer</b>	16
<b>ggf. Kürzel</b>	CE
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	10 ECTS / 8 SWS
<b>Studiensemester</b>	3. und 4. Semester (MT3 und 4)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4–6 SWS Übungen: 2–4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 h, davon: Präsenzstudium: 120 h (8 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 130 h (Vor- / Nachbereiten zum Präsenzstudium, Übungsaufgaben, Studienarbeit)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Sprach- und Textkompetenz auf Hochschulniveau Grundkenntnisse in der Mediengestaltung und Audio- und Videoproduktion
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Übersicht über Content-Formen: journalistische, werbliche, non-fiktionale und fiktionale Kenntnisse in Konzeption und Kreation zentraler Content-Formen für Print, Hörfunk, Fernsehen, Film, Online- und Medien (Schwerpunkt journalistischer Content)
<b>Inhalt</b>	Stillehre und Schreibkompetenz Journalistischer Content: zentrale Darstellungsformen Werblicher Content: Grundbegriffe; Werbetext; Kreation von Werbe-Ideen Fiktionaler Content: Einführung in fiktionale Darstellungsformen in Hörfunk, Fernsehen und Film
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Beamerpräsentation, Skript, Beispiele (Print, Hörfunk, TV), Textarbeit, Übungen, Gruppenarbeit
<b>Literatur</b>	Mast, C. (2008), ABC des Journalismus, UVK, Konstanz Mattenklott, A., Schimansky, A. (2002), Werbung, Vahlen, München Mothes, U. (2001), Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature, UVK, Konstanz Schneider, W., Raue, P.-J. (2003), Das neue Handbuch des Journalismus, Rowohlt, Reinbek b. Hamburg. Winter, J. (2003), Handbuch Werbetext, Deutscher Fachverlag, Frankfurt a. M.

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Multimedia-Anwendungen und -projekte 1 Multimedia-Anwendungen und -projekte 2
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Multimedia Applications und Projects
<b>Modulnummer</b>	17 und 23
<b>ggf. Kürzel</b>	MPR 1 und MPR 2
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	jeweils 8 ECTS / 6 SWS
<b>Studiensemester</b>	MPR 1: 4. Semester (MT4) MPR 2: 6.Semester (MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Grüger
<b>Dozent(in)</b>	Alle Dozenten der Medienstudiengänge
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht) Auswahl unter den jeweils aktuellen Angeboten; 4. bzw. 6. Semester)
<b>Lehrform/SWS</b>	angeleitete Projektarbeit an vorgegebener Themenstellung
<b>Arbeitsaufwand</b>	2 x 200-240h die genaue Verteilung schwankt, typischerweise wird mit folgender Verteilung gerechnet: Teambildung, Vorbereitungstreffen = je 5h Projektdurchführung (incl. Planung, Treffen, etc.): je 160-200h Projektdokumentation: je 35h
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Erfolgreicher Abschluss (zumindest aber die entsprechenden Kenntnisse) aller Grundlagenfächer aus dem 1.Studienabschnitt, sowie möglichst aller im 3.Semester angebotenen Fächer, für MPR II zusätzlich die kompletten Kenntnisse aus dem 2.Studienabschnitt.  Formell: MPR 1: Eintritt in den 2. Studienabschnitt MPR 2: Eintritt in den 3.Studienabschnitt
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Fähigkeit, bachelortypischer Aufgabenstellungen im Team unter Anwendung der in den jeweils vorangehenden Studienabschnitten erworbenen Kenntnisse zu bearbeiten. Fähigkeit zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen. Fähigkeit zur erfolgreichen Kommunikation mit Aufgabensteller („Kunden“)
<b>Inhalt</b>	jeweils nach aktueller Aufgabenstellung / Dozent
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	jeweils 1 Studienarbeit, die Anforderung variieren je nach Aufgabenstellung / Dozent z.B. Abgabe einer Planungsskizze mit Budgetplanung, Projektdurchführung, Aufwandsüberprüfung
<b>Medienformen</b>	Jeweils nach aktueller Aufgabenstellung / Dozent
<b>Literatur</b>	jeweils nach aktueller Aufgabenstellung / Dozent

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Wahlpflichtmodul 1 Wahlpflichtmodul 2
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Compulsory optional lecture in Content Creation and Media Design
<b>Modulnummer</b>	18 und 22 (Auswahl unter Modulen 26.x)
<b>ggf. Kürzel</b>	CEM
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	jeweils 5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. und 6. Semester (MT4 und MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlpflichtfach, 4. und 6. Semester)
<b>Lehrform/SWS</b>	je nach Angebot, jeweils 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	die genaue Verteilung ist vom Dozenten abhängig, siehe einzelne Modulbeschreibungen
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	je nach Angebot
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	je nach Angebot
<b>Inhalt</b>	je nach Angebot
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	je nach Angebot
<b>Medienformen</b>	je nach Angebot
<b>Literatur</b>	je nach Angebot



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Praxisphase
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Practical Phase
<b>Modulnummer</b>	19
<b>ggf. Kürzel</b>	PP, PS
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	27 ECTS / 24 Wochen + 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	5. Semester (MT5)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	diverse
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Praktikum
<b>Arbeitsaufwand</b>	770 h, davon: Praxisphase 720 h (18 Wochen x 40h) Seminar 50 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 20 h (Erstellen des Praxisberichts, Vor- und Nachbereiten des Vortrags)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Praxissemester: Einblick in die Arbeitswelt (Aufbau, Organisation) und Einblicke in das Sozialgefüge eines Betriebs sammeln; lernen, in einer Arbeitsgruppe zu kooperieren, strukturiert zu arbeiten und vorgegebene Termine einzuhalten; eigenverantwortlich Projekte abwickeln und darüber berichten; eigene Neigungen erkennen, um diese bei der späteren Wahl des Arbeitsplatzes zu berücksichtigen Seminar: Erfahrungen berichten und austauschen, Ergebnisse präsentieren, diskutieren und reflektieren, Probleme im Gespräch mit Betreuern und Kommilitonen lösen
<b>Inhalt</b>	Das Praxissemester soll die Studierenden an eine spätere berufliche Tätigkeit heranführen. Es dient insbesondere dazu, die im bisherigen Studium erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse anzuwenden. Dazu ist ein vom Praktikumsbetrieb vorzugebendes Projekt selbständig, alleine oder im Team zu bearbeiten. Idealerweise arbeiten die Studierenden bei der Planung, Analyse, Konzeption, Entwicklung von Medienprodukten in einem Projekt aktiv mit. Im Rahmen eines begleitenden Seminars werden wesentliche Ergebnisse/Erfahrungen in Form eines Referats präsentiert und diskutiert.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Nachweis der abgeleisteten Praxiszeit durch Zeugnis des Praktikumsbetriebs

	Praxisbericht (Soll dokumentieren, welche Arbeitsbereiche die Studierenden kennen gelernt und welche Fachkenntnisse sie erworben haben.) Teilnahmenachweis Seminar (Referat)
<b>Medienformen</b>	Beamerpräsentation, Folie
<b>Literatur</b>	keine

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Praxisbegleitende Lehrveranstaltungen
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Courses accompanying practical semester
<b>Modulnummer</b>	20
<b>ggf. Kürzel</b>	PBL
<b>ggf. Lehrveranstaltungen</b>	Ethik in der Medientechnik/ Ethics of media technology
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	Pflichtfach, 5. Semester
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Katharina Geitner / Dr. Bernhard Bleyer
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht mit Übungen; Gruppengröße max. 30
<b>Arbeitsaufwand</b>	80 h, davon: a) Präsenzstudium: ca. 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) b) Eigenstudium: ca. 50 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Kreditpunkte</b>	3 ETCS
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Gute Rechtschreib- und Grammatikkenntnisse Kenntnisse des Medienrechts
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundkenntnisse der angewandten Ethik</li> <li>- Sensibilisierung für ethische Dilemmastrukturen und ethische Urteils- und Orientierungsfähigkeit im Berufsfeld der Medientechnik</li> <li>- Kenntnisse der PRME und des UN Global Compact in der Anwendung auf MT</li> </ul>
<b>Inhalt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kennenlernen und Beurteilung von ethischen Konfliktfeldern innerhalb des Berufsfeldes</li> <li>- Erarbeitung des Umgang mit konfigrierenden Werten anhand von Fallbeispielen aus der Perspektive von Medienschaffenden und Medienkonsumierenden und bewusstes Analysieren dieser.</li> <li>- Einführung in die Sprachphilosophie und Kennenlernen mindestens einer zentralen philosophischen Position innerhalb der Sprachphilosophie (z. B. Diskursethik), ihre kommunikationsethische Relevanz und praxisbezogene Anwendung</li> <li>- Erarbeitung von neuen medienethischen Herausforderungen durch die Digitalisierung der Kommunikation z. B. Datenspeicherung, Algorithmen, Social Media</li> <li>- Reflexion über verbindliche ethische Richtlinien und die Notwendigkeit eines Ethikkodex für das Berufsfeld der Medientechnik</li> </ul>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min

<b>Medienformen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Präsenzveranstaltung: Folienprojektion, Tafel, Filme</li><li>- Elektronische, druckbare Versionen von Unterlagen, Arbeitsergebnissen und Übungsblättern</li></ul>
<b>Literatur</b>	<p><b>Funiok, R.</b> (2011): <i>Medienethik. Verantwortung in der Mediengesellschaft</i>, Kohlhammer: Stuttgart.</p> <p><b>Kuhlen, R.</b> (2004): <i>Informationsethik. Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen</i>, UVK Verl.-Ges.: Konstanz.</p> <p><b>Schicha, C./ Brosda, C.</b> (2010): <i>Handbuch Medienethik</i>, VS Verlag für Sozialwissenschaften Wiesbaden.</p>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Unternehmenskommunikation
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Corporate communications
<b>Modulnummer</b>	21
<b>ggf. Kürzel</b>	UK
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	6. Semester (MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. K. Müller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. K. Müller
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 4 SWS / Übungen,Projekt: 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik, Videoproduktion und Mediengestaltung (Web, Print, AV)
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Übersicht über Formen, Instrumente, Strategien und Maßnahmen interner und externer Kommunikation in Unternehmen und Institutionen. Einführung in die Konzeptionspraxis für integrierte Unternehmenskommunikation
<b>Inhalt</b>	Konzeptionspraxis für integrierte Kommunikation. Konzeptionsschritte: Briefing, Recherche, Re-Briefing, Ideenfindung, Scribble, Layout, Planung, Umsetzung Corporate Identity – Public Relations – Interne/externe Kommunikation – Mediamix
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit (Zulassungsvoraussetzung) und schriftliche Prüfung, 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
<b>Literatur</b>	Dieter Herbst: Unternehmenskommunikation, Cornelsen Verlag, Berlin, 2003 Dieter Herbst: Das 1x1 der Corporate Identity, Cornelsen Verlag, Berlin, 2009 Manfred Bruhn: Integrierte Kommunikation in Theorie und Praxis - Betriebswirtschaftliche und Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven, Springer Gabler Wiesbaden, 2013 Beate Hoffmann, Christina Müller: Public Relations kompakt, UvK-Verlag, Konstanz 2008 Siegfried Schick: Interne Unternehmenskommunikation - Strategien entwickeln, Strukturen schaffen, Prozesse steuern, Schäffer Poeschel, Stuttgart, 2014 Jean-Noel Kapferer: Die Marke - Kapital des Unternehmens: Strategien entwickeln, Verlag Moderne Industrie, Landsberg 1992

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Computergraphik und -animation
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Computer Graphics and Animation
<b>Modulnummer</b>	24
<b>ggf. Kürzel</b>	CG
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	8 ECTS / 6 SWS
<b>Studiensemester</b>	6. Semester (MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Nailja Luth
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Nailja Luth
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	4SWS Vorlesung für alle Teilnehmer/ 2SWS Praktische Übungen am PC und mit der digitalen Kamera
<b>Arbeitsaufwand</b>	195h, davon: <u>Präsenzstudium:</u> 15 Wochen a 6 SWS = 90 h <u>Vor-/Nachbereitung:</u> 15 Wochen a 3 SWS = 45 h  Bearbeitung der Übungsaufgaben incl. Prüfungsvorbereitung: 60h
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Gründliche Kenntnisse <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Mathematik,</li> <li>• der Medientechnik</li> <li>• der Informatik</li> </ul>
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Die Teilnehmer sollen das wesentliche Verständnis der Grundlagen der 3D-Computergraphik haben und die einzelnen Methoden des 3D-Modellierens, des Texturierens, der Beleuchtung, der Animation und des Renderings kennen. Sie sollen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Umgang mit Cinema 4D erwerben. Darüber hinaus sollen sie die Kenntnisse prinzipieller Verarbeitungsprozesse zur Erstellung virtueller Welten vertiefen.
<b>Inhalt</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D-Modellierung (CSG, Sweeping, Freiformflächen, Poly-Modelling)</li> <li>2. Modellierungseffekte und Optimierung der 3D-Modelle</li> <li>3. Texturierung, Materialeigenschaften</li> <li>4. Lichtquellen und Beleuchtungsmodelle</li> <li>5. Geometrische Transformationen</li> <li>6. Rendering (Raytracing, Radiosity)</li> <li>7. Kamera und Virtuelle Animationen</li> <li>8. Partikelsysteme</li> <li>9. Simulation von natürlichen Phenomena (Rauch, Feuer, Regen- und Schneefall etc.)</li> <li>10. Programmieren mit XPRESSO</li> <li>11. Thinking Partikel</li> </ol>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung (60 min) und Studienarbeit

<b>Medienformen</b>	Vorlesungen: gesamte Gruppe Praktische Übungen (2SWS) am PC
<b>Literatur</b>	Vorlesungsscripte Übungsscripte zu den einzelnen Themen und Abschnitten Bücher: D. Jackel, S. Neunreiter, F. Wagner: „Methoden der Computeranimation“, Springer, 2006 J. Birn: „Lighting & Rendering“, New Riders, 2007 A. von Koenigsmarck: „Cinema 4D Release 11“, Galileo Design, 2009 Magazine: „3D Attack“, monatlich, Michigan USA, <a href="http://www.3dattack.net">www.3dattack.net</a>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Medienmarketing
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Media Marketing
<b>Modulnummer</b>	25
<b>ggf. Kürzel</b>	MM
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	6. Semester (MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS / Projekt: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Grundlegende Kenntnisse des Marketings, der Werbung und der Promotion in der Medienindustrie. Projektierung einer Medienkampagne im Rahmen eines bewerteten Projekts mit Referat.
<b>Inhalt</b>	Grundlagen des Medienmarketings: Marketingformen, Entwicklung, die 4P's, Marketingmix, Marktformen  Marketing für die Medienunternehmen: Marketingmethoden on-Air, und off-Air: Plakate, Anzeigen, Sponsoring, Eigenpromotion, klassische Werbespots im Internet, in Radio, TV und Kino  Medienindustrie: Schwächen und Stärken der Medien Print, TV, Radio, Kino, Games, Internet  Virales Marketing: Definition und Trends
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min, Referat über eigene Medienkampagne mit konkreter Umsetzung (bewertetes Projekt)
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Gastvorträge von Referenten aus der Medienindustrie, Referat
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, Bücher: H.-D. Zollondz: Grundlagen Marketing, Cornelsen Verlag Berlin 2008 F. Hartmann: Medien und Kommunikation, Facultas Verlag Wien 2008 Chris Fill: Marketing-Kommunikation, Pearson Education Deutschland, München, 2001  W.Thomas, L. Stammermann: In-Game Advertising – Werbung in Computerspielen, Gabler/ Mediadata Verl., Wiesb. 2007



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	3D-Bilddarstellung
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	3D-Pictures Technologies
<b>Modulnummer</b>	26.01
<b>ggf. Kürzel</b>	3D
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. / 5. / 6. / 7. Semester, Wahlpflichtmodul, Aufbaufach B
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Anton Anthofer
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Anton Anthofer
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 45 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Studienarbeit bzw. Präsentationsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundstudium (keine speziellen)
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis der Eigenschaften und Anforderungen der wichtigsten 3D- (Stereo-) Wiedergabeverfahren im Kino- und Home-Bereich. Kenntnisse zu Anforderungen der Stereo-Aufnahmetechnik. Bezogen auf 3D grundlegende Kenntnisse zu Gesichtssinn (Auge) des Menschen, optischen Entfernungsmessverfahren, Szenenmerkmalen und Gesetzen der Optik.
<b>Inhalt</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einführung/Motivation, Abgrenzung</li> <li>2. 3D - Wiedergabeverfahren <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Stereo-Verfahren</li> <li>2.2 Echte 3D-Bilderzeugung (z.B. Holographie) und weitere</li> </ol> </li> <li>3. Raumwahrnehmung des Menschen</li> <li>4. Möglichkeiten der technischen 3D-Raumerfassung</li> <li>5. Die beleuchtete 3D-Szene: Merkmale und deren Erfassung</li> <li>6. Die wichtigsten Zusammenhänge und Gesetze der Optik</li> <li>7. Zusammenfassung und Abschluss</li> </ol> Präsentation/Vortrag Studienarbeiten
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit zu verschiedenen Bereichen „3D“, Präsentation/Vortrag (Abgabe) zu Semesterende
<b>Medienformen</b>	Powerpoint-Folien-Skript (vorgestellt im Zuge der Veranstaltung), Handout davon, Tafel, kleine Animationen
<b>Literatur</b>	Verweise auf Wikipedia- und Internet- Quellen

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Corporate Publishing
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Corporate Publishing
<b>Modulnummer</b>	26.02
<b>ggf. Kürzel</b>	CP
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	ab dem dritten Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Joachim Hladik
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahl-Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht, Übungen, Praxis
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Praxisprojekt als Studienarbeit)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundkenntnisse in Redaktion oder Grafik
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vermittlung der Grundkenntnisse und der Bedeutung des Corporate Publishing (CP) in der Unternehmenskommunikation Vertiefung dieses Wissens und Verknüpfung der Kenntnisse aus anderen Studienbereichen durch die Realisierung eines gemeinschaftlichen Praxisprojekts.
<b>Inhalt</b>	CP – was ist das? Warum immer mehr Unternehmen CP einsetzen CP: Was bleibt, was kommt ... Journalistische und technische Grundlagen des CP Definition des Praxisprojekts Verteilung der Aufgaben im Praxisprojekt Umsetzung in Einzel- und Gruppenarbeit Präsentation des Projekt-Ergebnisses
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Tafel, Folien, Flipchart, Moderation, je nach Praxisprojekt: Print- und Onlineplattformen
<b>Literatur</b>	Best CP 2011 (2011), BCP – Best of Corporate Publishing, Deutscher Fachverlag Horizont Productions, Frankfurt am Main Dörfel, L. (2005), Strategisches Corporate Publishing, Depak, Deutsche Presseakademie, Helios Media, Berlin Factbook / Forum Corporate Publishing (2009), Forum Corporate Publishing, München Gissing, B. / Tochtermann, K. (2007), Web 2.0 und Unternehmen –Wie passt das zusammen?, Shaker, Aachen Weichler, K. / Endrös, S. (2005), Die Kundenzeitschrift, UVK, Konstanz

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Texten wie ein Profi mit Corporate Wording®
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Communicating like a Professional with Corporate Wording®
<b>Modulnummer</b>	26.03
<b>ggf. Kürzel</b>	CW
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	6. Semester (MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Hans-Peter Förster
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahl-Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Blended Learning: 4SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	130 h, davon: Präsenzstudium: 10 h (Einführungskurs) Fernlehrgang: 63 h (9 mit Aufgaben/Übungen, Wissenstest, Readings, Lessons Learned) Eigenstudium: 57 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Studienarbeit)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Content-Entwicklung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vier Dimensionen der Textqualität nutzen: Lesbarkeit, Vereinheitlichung, Wortvielfalt und Emotionsgehalt Methode der „4-Farben-Sprache“ und die CW-Strategie von Hans-Peter Förster kennenlernen und praktisch anwenden Treffsichere Ansprache von Zielgruppen / Er-Lebenswelten Konzept für eine markante, markenkonforme Unternehmenssprache entwickeln
<b>Inhalt</b>	Identität braucht eine klare Sprache: Wo befand sich die Sprache als CD und CI erfunden wurden? Die Methode der 4-Farben-Sprache Die 4 Dimensionen für Textqualität: Von der Idee zum Text Die Kunst, noch treffender zu schreiben CW: Text-Quality-Management Wahllektionen: Direct-Marketing: Response steigern Texten im Office: Briefe, Berichte, Protokolle Stelleninserate professionell texten
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min (20 %) Studienarbeit (80 %) Bei Einreichen aller Lessons Learned: Zertifikat der ZfU International Business School, Schweiz

<b>Medienformen</b>	Präsenzunterricht Vorlesung mit Workshop: Präsentation, Lehrbuch, Skript, Lern- und Übungsmaterial Fernlehrgang: Multimediale Lerninhalte und Lernkontrollen (Online-Fernlehrgang) Optionale Sprechstunden per Videokonferenz
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: Förster, H.-P., Texten wie ein Profi (Lehrbuch + Übungsbuch) Förster, H.-P., Handbuch Texten wie ein Profi (Nachschlagewerk) Förster H.-P. / Förster, A. / Bressette, K., Colorword Communication & Lexicon Förster, H.-P., Förster / A., Colorword Thesaurus Förster, H.-P. / Thiermeyer, M. / Rost, G., Corporate Wording® (Strategiebuch)

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Kreativer Videoschnitt für Trailer
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Creative Video Editing for Trailers
<b>Modulnummer</b>	26.04
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	SoSe: 4. / 6. Semester (MT4/MT6) bzw. WiSe: 3. / 7. Semester (MT3/MT7)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Wolfgang A. Heß
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht 2 SWS plus Übungen 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vermittlung der Gestaltungsgrundlagen im Trailerschnitt: Grundlagen der On-Air Promotion, Produktionsablauf, Briefing, Konzeption, kreativer Schnitt, Bild- und Tonnachbearbeitung, Musikrecherche, Texterstellung, Mischung, Finalisierung, Präsentation.
<b>Inhalt</b>	Den Studierenden sollen theoretische und praktische Grundlagen des kreativen Trailerschnitts vermittelt werden. Hierbei wird auf die besonderen Gestaltungsaspekte von Werbung eingegangen. Nationale und internationale AV-Praxisbeispiele veranschaulichen die Wirkungsweise von Trailern und Kampagnen. In einem Praxisteil lernen die Studierenden die Konzeption und Umsetzung eines fiktionalen Trailers anhand eines realen Projekts. Dabei wird der komplette Konzeptions- und Produktionsablauf durchlaufen. Die Übungstrailer werden abschließend präsentiert und besprochen.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Übungen: Trailerschnitt mit digitalen Schnittsystemen (Adobe Premiere Pro)
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, viele AV-Beispiele, Bücher: Steffi Thomas „On-Air Promotion als Instrument der Imagevermittlung“, Joo-Yeun Park „Programm-Promotion im Fernsehen“, Albert Heiser „Bleiben Sie dran – Konzeption, Produktion und Rezeption von Werbefilmen“

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Einführung in die Musikgrundlagen
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Introduction to music theory
<b>Modulnummer</b>	26.05
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. oder 6. Semester (MT4/MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock,
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht/ Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 45 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Übungen)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vermittlung der musikalischen Grundlagen, um Musik in der Spot- und Filmproduktion sinnvoll und effektiv einsetzen zu können. Förderung des musikanalytischen Hörens.
<b>Inhalt</b>	<u>Musiknotation</u> : Elementare Kenntnis der Notenwerte, Notenlänge, Takt, Artikulation, Skalenlehre, Intervallelehre <u>Melodielehre</u> : energetische Tonverhältnisse, Leitton <u>Harmonielehre</u> : Dreiklang, Kadenz, Stufenlehre <u>Formenlehre</u> : Reihungsformen, Entwicklungsformen, Formen in der Popmusik, im Jazz etc.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Übungen in der Musiktheorie
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, Klang- und Musikbeispiele Bücher: Hermann Grabner: Allgemeine Musiklehre, Bärenreiter Kassel 2001 Enjott Schneider: Zeit - Rhythmus - Zahl, Books on Demand, 2003

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Grundlagen des Compositings und Motion-Designs in Adobe AfterEffects
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Basic Compositing and Motion Graphics in Adobe AfterEffects
<b>Modulnummer</b>	26.06
<b>ggf. Kürzel</b>	GCMD
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Des. Martin Frey
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Des. Martin Frey
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht mit Übungen: 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbearbeitung zum Präsenzstudium, Übungsaufgaben)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Videoproduktion und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vermittlung grundlegender Ansätze und Techniken des Compositings und Motion-Designs. Anwendung grundlegender Funktionalitäten wie Medienimport/-export, Ebenen, Kompositionen, Keyframes, Timing, Pfade, Farbanpassung, Effekte, Keying und Masken in der Compositing- und Animationssoftware Adobe AfterEffects.
<b>Inhalt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Überblick und Einstieg in Compositing und Motion-Design</li> <li>- Übersicht über existierende Compositing- und Animationstools</li> <li>- Einführung in Adobe AfterEffects und Benutzeroberfläche</li> <li>- Strukturieren von Kompositionen und Medienimport</li> <li>- Verwenden von Text und Formen</li> <li>- Umgang mit Ebenen, Zeitleiste und Keyframes</li> <li>- Einsatz von Effekten und Farbmanipulation</li> <li>- Verwendung von Masken und Keying</li> <li>- Ausgabe und Export</li> </ul>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Seminaristischer Unterricht, Übungen, kleine Projektarbeiten
<b>Literatur</b>	The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Morgan Kaufmann, 2008 Adobe After Effects CS6: Das umfassende Handbuch, Galileo Design, 2012 Adobe After Effects CS6 - Das umfassende Training, Galileo Press, 2012

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Kreativität in der Beleuchtungstechnik
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Creativity in lighting technologies
<b>Modulnummer</b>	26.07
<b>ggf. Kürzel</b>	KiB
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Stefan Breunig
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS Praktikum / Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Vorbereitung Studienarbeit, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Erfolgreicher Abschluss des Fach 5 (MPT, Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik)
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Lichtsetzung wahrnehmen und analysieren. Effektivität und Wirkung der Beleuchtungstechnik zur Lichtgestaltung erlernen. Kreatives Beleuchten von Personen und Objekten. Ausleuchtungen für professionellere und aussagekräftigere Aufnahmen.
<b>Inhalt</b>	- Grundlagen der Beleuchtungstechnik - Lichtarten, Lichtquellen - Verschiedene Ausleucht-Situationen - Mit einfachen Mitteln Licht verbessern - Mit Licht Stimmungen erzeugen - Aufmerksamkeit lenken, Konturen verbessern ...
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit, schriftliche Prüfung 60 min
<b>Medienformen</b>	Skript (vorgestellt im Zuge der Veranstaltung) Gemälde, Fotos und Filmausschnitte zur Analyse.
<b>Literatur</b>	Bücher: Jost J. Marchesi / Professionelle Beleuchtungstechnik / Verlag Photographie Max Keller / Faszination Licht / Prestel Detlef Möllering, Peter C. Slansky / Handbuch der Professionellen Videoaufnahme / Edition Filmwerkstatt Gerald Millerson / Handbuch der Beleuchtungstechnik / Media-book Verlag u.a.



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Orientierungssysteme
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Signage Systems
<b>Modulnummer</b>	26.08
<b>ggf. Kürzel</b>	OS
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Dipl. Des., MBA, Wiebke Fröhner
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 45 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Erfahrung in Creative Suite Anwendungen, Schwerpunkt Photoshop und Illustrator.
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Erklärung und Aufbau von Orientierungssystemen und die Einführung in die Welt der grafischen Orientierungssysteme. Entwicklung des grafischen Verständnisses für die Umsetzung von eigenen online Leitsystemen.
<b>Inhalt</b>	Der Kurs greift diese klassischen Leitsysteme auf und untersucht, wie diese sich auch heute in modernen interaktiven Medien entwickeln und anwenden lassen. Orientierungssysteme als vereinfachte Entscheidung für eine kognitive Ökonomie. Präsentation von verschiedenen Leitsystemen. Kreative Umsetzung von neuen Piktogrammen und Leitsystemen im Internet werden untersucht und in einer eigenen Anwendung umgesetzt.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Ein eigenes System soll entwickelt werden (Studienarbeit)
<b>Medienformen</b>	Vorlesung mit Workshop
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: Zec, P.: Orientierung im Raum, 1. Aufl. 2002, Mabeg Verlag, Soest Uebele, A.: Orientierungssysteme und Signaletik 1. Aufl. 2006, Hermann Schmidt Verlag Mainz

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Praktische Fotografie
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Practical Photography
<b>Modulnummer</b>	26.09
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Michael Thiermeyer
<b>Dozent(in)</b>	Sabine Rieß
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Blockveranstaltung 2SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen); Eigenstudium: 45 h (Vorbereitung zum Präsenzstudium, Projekterstellung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Eigene Kamera mitbringen und bedienen können Technische Grundkenntnisse (Blende, Zeit, etc.) Bildbearbeitung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kennenlernen der Arbeitsweisen von Fotografen zur effektiveren Zusammenarbeit  Einblick in fotografische Aufgabenstellungen von der Planung über die Aufnahme und Bearbeitung bis zur Präsentation  Bildideen im Rahmen der eigenen Möglichkeiten fotografisch umsetzen  „Gute“ Bilder erkennen und aus der Flut von visuellen Informationen professionell herausfiltern
<b>Inhalt</b>	Die Studierenden erarbeiten während des Wochenendblocks ein fotografisches Projekt von der Umsetzung der Idee bis hin zur Präsentation. Dabei orientieren sich die Themen an der realen Arbeitswelt von Fotografen, etwa eine Bildreportage für ein Magazin, ein Fotokalender oder Werbeaufnahmen.  Eigenständiges Arbeiten auch in Hinblick auf Selbstorganisation und das Einhalten von Abgabefristen wird an praktischen Beispielen geübt.  Themenfindung, Motivsuche, Aufnahme, Auswahl, Bildbearbeitung, Bildbesprechung, Präsentation
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Tafel, Folien, Lehrbücher
<b>Literatur</b>	Weber, Ernst A.: Sehen — Gestalten und Fotografieren, de Gruyter, 1979 Kelby, Scott: Digitale Fotografie -- Das Geheimnis professioneller Aufnahmen, Addison-Wesley, 2010 Freeman, Michael: Die fotografische Idee -- Bildkomposition und Aussage, Markt+Technik, 2011 Excell, Laurie u.a.: Bildkomposition -- Vom Schnappschuss zum perfekten Bild, Markt+Technik, 2011

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Mensch-Computer-Interaktion
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Human-Computer Interaction
<b>Modulnummer</b>	26.10
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (MT3)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Dominikus Heckmann
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr.-Ing. Dominikus Heckmann
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach) Bachelor AI/Studienrichtung Medieninformatik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht mit Übungen / 2+2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamt: 150h: 60h Präsenzzeit (SU+Ü) und 90h Selbststudium
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Informatik, Programmierkenntnisse
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Die Grundbegriffe der Mensch-Computer-Interaktion beschreiben und anwenden können
<b>Inhalt</b>	<p>Mensch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschliche Informationsverarbeitung &amp; Sinne</li> <li>• Berücksichtigung individueller Bedürfnisse</li> <li>• Accessibility, Benutzermodelle, Ressourcenadaptivität</li> <li>• Gedächtnis, Kognitionswissenschaft &amp; Intelligenz</li> </ul> <p>Computer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaktionshardware (Ein- &amp; Ausgabegeräte)</li> <li>• Be-Greifbare Interaktion, Intelligente Umgebungen</li> <li>• Software, Recommender Systeme, Adaptivität</li> <li>• Normen, Gesetze und Richtlinien</li> </ul> <p>Interaktion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelle der Mensch-Computer Interaktion</li> <li>• Ergonomie, Usability &amp; User Experience</li> <li>• Gebrauchstauglichkeit &amp; „Bring Freude“</li> </ul>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 90 min
<b>Medienformen</b>	Beamerprojektionen, Tafel, Arbeiten am Rechner, Karten, Lernplattform (Moodle/Blackboard)
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Andreas M. Heinecke: Mensch-Computer-Interaktion, Basiswissen für Entwickler und Gestalter. 2. Auflage. Springer Verlag, Berlin 2011, ISBN 978-3642135064.</li> <li>• Markus Dahm: Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearson Studium, New York 2006, ISBN 3827371759.</li> <li>• Michael Herczeg: Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer Kommunikation. Addison-Wesley, Bonn 1994, ISBN 3893196153.</li> </ul>

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Rechnernetze
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Computer Networks
<b>Modulnummer</b>	26.11
<b>ggf. Kürzel</b>	RN
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (MT3)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr.-Ing. Andreas Aßmuth
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr.-Ing. Andreas Aßmuth
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Vorlesung mit Übungen: 3 SWS; Praktikum: 1 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 h, davon: Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 90 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Praktikum, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Informatik (Aufbau und Funktionsweise von Rechnern, Programmierkenntnisse)
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis der verschiedenen Komponenten und Strukturen von Rechnernetzen. Einblick in die Konfiguration und den Einsatz von RN. Fähigkeit zum Aufbau und Betrieb von Netzen.
<b>Inhalt</b>	Komponenten und Strukturen: Hardwareeinrichtungen und Netzzugriffstechniken, Schichtenmodelle, Netztopologien. Dienste und Protokolle: Konfiguration von Diensten und Protokollen, Benutzer- und Ressourcenverwaltung. Vermittlung und Verbindung: TCP/IP-Vermittlung, Routing. Grundlagen der IT-Sicherheit: Bedrohungen, Schutzziele, Abwehr- und Schutzmaßnahmen
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung (90 min) Leistungsnachweis über erfolgreiche Teilnahme am Praktikum ist Zulassungsvor. für die Prüfung.
<b>Medienformen</b>	Tafel, Vorlesungspräsentation, Lehrbücher
<b>Literatur</b>	1. Tanenbaum, Andrew S.: "Computernetzwerke". 4. Auflage, Pearson Studium, München, 2003. 2. Badach, Anatol und Erwin Hoffmann: "Technik der IP-Netze. TCP/IP incl. IPv6 - Funktionsweise, Protokolle und Dienste". 2. Auflage, Hanser, München; Wien, 2007. 3. Scherff, Jürgen: "Grundkurs Computernetzwerke. Eine kompakte Einführung in Netzwerk- und Internet-Technologien". 2. Auflage, Vieweg + Teubner, Wiesbaden, 2010. 4. Eckert, Claudia: "IT-Sicherheit. Konzepte, Verfahren, Protokolle". 6. Auflage, Oldenbourg, München, 2009. 5. Schwenk, Jörg: "Sicherheit und Kryptographie im Internet. Von sicherer E-Mail bis zu IP-Verschlüsselung". 3. Auflage, Vieweg + Teubner, Wiesbaden, 2010.

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Sounddesign für AV-Medien
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Sounddesign for AV-Media
<b>Modulnummer</b>	26.12
<b>ggf. Kürzel</b>	SD
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	4. oder 6. Semester (MT4/MT6)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock,
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS / Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung, Projektvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Medientechnik und Mediengestaltung
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Vermittlung der Gestaltungsgrundlagen des Sounddesigns in Verbindung zum Bild: Selbstständige Gestaltung der Tonspuren: Geräuschaufnahme, Anlegen und Editieren der Sounds (Arbeit mit digitalen Workstations ProTools und Logic Pro), finale Tonmischung.
<b>Inhalt</b>	Den Studierenden sollen mit Analysen von AV-Beispielen die Grundlagen vermittelt werden, Spots und Filmausschnitte hinsichtlich des Sounddesigns zu beurteilen und diese Erkenntnisse in ihre späteren Arbeiten zu übertragen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wirkung und Effektivität</li> <li>- Synchronität Bild/ Ton</li> <li>- Richtiger Einsatz von Musik, Geräusch und Sprache</li> <li>- Erstellen eines Soundkonzepts („Soundmap“)</li> </ul>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit (50% der Note) und schriftliche Prüfung (50%), 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Übungen im Audiostudio: Sounddesign mit digitalen Audioworkstations (ProTools und Logic Pro)
<b>Literatur</b>	eigenes Skript, viele AV-Beispiele, Bücher: Barbara Flückiger: Sounddesign, Schüren-Verlag, Marburg 2001 David Sonnenschein: Sounddesign, Michael Wiese Productions, Studio City, USA, 2001

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Technische Akustik
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Technical Acoustics
<b>Modulnummer</b>	26.13
<b>ggf. Kürzel</b>	TA
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	5./6./7. Semester
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Matthias Mändl
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Matthias Mändl, Dipl. Ing. Jürgen Schafberger
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS, Praktische Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen), Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Übungsausarbeitungen, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Physikalische Grundlagen: Schwingungen und Wellen, Eigenschaften von Gasen; Elektrotechnik: Elektrische und magnetische Felder
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnisse der technischen Grundlagen und Anwendungen der Akustik und der akustischen Meßtechnik. Fertigkeiten im praktischen Umgang mit modernen Schallmeßsystemen und deren Anwendung in typischen akustischen Problemstellungen
<b>Inhalt</b>	Wellenlehre, Schallfeldgrößen, Schallarten, Psychoakustik, Schallwandler, Schallmessgeräte, Raumakustik, Lärm Übungen: Schallleistungspegelmessung, Nachhallzeitmessung, Stehende akustische Wellen, Einmessen von Veranstaltungsräumen, Lärmmessungen
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min
<b>Medienformen</b>	Präsentation, Computeranimationen, Hörbeispiele, Lehrbücher, Skript, Übungsanleitungen, Vorführungen im Schalllabor
<b>Literatur</b>	Dietmaier/Mändl: Physik für Wirtschaftsingenieure, Hanser 2007 Fastl/Zwicker: Psychoacoustics - Facts and Models, Springer 2007 Maute: Technische Akustik und Lärmschutz, Hanser 2006 Möser: Messtechnik der Akustik, Springer 2010 Henn/Sinambari/Fallen: Ingenieurakustik, Vieweg 1999

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Web-Datenbank-Systeme
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Web Database Systems
<b>Modulnummer</b>	26.14
<b>ggf. Kürzel</b>	WDS
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester (Wahlfach)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Harald Hofberger
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Harald Hofberger
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS Übungen: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	130 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 70 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	grundlegende Kenntnisse zu Programmierung und Websystemen
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Kenntnis und Umsetzung der Konzepte für Entwurf und Einrichtung relationaler Datenbanken; praktischer Umgang mit Datenbanksystemen. Konzeption und Implementierung einfacher datenbankgestützter Web-Anwendungen.
<b>Inhalt</b>	Datenmodellierung, DB-Einrichtung, SQL. Entwurf DB-gestützter Web-Anwendungen, Programmierung dynamischer Webseiten.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesungsskript, Programmierumgebung
<b>Literatur</b>	Andreas Meier: Relationale Datenbanken. Springer G. Reese, R. J. Yarger, T. King: MySQL. Einsatz und Programmierung. O'Reilly H. E. Williams, D. Lane: Webdatenbank-Applikationen mit PHP und MySQL. O'Reilly H. Balzert: Basiswissen Web-Programmierung. W3L-Verlag

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Grundlagen kreativer Photoshop CC composings
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Basic creative Photoshop CC composings
<b>Modulnummer</b>	26.15
<b>ggf. Kürzel</b>	GPC
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	Ab 3. Semester Wahlfach
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	B.A. Dennis Halbeck
<b>Dozent(in)</b>	B.A. Dennis Halbeck
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Wahlfach)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht und Übungen: 4 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	120 h, davon: Präsenzstudium: 60 h (4 SWS * 15 Vorlesungswochen), Eigenstudium: 60 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Übungsausarbeitungen, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Eine eigene Kamera und den Wunsch kreative und außergewöhnliche Bildideen zu realisieren.
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Ziel ist es das Potenzial von Photoshop zu erfassen, anhand dessen kreative Bildideen zu entwickeln und darauf zugeschnittenes Bildmaterial zu erstellen und in Photoshop weiter zu einem composing zu verarbeiten. Im Vordergrund stehen hierbei die allerwichtigsten Werkzeuge und Techniken zur Realisierung.
<b>Inhalt</b>	- Erstellung kreativer Bildideen - Planung und Vorbereitung für die Realisierung - Grundlagen der Funktionsweise von Photoshop anhand verschiedener Beispiele - Eigenständiges Arbeiten, fotografieren und bearbeiten - Kameratechnik und einfache Gestaltungsrichtlinien (wie funktioniert eine Kamera und worauf ist beim Fotografieren für ein composing zu achten?)
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Studienarbeit
<b>Medienformen</b>	Präsentation, Arbeitsbeispiele, Werkschau, Übungsbeispiele, Fotografie
<b>Literatur</b>	Pricken, Christine Klell: Kribbeln im Kopf, Schmidt Hermann Verlag 2010 Sibylle Mühlke: Adobe Photoshop CS6 und CC: Das umfassende Handbuch, Galileo Design 2013 Andreas Asanger: Cinema 4D: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Design 2015



<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	BWL und Projektmanagement
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Economics and Project Management
<b>Modulnummer</b>	27
<b>ggf. Kürzel</b>	BWL
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	5 ECTS / 4 SWS
<b>Studiensemester</b>	7. Semester (MT7)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dipl.-Ing. Maximilian Kock
<b>Dozent(in)</b>	Richard Kirschner
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 h, davon: Präsenzvorlesung: 60h (= 4 SWS 2x Blockseminar) Eigenstudium: 65 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, Prüfungsvorbereitung)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre</li> <li>• Grundlagen des Projektmanagement</li> <li>• Grundlagen der Mathematik</li> </ul>
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis betrieblicher Institutionen, Funktionen und Prozesse</li> <li>• Kenntnis grundlegender Instrumente der BWL und des Projektmanagements</li> <li>• Angebots- und Rechnungserstellung in der Medientechnik</li> </ul>
<b>Inhalt</b>	<u>Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre:</u> Management auf Unternehmensebene <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planung</li> <li>• Aufbauorganisation</li> <li>• Ablauforganisation</li> <li>• Personaleinsatz und -führung</li> <li>• Kontrolle</li> </ul> <u>Grundlagen des Projektmanagements:</u> Management auf Projektebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Magisches Projekt Dreieck</li> <li>• Projekt Phasen</li> <li>• Risiko Management</li> <li>• Projekt Kommunikation</li> </ul>
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	schriftliche Prüfung 60 min
<b>Medienformen</b>	Vorlesung, Gastvorträge von Referenten aus der Industrie
<b>Literatur</b>	Lehrbücher: Dietmar Vahs, Jan Schäfer-Kunz.: Einführung in die BWL, 6. Aufl. 2012, Schäfer-Poeschl Verlag Stuttgart Arbeitskreis J. Müller: Betriebswirtschaftslehre der Unternehmung, 30. Auflage 2015, EUROPA-Lehrmittel-Verlag, Haan-Gruiten

<b>Modulbezeichnung deutsch</b>	Seminar Bachelorarbeit
<b>Modulbezeichnung englisch</b>	Seminar Bachelor Thesis
<b>Modulnummer</b>	29
<b>ggf. Kürzel</b>	
<b>Kreditpunkte (ECTS) / SWS</b>	3 ECTS / 2SWS
<b>Studiensemester</b>	7. Semester (MT7)
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Dieter Meiller
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Bachelor Medienproduktion und Medientechnik (Pflicht)
<b>Lehrform/SWS</b>	Seminaristischer Unterricht: 2 SWS
<b>Arbeitsaufwand</b>	75 h, davon: Präsenzstudium: 30 h (2 SWS * 15 Vorlesungswochen) Eigenstudium: 45 h (Vor- / Nachbereitung zum Präsenzstudium, laufende Vorträge über BA)
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Angemeldetes BA-Thema
<b>Angestrebte Lernergebnisse</b>	Ziel ist der Erwerb von für das strukturierte wissenschaftliche Arbeiten und zur Abfassung einer Bachelorarbeit nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten. Verbesserung der Präsentationsfähigkeit
<b>Inhalt</b>	Zu Beginn werden grundlegende Techniken zum wissenschaftlichen Arbeiten vorgestellt (z.B. Zitierweise). Die allgemeine Struktur einer BA wird erläutert sowie notwendige Schritte bei der Durchführung (Ideenfindung, Zeitplanung und Recherche, Praxis, Niederschrift, finale Korrektur). Die Studierenden werden laufend betreut, sollen kontinuierlich über ihre Fortschritte berichten und gemeinsam Probleme diskutieren und besprechen.
<b>Studien-/Prüfungsleistungen</b>	Anwesenheit beim ersten Termin sowie dreimaliges Präsentieren der eigenen Arbeit
<b>Medienformen</b>	Diskussion, Präsentationswerkzeuge, Software für kollaboratives Arbeiten (Blackboard mit Forum)
<b>Literatur</b>	Vorlagen und Beispiele (herausragende Arbeiten) Balzert, H. (2010): Wissenschaftliches Arbeiten. Herdecke, W3L-Verlag