

Modulhandbuch Lehreinheit DM

Lehrangebote für die Studiengänge der Lehreinheit DM
Fakultät Elektro- und Informationstechnik

Stand 14. August 2014

Die einzelnen Module sind innerhalb der Fächerkategorie alphabetisch nach der Modulbezeichnung sortiert.

Fachübergreifende Wahlpflichtmodule des Modulhandbuchs aus dem Reakkreditierungsverfahren 2011 sind weiterhin gültig.

Inhaltsangabe

1	Pflichtmodule DM.....	2
2	Fachspezifische Wahlpflichtmodule DM.....	49

1 Pflichtmodule DM

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Akustik und Optik
ggf. Kürzel	AOPT
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	WS
Modulverantwortliche	Leute
Dozent(in)	Leute
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 4 SWS, zahlreiche Demonstrationsversuche im Hörsaal Gruppengröße max. 28
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 60 Stunden (2 ECTS)
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Die Studierenden kennen die Möglichkeiten, Qualitäten und Grenzen der optischen und akustischen Geräte sowie der menschlichen Wahrnehmungen. Sie können die Werte von optischen und akustischen Kenngrößen beurteilen, soweit sie im Multimediabereich von Bedeutung sind
Inhalt	Basiswissen über Licht: Lichtquellen und ihre Spektren, Lichtstreuung, Körperfarben; Farbwahrnehmung, Farbmischung; Farbmessung, Farbsysteme und -koordinaten, Farbwiedergabe, technologisch darstellbare Farben; Glanz, Helligkeit, Kontrast. Display-Technologien, Projektor-Technologien, Scanner, Kameras (Objektive, Chips), Holografie. Basiswissen über Schall: Frequenzspektren, Intensitäts- und Druckpegel, Schallfeld; Schallwahrnehmung, Lautstärke, Lautheit, Richtungshören; Elektroakustik (Technologien und Kenngrößen von Lautsprechern und Mikrofonen); Raumklang.
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Ausführliches durchformuliertes Skriptum (ca. 200 S.) einschließlich Aufgabensammlung und Kurzlösungen, Overhead-Folien, Tafel, Demonstrationsversuche, Video-Projektionen von Versuchen (Kamera-Bild, Messkurven vom Rechner usw.), ppt-Präsentationen, Kurzfilme aus Internet bzw. von CD
Literatur	A. Holzinger, Basiswissen Multimedia, Bd.1 Technik, 2000 U. Leute, Optik für Medientechniker, Hanser München, 2011 N. Welsch, Farben: Natur, Technik, Kunst, Spektrum Verlag, 2003 R. Kuehni, A.Schwarz, Color ordered, Oxford, 2008 U. Leute, Physik und ihre Anwendungen in Technik und Umwelt, Hanser München, 2004

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Animation 1
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	ANIM1
ggf. Untertitel	Einführung in die 2D-Animation im Hinblick auf ihre Anwendung in Spielen
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kruse
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 3. Semester
Lehrform / SWS	V / 1 SWS, L / 1 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 30 (max. 15 x 2er-Teams)
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Programmieren
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> - Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden auf der Grundlage einer Palette von Standardspielsystemen neue Spiele mit eigener Geschichte und dazu passenden 2D-Animationen implementieren - Es wurden die für die Animation erforderlichen Grundprinzipien und -techniken sowie eine Reihe von Spielsystemen gelernt - Es wurde ein Überblick über zeitgemäße programmiertechnische Umsetzungen dieser Grundprinzipien der Animation und Spielsysteme erworben - Eine Reihe von Standardspielsystemen können programmiertechnisch umgesetzt werden - Die erlangte Kompetenz wurde durch Implementieren eines eigenen Spiels nach vorgegebenem Thema nachgewiesen
Inhalt	<p>Historie Prinzipien traditioneller Animation im Hinblick auf ihre Anwendung in Spielen Einführung in die Umsetzung von Animationen mittels Flash Ereignisgesteuerte Programmierung mit Hilfe von ActionScript Simulation physikalischer Vorgänge in ActionScript Programmierung autonomer Akteure in ActionScript</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projektarbeit mit schriftlicher Dokumentation
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Aufgabensammlung; selbstständige Laborarbeit in Gruppen
Literatur	Eigenes Skript Programmieren mit ActionScript 3.0, 2007 Adobe Systems Incorporated J. Lott, D. Schall, K. Peters: ActionScript 3.0 Cookbook, O'Reilly Media, Inc, 2007

	<p>Preston Blair: Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, 1994</p> <p>Michael B. Comet: Character Animation: Principles and Practice, 1999, http://schools.sd68.bc.ca/well/OnlineCourses/DMD11/cometcartoonhelp/index.html (11.3.2011)</p> <p>Kommer, Mersin: Spiele programmieren mit Flash MX, Hanser, 2003</p> <p>Lasseeter: Princ. of Trad. Animation Applied to 3D Comp. Animation, 1987</p> <p>Isolde Kommer, Tilly Mersin: Spiele programmieren mit Flash MX, Hanser-Verlag, 2003</p> <p>Colin Mook: ActionScript für Flash MX, O'Reilly, 2004</p> <p>Craig Reynolds: Steering Behaviors For Autonomous Characters, Game Developers Conference, 1999</p> <p>Tony White: The Animator's Workbook, Watson-Guptill Publications, 1988</p> <p>Richard Williams: The Animator's Survival Kit, faber and faber, 2001</p>
--	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Animation 2
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	ANIM2
ggf. Untertitel	Motion Design mit Adobe After Effects
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 6. Semester
Lehrform / SWS	V / 1 SWS, Ü / 1 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 2 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Bild- und Filmgestaltung, Fotografie, Zeichnerische Darstellung, Medienkonzeption, Drehbuch und Storyboard, Videoproduktion, Animation 1
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> - visuelle Handlungsabläufe und Sequenzen in unterschiedlichen Detaillierungsgraden verständlich darstellen und kommunizieren - ein dramaturgisches Handlungsgefüge (Story) für einen Animations-Kurzfilm entwickeln und dieses in Form eines Storyboards und eines Animatics dokumentieren bzw. visualisieren - grundlegende Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien im Bereich der digitalen Animation und des Motion Designs verstehen sowie ausgewählte Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien in den einzelnen Animationsproduktionsphasen nach Maßgabe der jeweiligen individuellen Projektanforderungen anwenden - die jeweiligen Projektergebnisse und den individuellen Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren - digitale Animations-Kurzfilme im medien- und zielgruppenspezifischen Kontext realisieren
Inhalt	Vorstellung des Semester-Projektes; Überblick über den Gestaltungsprozess; 1.) individuelle thematische und gestalterische Recherche- und Orientierungsphase; Analyse von ausgewählten Kurzfilm-Formaten und Gestaltungsstilen im Bereich Motion Design, Gestaltungs- und Qualitätskriterien 2.) Konzeptionsphase: individuelle Themenauswahl; Strukturierung und Sequenzierung der zu vermittelnden Inhalte; inhaltliche Botschaft (Message); Ablauf und Logik der filmischen Erzählung; Dramaturgie und Storytelling, Erzählrhythmus und -perspektive; Auswahl der geeigneten Zeichen- und Bildsprache; Konzeption der audiovisuellen Informationsvermittlung und Stilistik (Bild- und Klangwelt); die Zeitkomponente der audiovisuellen Informationsvermittlung; Choreografie der Gestaltungselemente (Motion Design); Prävisualisierung in Form eines aussagekräftigen Storyboards sowie eines Animatics. 3.) Realisationsphase: individuelle Auswahl der geeigneten Tools und Methoden zur

	Realisierung des Projektes.
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: fristgerechte Abgabe der Zwischen- und Endergebnisse des Semesterprojektes auf CD-ROM; Prüfungsleistung: Projekt-Präsentation (PP)
Medienformen	Eigenes Script; ausgewählte themenspezifische Websites; Web-Tutorials
Literatur	<p>Friedrich, Andreas (Hrsg.) Filmgenres Animationsfilm, Stuttgart, 2007, Reclam</p> <p>Wells, Paul: Animation : Prinzipien, Praxis, Perspektiven, München, Stiebner, 2007</p> <p>White, Tony: The animator's workbook : step-by-step techniques of drawn animation, New York, NY, Watson-Guption, 1988</p> <p>Wiedemann, Julius [Hrsg.]: Animation now!, Köln, Taschen, 2004</p> <p>DVD-Reihe »Geschichte des deutschen Animationsfilms«, Teil 1 - 6, kuratiert von Ulrich Wegenast, absolut Medien</p> <p>DVD »Best of Animation«: Internationales Trickfilm Festival, Stuttgart / hrsg. von Ulrich Wegenast und Dittmar Lump, absolut Medien</p> <p>DVD »Muratti & Sarotti«: Geschichte des deutschen Animationsfilms 1920-60 / Hrsg. Gerd Gockell</p>

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Bachelorarbeit und Seminar
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BA
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	- Abschlussarbeit - Seminar
Studiensemester	WS/SS
Modulverantwortliche	Kruse
Dozent(in)	Alle
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelorstudiengang Digital Media im Semester DM7
Lehrform / SWS	Seminar mit Referat: 2 SWS, Gruppengröße 3 – 6 Studenten Abschlussarbeit an den Hochschul-Instituten bzw. in der Medienwirtschaft
Arbeitsaufwand	150 h Literaturarbeit/Seminar/Referat 360 h Eigenstudium/Präsenz am Arbeitsplatz für die Bachelorarbeit
Kreditpunkte	5 (Seminar) 12 (Bachelorarbeit)
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Anerkanntes Praktikum und Pflichtfächer des 6. Semesters
Empfohlene Voraussetzungen	
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> - selbständig Multimedia-Projekte konzipieren und unter fachlicher Anleitung durchführen - Methoden des Projektmanagements anwenden (z. B. Projekte planen, den Fortschritt kontrollieren, Ergebnisse sichern) - Fachwissen und eigene Erfahrungen formulieren und argumentieren - eigene Arbeiten und Ergebnisse beurteilen und interpretieren, in Projektbesprechungen routiniert erklären, diskutieren und präsentieren
Inhalt	Selbstständige Erarbeitung eines Fachthemas <ul style="list-style-type: none"> - Literaturarbeit - Fach- und Erfahrungsberichte als Referate - Diskussionen - Besprechung des Fortschritts in der Bachelorarbeit - Präsentation des Abschlussberichtes zur Bachelorarbeit
Studien- Prüfungsleistungen	Studienleistung: Referat Prüfungsleistung: Bericht, Projektergebnis (Web, DVD etc.)
Medienformen	Digitale Medien (Web, CD, DVD), Beamer.
Literatur	Eigene Anleitung zur Studien-/Bachelor-Arbeit. Originalliteratur in einschlägigen Fachbüchern und Fachzeitschriften. Hahner, Markus; Scheide, Wolfgang; Wilke-Thissen, Elisabeth: Wissenschaftliche[s] Arbeiten mit Word 2010. Microsoft Press, 2011. Theisen, Manuel R.: Wissenschaftliches Arbeiten: Technik - Methodik - Form, 15. Auflage, München, Verlag Vahlen, 2011

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Bildkonzeption
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BIKON
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen	
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Studiengang Digital Media, 3. Semester
Lehrform / SWS	V / 1 SWS, Ü / 1 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 2 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Bild- und Filmgestaltung, Fotografie, Zeichnerische Darstellung, Medientechnik
Empfohlene Voraussetzungen	
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Methoden und Prinzipien der Bildkonzeption verstehen – grundlegende Methoden und Prinzipien der Bildkonzeption im multimedialen Umfeld anwenden – Bildideen bzw. inhaltlich zusammenhängende Bildkonzepte entwickeln und diese in unterschiedlichen Varianten und Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren – Entwürfe nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medialen bzw. zielgruppenspezifischen Rahmenbedingungen einordnen – Gestaltungsentscheidungen innerhalb des Entwurfsprozesses erklären und begründen – Bildkonzeptionen nach Maßgabe der jeweiligen Vorentwürfe (Prävisualisierung) mit ausgewählten Mitteln der digitalen Bildbearbeitung realisieren – die jeweiligen Projektergebnisse und den Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren
Inhalt	<u>Modulelement »Grundlagen«</u> : Einführung in die Bildkonzeption und die Bildgestaltung; Fachbegriffe; medienspezifische Anforderungen und Randbedingungen; <u>Modulelement »Bildkonzeption«</u> : kommunikative Elemente des Bildes; Bildsprache, Bildwirkung und Bildbotschaft im Kontext der Zielgruppen und der medialen Verwendung; Entwurfsprozess, Entwurfs- und Darstellungsmethoden; Prävisualisierung von Bildkonzepten mit zeichnerischen und illustrativen Mitteln; Auswahlprozess; medienspezifische Anforderungen sowie damit verbundenen Gestaltungs- und Qualitätskriterien;

	<p>Diskussion ausgewählter Gestaltungsprinzipien von Bildcollagen und Bildmontagen;</p> <p><u>Modulelement »Analyse und Diskussion«</u>: Besprechung und Diskussion ausgewählte Bildbeispiele aus der Praxis</p> <p><u>Modulelement »Training«</u>: Bildgestaltungs-Praxis</p> <p><u>Modulelement »Projekt-Realisation«</u>: individueller, fachlich begleiteter Entwurfsprozess; Präsentation der Arbeitsergebnisse des Semesterprojektes</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	<p>Studienleistung: fristgerechte Abgabe der Zwischen- und Endergebnisse des Semesterprojektes auf CD-ROM; Prüfungsleistung: Projekt-Präsentation (PP)</p>
Medienformen	<p>Vorlesungs-Folien, Präsentation mittels Beamer, Aufgabenblätter.</p>
Literatur	<p>Eigenes Bildarchiv; eigene gestalterische Arbeiten; ausgewählte, themenspezifische Websites</p>

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Bild- und Filmgestaltung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BIFI
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen	
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Studiengang Digital Media, 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 4 SWS Gruppengröße max. 28
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 60 Stunden (2 ECTS)
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Gestaltungsprinzipien und –methoden im Bereich des fotografischen Bildes und des Films verstehen – grundlegende Gestaltungsprinzipien und –methoden in fotografischen oder filmischen Darstellungen erkennen, analysieren und diskutieren – ausgewählte fotografische und filmische Werke und deren Autoren/-innen im historischen, sozialen und gestalterischen Kontext einordnen
Inhalt	<p><u>Modulelement »Grundlagen«:</u> Einführung in die Bild- und Filmgestaltung: Spektrum der Bild- und Filmgestaltung, Abgrenzung, Begriffe und Definitionen, ethische Aspekte der Bild- und Filmgestaltung;</p> <p><u>Modulelement »Einzelbild«:</u> bildgestalterische Mittel in der Fotografie: Bildformat, Ausschnitt, Standpunkt, Perspektive und Brennweite, Kontrast und Tonwertverteilung, Lichtcharakteristik, Farbdesign, Bildaufbau und -komposition, wahrnehmungspsychologische Aspekte; Exkurs: Vorstellung der Werke ausgewählter Fotografinnen und Fotografen (→ auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext)</p> <p><u>Modulelement »Serien und Sequenzen«:</u> Bildgeschichten und sequenzielle Abläufe, Foto-Reportage und Foto-Essay, Gebrauchsanweisungen, Chronofotografie; wissenschaftliche Dokumentation; Exkurs: Vorstellung der Werke ausgewählter Fotografinnen und Fotografen (→ auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext)</p> <p><u>Modulelement »Film«:</u> Anfänge des Mediums Film; Prinzip der Bewegtbildwahrnehmung; Filmische Einheiten, Filmformate, Bewegung von Kamera und Objekt, Mise en Scène, Kadrierung, Continuity-Prinzip. Produktionsaspekte; Montageprinzipien; Erzählprinzipien und -perspektiven; Ton und Filmmusik, Schauspielen und Darstellen, Filmgenres; Exkurs:</p>

	Vorstellung der Werke ausgewählter Filmemacherinnen und Filmemacher (→ auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext) Analyse und Diskussion ausgewählter Bild- und Filmbeispiele
Studien-/Prüfungsleistungen	Klausur
Medienformen	Vorlesungsfolien, Präsentation mittels Beamer, Lücken-Scripte; eigens produzierte interaktive Selbstlernmodule; Ausschnitte ausgewählter Filme auf DVD
Literatur	Eigenes Script, eigenes Bildarchiv, eigene fotografische Arbeiten Ausgewählte themenspezifische Ausschnitte aus Filmen Literatur: Brauchitsch, Boris von: Kleine Geschichte der Fotografie, Stuttgart, Verlag Reclam, 2002

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Computergrafik
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	CG
ggf. Untertitel	Einführung in die Grundlagen der 3D-Computergrafik
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Hofmann
Dozent(in)	Hofmann
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 4. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, L / 4 SWS Gruppengröße max. 30
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 90 Stunden (3 ECTS) Eigenstudium: 120 Stunden (4 ECTS)
Kreditpunkte	7
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Grundlagen der 3D-Gestaltung
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls verstehen die Studierenden den prinzipiellen Aufbau, die Struktur und Funktionen der 3D-Computergrafik. Selbständiges Anwenden grundlegender und weiterführender Methoden und Techniken mit Hauptaugenmerk auf der CGFX- basierten Einzelbilderzeugung (Still) stehen im Mittelpunkt. Die Kontrolle der Parameter von Bildkomposition und Visualisierung, inklusive aller relevanten Gestaltungsregeln, wird durch das eigenständige Planen und detaillierte Ausarbeiten virtueller Darstellungen vermittelt und vertieft.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> _ Historischer Hintergrund der Computergrafik. _ Erläuterung der für die Computergrafik relevanten Grundlagen der Geometrie (z.B.: Koordinatensysteme, zwei- und dreidimensionale Elemente, Projektionsmethoden). _ Formalästhetisch orientierte Einführung: Grundlagen der Visualisierung, Bildkomposition und Gestaltungsregeln. _ Einführung in Aufbau, Struktur und Funktionsweise von CG-Programmen. _ Technische Einführung: Modeling, Shader, Materialien und Texturen, Kamerakontrolle, Beleuchtung, Rendering, _ Selbständige Planung und Ausarbeitung einer CGFX basierten Bilderzeugung.
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: _ Präsentation und Umsetzung des Semesterprojektes.
Medienformen	Tafel, Beamer; Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung, selbständige Laborarbeit mit Tutorials.
Literatur	Eigene Tutorials und Handouts W. Vaughan, digital Modeling, New Riders, 2012 R. Yot, Light for Visual Artist, Laurence King Publishing, 2011 J. Birn, digital Lighting and Rendering, New Riders, 3. Auflage, 2014

	<p>J. Cardoso, Crafting 3D Photorealism, 3dtotal publishing, 2013 http://docs.autodesk.com/3DSMAX (aktuelle Version) weitere aktuelle Websites</p>
--	--

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Corporate Design
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	CD
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	WS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 3. Semester
Lehrform / SWS	V / 2,5 SWS, Ü / 0,5 SWS, P / 3 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 4 – 5 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 90 Stunden (3 ECTS) Eigenstudium: 150 Stunden (5 ECTS)
Kreditpunkte	8
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Grundlagen der 2D-Gestaltung, Typografie, Farbdesign, Zeichn. Darstellung, Präsentationstechnik
Angestrebte Lernergebnisse	Die Studierenden beschreiben nach dem Briefing die Aufgabenstellung, erkennen die Problemstellung und Zieldefinition des Projekts. Sie beurteilen Lösungsansätze über Recherche/Konzept, entwickeln Gestaltungslösungen, die in Style Guides auf Ihre gestalterische Funktionalität hin, überprüft und schließlich festgelegt werden. Gestalterische Fachkompetenz: durch Erweiterung der individuellen gestalterischen Visualisierungskompetenz im Praxisprojekt Gestalterische Handlungskompetenz: durch zielorientierte Entwicklung systemisch u. strukturell anspruchsvoller Gestaltungsprojekte Gestalterische Methodenkompetenz: durch problemorientiertes Vorgehen bei komplexen, dynamischen CI/CD Kommunikationskonzepten Gestalterische Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit: durch teamorientierte Projektarbeit, komplexe Feedbackstrukturen
Inhalt	<u>Initiationsphase</u> : auftragsorientierte Projektdefinition; Teambildung, Projekt-Brainstorming/Mind-Mapping; Umfeld-, Konkurrenzrecherche; Fragetechniken, Durchführung, Auswertung, Briefings; Kick-Off <u>Analyse- Zielfindungsphase</u> : Ist-/Sollzustand; Unternehmensphilosophie, CI Def. über Polaritätsprofil; Richtlinien CI/CD; strateg./operat. Ziele; Zielgruppendef., USP <u>Konzeptphase</u> : Ideenfindung; Organisationsmethoden; Projektmanagement; Exposé, Grob-, Feinkonzept; Def. CD Komponenten: Logo, Farbe, typografischer Layoutraster, Basismedien <u>Realisierungsphase</u> : intermediale Style Guide Implementierung, Layout/Style Guides; Assetes; Contenterstellung; Medienintegration; Finetuning; Q-management; Ressourcen- u. Zeitplanung; Dokumentationsnachweise: Teamprozesse, Agenda-Protokolle, Milestones, Zwischen-, Abschlusspräsentation

Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation
Medienformen	Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung, Video-Dokumentation, Ausstellung an der Hochschule
Literatur	Eigene Skripte; projektabhängige Literaturangaben; Webtutorial mit Linksammlung und Übungen

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Drehbuch und Storyboard: siehe Videoproduktion und -authoring

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Einführung in die Betriebswirtschaftslehre
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	-
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Wettengl
Dozent(in)	Wettengl
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für Bachelorstudiengang Digital Media im 6. Semester
Lehrform / SWS	Vorlesung (4 SWS)
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5 ECTS
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - marktliche (z. B. Preisbildung) und wirtschaftspolitische Rahmenbedingungen verstehen - Rechtsformen von Personen- und Kapitalgesellschaften sowie deren jeweilige Vor- und Nachteile kennen - Typen und Lösungsansätze maßgeblicher betrieblicher Entscheidungen (u. a. Rechtsformen, Entgeltsysteme, Automatisierungsgrad/Investition, Organisation) verstehen - grundlegende Aufgabenstellungen im externen und internen Rechnungswesen verstehen und bearbeiten <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lösungsansätze zu betriebswirtschaftlichen Problemstellungen systematisch entwickeln, diskutieren und präsentieren - Methoden wie Umfeldanalyse und Zuschlagskalkulation zielführend einsetzen - Quellen mit betriebswirtschaftlichen Informationen (z. B. Wirtschaftsberichte in Tagespresse) verstehen und diskutieren <p>Sozial- und Selbstkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - einzeln und in Kleingruppen sachbezogen argumentieren
Inhalt	<p>Teil 1 Wirtschaft als System</p> <p>LE 1 Wirtschaft als System (Grundlagen)</p> <p>LE 2 Wirtschaftspolitik</p> <p>Teil 2 Unternehmen</p> <p>LE 3 Unternehmen: Begriff, Modelle, Typen</p> <p>LE 4 Rechtsformen</p>

	LE 5 Einsatz von Personal und Betriebsmitteln LE 6 Organisation Teil 3 Rechnungswesen LE 7 Einführung Rechnungswesen LE 8 Bilanz LE 9 Gewinn- und Verlustrechnung (GuV) LE 10 Internes Rechnungswesen (Kostenrechnung) LE 11 Investition und Finanzierung Teil 4 Planung und Controlling LE 12 Strategische Planung
Studien-/Prüfungsleistungen	Klausur
Medienformen	hauptsächlich Beamerpräsentation, schriftliche Unterlagen
Literatur	Wöhe/Döring: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 24. Aufl., München, 2010

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	e-learning
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	LERN
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 6. Semester
Lehrform / SWS	V / 2,5 SWS, Ü / 1,0 SWS, P / 4,5 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 4 – 5 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 120 Stunden (4 ECTS) Eigenstudium: 180 Stunden (6 ECTS)
Kreditpunkte	10
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Grundlagen der 2-D Gestaltung, Grundlagen der 3-D Gestaltung, Typografie, Farbdesign, Medientechnik, Fotografie, Programmieren, Videoproduktion u. –authoring, Computergrafik, Corporate Design, Animation 1
Angestrebte Lernergebnisse	Verstehen der Grundlagen für interaktive Lernprozesse. Erweiterter Erwerb von Kompetenzen für mediendidaktische Konzeptionen und interaktive Anwendungen, die gestalterische und programmiertechnische Komponenten integrieren. Vertiefung des projekt-, teamorientierten Produktionsablauf mit integrierter Evaluierung
Inhalt	<u>Mediendidaktik:</u> Didaktische Modelle; Lernprozess; Lerninhalte u. -ziele; Lern- u. Interaktionstypen; Lehrmethode; Lernphasen; Lernmotivierung; Lernorganisation; Aufgabentypen; Modularisierung der Lerninhalte: Clustern; Sprachduktus <u>Konzeption und Projektmanagement:</u> Zieldefinition; Recherche; Projektorganisation; Produktionsablauf: Exposé, Grobkonzept, Feinkonzept; Drehbuch; Phasenmanagement: Milestones, Qualitätskriterien <u>Interaktions- und Navigierungskonzepte:</u> visuelle Informationsarchitektur; Instruktions- und Navigierungsform; kognitive Qualität, <u>Design:</u> Stil-, Farb-, Bild-, Typografie-, Audio-, Videokonzept, <u>Dokumentation und Präsentation und Evaluation:</u> projektbegleitende Qualitätssicherung
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation
Medienformen	Digitale Medien (Web, DVD, iPad), Pinntafeln, Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Demonstrationen, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen
Literatur	Eigene Skripte; Ballstaedt: Visualisieren, Utb, 2011; Weinheim; Niegemann: Kompendium E-Learning, Verlag Springer, 2012; Kron/Sofos: Grundwissen Didaktik, UTB, 2014.; Reinhardt; Kerres: Mediendidaktik, Oldenburg Verlag 2013; Niding/Ohler: Lernen mit Medien, UTB, 2014

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Farbdesign
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	FARB
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 2. Semester
Lehrform / SWS	V / 1,5 SWS, Ü / 1,5 SWS, P / 1 SWS Gruppengröße max. 26
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Grundlagen der 2D-Gestaltung
Angestrebte Lernergebnisse	Farbe als komplexes System funktionaler, sozio-kultureller und emotionaler Komponenten erkennen und verstehen. Sensibilisierung der Farbwahrnehmung und Befähigung für den kreativen und konzeptionellen Farbeinsatz. Erweiterung, Anwendung und Bewertung der erworbenen Farbkompetenz in Übungen und Projekten.
Inhalt	<u>Definition der Farbe:</u> Entstehung und Mischung der Farbe, Physikalische und physiologische Aspekte der Farbe, Additive Mischung und subtraktive Mischung, Farbordnung und Farbmodelle <u>Farbwirkungen:</u> Funktionale und formale Wirkungen, Farbempfindung, Farbklima, Farbsymbolik und Farbmarketing <u>Farbeinsatz in der Praxis:</u> Zusammenspiel der Farben: Farbkontraste und Farbharmonien, Einsatz von Moodcharts für unterschiedliche Kommunikationsziele, Farbe im Strukturkontext: Farbkodierung bei Ordnungssystemen, Farbe und Interface <u>Projektarbeit:</u> praxisorientierte Aufgabenstellung, die das Farbdesign ins Zentrum setzt und zudem integrative Bezüge zu Gestaltung 1 und Typografie herstellt; Konzeption und Realisierung einer Recherche- und Konzept-Dokumentation, Farbdesignentwürfe und -realisierung, Abschlusspräsentation
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation
Medienformen	Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Hand-Outs, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen
Literatur	Eigene Tutorials und Handouts, eigene Publikation: S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters: Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen, 6. Aufl., Berlin, 2012

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Fotografie
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	FOTO
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Studiengang Digital Media, 2. Semester
Lehrform / SWS	V / 1 SWS, Ü / 1 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 2 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Bild- und Filmgestaltung
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – grundlegende fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien verstehen – grundlegende fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien in speziellen Bereichen der Fotografie (z.B. Produkt- und People-Fotografie) anwenden – Bildideen bzw. fotografische Bildkonzepte für ausgewählte Bereiche der Fotografie entwickeln und diese bereits in der Planungsphase vor der Aufnahme in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren – Licht- und Beleuchtungsverhältnisse in der Praxis erkennen und bewerten – ausgewählte Licht- und Beleuchtungssituationen im Fotostudio mittels Blitz- und Dauerlicht herstellen und diese gezielt für die Lösung spezieller Aufgabenstellungen im Bereich der Produkt- bzw. People-Fotografie einsetzen – Fotografien nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medien- und zielgruppenspezifischen Anforderungen einordnen – Gestaltungsentscheidungen innerhalb des fotografischen Entwurfsprozesses erklären und begründen – die jeweiligen Projektergebnisse und den fotografischen Entwurfsprozess dokumentieren und mündlich präsentieren
Inhalt	<u>Modulelement »Grundlagen«</u> : Einführung in die Fotografie: Spektrum der Fotografie, Entwicklung des Mediums Fotografie; Prinzipien der analogen und digitalen Fotografie, Kamera- und Filmformate und deren Einsatzmöglichkeiten in der professionellen Praxis. Kamerastandpunkt,

	<p>Brennweite, Schärfentiefe. Blende und Verschlusszeit, Film- bzw. Sensorempfindlichkeit. Farbtemperatur, Filter; Themenschwerpunkt »Lichtgestaltung«: Lichtquellen und Lichtsituationen, Available Light, Kunstlicht, Mischlicht, ausgewählte Beleuchtungssituationen und -techniken im Studio, professionelle Belichtungsmessung</p> <p><u>Modulelement »Foto-Praxis«</u>: Sensibilisierungsübungen, Aufgaben-Modul People-Fotografie; Aufgaben-Modul Produkt-Fotografie; individueller, fachlich begleiteter Entwurfsprozess; Präsentation der Arbeitsergebnisse</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	<p>Studienleistung: fristgerechte Abgabe der Zwischen- und Endergebnisse des Semesterprojektes auf CD-ROM; Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation (PP)</p>
Medienformen	<p>Vorlesungs-Folien, Beamer, Aufgabenblätter; Dokumentarfilmausschnitte (z.B. Vorstellung der Arbeiten von bekannten Fotografinnen und Fotografen) auf DVDs</p>
Literatur	<p>Eigenes Bildarchiv, eigene fotografische Arbeiten</p>

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Grundlagen der 2D-Gestaltung
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	2DGEST
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	WS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 3 SWS, L / 1, SWS Ü / 2,0 SWS Gruppengröße max. 26
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 90 Stunden (3 ECTS) Eigenstudium: 120 Stunden (4 ECTS)
Kreditpunkte	7
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Voraussetzungen	keine
Angestrebte Lernergebnisse	Auf der Basis einer methodischen Syntax des Entwerfens, mit Hilfe von analytischen Bewertungskriterien und kritischen Reflektionen entwickeln alle Studierenden ein breites gestalterisches und intellektuelles Basisvokabular und sind in der Lage es sinnvoll anzuwenden; <u>Gestalterische Fachkompetenz:</u> durch Vermittlung von visuellen Wahrnehmungsregeln, Grundkomponenten der Visuellen Kommunikation <u>Gestalterische Handlungskompetenz:</u> durch vielfältige, sachbezogene Übungen, Sensibilisierung der Wahrnehmung <u>Gestalterische Methodenkompetenz:</u> durch Kriterienbildung, problemlösungsorientierte, integrative und experimentelle Übungen <u>Gestalterische Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit:</u> durch Übungseinheiten in Teams und themenzentrierte Diskussion
Inhalt	Die Wahrnehmung: der Wahrnehmungsprozess, Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung; Syntaktische Grundkomponenten: Grunddimensionen: Punkt, Linie, Fläche, Körper, Erweiterte Dimensionen: Form, Helligkeit, Textur/Struktur, Bewegung, Zeichenanalyse und –entwicklung auf Grund der syntaktischen Dimension; Entwurfsstrategien: Analytische Beurteilung- und Gestaltungskriterien, Zeichensysteme, Synthetischer Gestaltungsprozess in Hinblick auf ein definiertes Kommunikationsziel, Visualisierungsstandards für Präsentationsfolien, Konzeption und Gestaltung einer mehrseitigen Dokumentation nach Vorgabe
Studien- Prüfungsleistungen	Studienleistung: Praktische Arbeit, Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen
Literatur	Eigene Tutorials und Handouts, eigene Publikation: S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters: Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen, 6. Aufl., Berlin, 2012

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Grundlagen der 3D-Gestaltung
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	3DGEST
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	WS
Modulverantwortliche	Hofmann
Dozent(in)	Hofmann
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, Ü / 4 SWS Gruppengröße max. 26
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 90 Stunden (3 ECTS) Eigenstudium: 120 Stunden (4 ECTS)
Kreditpunkte	7
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Voraussetzungen	keine
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden Gestaltungsprinzipien und -methoden erkennen und ihre vielseitige Anwendbarkeit erproben. Sie erlernen und festigen das analytische Vorgehen im Entwurfsprozess und erlangen dadurch eine grundlegende gestalterische Sensibilität und praktische, methodische Kompetenz. Zwei- und dreidimensionale Visualisierungstechniken werden in Form von Präsentationen und Dokumentationen der Projekte erprobt, angewandt und vertieft.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> _ Einführung in die Grundlagen über Linie, Fläche, Körper und Raum, Material und Oberfläche, Form und Funktion, Material und Konstruktion. _ Entdecken und Begreifen der Ästhetik dreidimensionaler Strukturen und deren geometrischen Zusammenhänge. _ Anwenden von gestalterischen Prinzipien. Entwickeln und erproben mithilfe anwendungsorientierter Aufgaben. Eine Beschränkung der Freiheitsgrade in den Aufgaben sorgt für eine Fokussierung auf bestimmte, ausgewählte Aspekte der Gestaltung. _ Intensive, methodische Auseinandersetzung mit gestalterischen Grundproblemen. Keine Fixierung auf eine einzige Gestaltungslinie, sondern die Entwicklung gestalterischer Sensibilität und Kompetenz. _ Verknüpfen der praktischen Ausarbeitung mit der Einführung in die Produktsprache. Diese dient als Grundlage für die Kommunikationsfähigkeit und Diskursqualität bezüglich der Präsentation und Dokumentation der erarbeiteten Projekte.
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: _ Präsentation und Umsetzung des Semesterprojektes.
Medienformen	Tafel, Beamer, Skriptum, Anschauungsmaterial, Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben und Übungen in der Vorlesung.

Literatur	Eigene Tutorials und Handouts D. Steffen, Design als Produktsprache, Verlag form, 2000 N. Cross, Designerly Ways of Knowing, Springer, 2010 S. Radtke, P. Pisani, W. Wolters, Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen, 5. Auflage 2009 J. Nänni, Visual Perception, Niggli, 3. Auflage, 2008 D.D. Hoffman, Visuelle Intelligenz, Klett-Cotta, 3. Auflage, 2001 M. Hess, formvollendet, niggli, 2005 R. Knauer, Transformation, Birkhäuser, 2008
-----------	--

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Informationstechnik
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	INFT
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Derr
Dozent(in)	Derr
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 3 SWS, Ü+L / 1 SWS Gruppengröße max. 30
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 60 Stunden (2 ECTS)
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls <ul style="list-style-type: none"> - verstehen die Studierenden einfache elektrotechnische Zusammenhänge und können Parameter medientechnischer Geräte (z.B. Akku-Ladezeit, Energiekosten, dB-Rechnung, Datenraten) berechnen. - kennen die Studierenden die grundsätzlichen Prinzipien von Kommunikationsnetzen. - verstehen die Studierenden die Funktionsweise der Komponenten eines Rechners und können Parameter der visuellen Darstellung (Grafikstandard, Auflösung, physikalische Bildgröße, Dateigröße) berechnen. - können die Studierenden grundsätzliche Ansätze und Methoden der Datenkompression beschreiben und einander gegenüberstellen. - verstehen die Studierenden die grundsätzlichen Prinzipien kryptografischer Verfahren und des Einsatzes von Zertifikaten.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Grundbegriffe der Elektrotechnik: Stromkreis, Leistung und Energie, Zeitsignal und Spektrum, A/D - Kommunikationsnetze: Netzstrukturen, Technologien, OSI-Modell, BER - Informationsverarbeitung: Rechneraufbau, Grafik/Display, Speichermedien, Rechnerschnittstellen - Kompression: Digitalisierung, Transformation, Codierung, Überblick zu Kompressionsverfahren für Daten, Audio, Festbild und Video - Kryptographie: Anforderungen und Prinzipien, symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung, Message Digest, Zertifikat, Protokolle
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, PowerPoint-Präsentation (Beamer, download) Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung, selbständige Laborarbeit mit Übungsblättern Aufgabensammlung mit Kurzlösung, Demonstrationen

Literatur	Ausführliches Skriptum, Aufgabensammlung, Laboranleitung Henning, Peter: Taschenbuch Multimedia, Fachbuchverlag Leipzig, 4. aktualisierte Auflage, 2007 Bruns, Kai; Meyer-Wegener, Klaus: Taschenbuch der Medieninformatik, Hanser Verlag, München Wien, 2005 Tanenbaum, Andrew S.: Computernetzwerke, Pearson Studium, München, 5. aktualisierte Auflage (dt.), 2012
-----------	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Internet
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	INTER
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Pross
Dozent(in)	Pross
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 2. Semester
Lehrform / SWS	4 SWS Vorlesung inkl. Übungen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 60 Stunden (2 ECTS)
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzungen	
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Schichtenmodell für Kommunikationsnetze skizzieren und interpretieren - wichtige Netzwerkprotokolle beschreiben und unterscheiden - das Zusammenspiel aller Komponenten für eine Netzwerkanwendung wiedergeben und diskutieren - Begriffe, Abkürzungen und Technologien rund um das Internet und WWW benennen und erklären - verteilte Internet-Anwendungen wie eMail und WWW skizzieren und beschreiben - Realisierungs-Architekturen und -Technologien für verteilte Anwendungen erläutern, vergleichen und diskutieren
Inhalt	<p>Einführung: Kommunikation und das globale Informationsdorf Internet - kurz und bündig Schichtenmodell und Protokolle Die Vermittlungsschicht im Internet (IP) Die Transportschicht im Internet (TCP) Internet-Applikationen 1: DNS, eMail und FTP Internet-Applikationen 2: WWW Grundlagen Internet-Applikationen 3: WWW als verteiltes System Internet – Zugang und ISP Internet-Applikationen 4: Voice over IP Sicherheit im Internet – information security</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Aufgabensammlung;
Literatur	Eigenes Skript; Stein, E.: TB Rechnernetze und Internet. Fachbuchverlag Leipzig, 3. Aufl.,

	<p>2008. Scherff, Jürgen: Grundkurs Computernetze. Vieweg+Teubner, 2. Aufl., 2010. Bauer, Günther: Architekturen für Web-Anwendungen. Vieweg+Teubner, 2009. Badach, Anatol; Hoffmann, Erwin: Technik der IP-Netze. 2. Auflage, Hanser-Verlag, München, 2007.</p>
--	--

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Marketing
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	-
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Wettengl
Dozent(in)	Wettengl
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 7. Semester
Lehrform / SWS	Seminar/Vorlesung: 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Die Teilnehmer entwickeln ein grundlegendes Wissen im Marketing. Sie vertiefen ihr betriebswirtschaftliches Wissen und verbessern ihre Fähigkeiten zum Erkennen maßgeblicher Rahmenbedingungen des wirtschaftlichen Erfolgs, zur Festlegung von marktorientierten Zielen und Strategien sowie deren operativer Umsetzung. Die Teilnehmer können nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls die wesentlichen Instrumente eines Marketing-Mix konzipieren und anwenden.
Inhalt	Konzeptionelle Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> – Marketing als ganzheitliche kundenorientierte Unternehmensführung – Kundenverhalten und Marktforschung ▪ Strategisches Marketing <ul style="list-style-type: none"> – Strategische Umweltanalyse – Marktstrategien ▪ Operatives Marketing <ul style="list-style-type: none"> – Produktpolitik – Preispolitik – Kommunikationspolitik – Distributionspolitik
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung

Literatur	Homburg, C.; Krohmer, H.: Grundlagen des Marketingmanagements, 2. Auflage, Wiesbaden 2009 Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M: Marketing, 10. Auflage, Wiesbaden 2008 Scharf, A.; Schubert, B.; Hehn, P.: Marketing, 4. Auflage, Stuttgart 2009
-----------	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Medienergonomie
ggf. Kürzel	MERGO
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS
Modulverantwortliche	Hofmann
Dozent(in)	Hofmann
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 6. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, Prakt. Übungen / 2 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden mediale Systeme nach den Anforderungen der Benutzer ergonomisch korrekt ausrichten und den Themen angemessene Entwicklungstools auswählen und anwenden. Sie kennen alle Phasen des benutzerzentrierten Gestaltungsprozesses und beherrschen die technisch orientierte Funktionalität ebenso wie die fundierte Ausarbeitung einer zielgruppengerechten User Experience. Als Hauptziel steht das eigenständige, methodische und gestalterische Ausarbeiten von Anwendungen im Rahmen des Usability Engineerings.
Inhalt	_ Einführung in die benutzerfreundliche Gestaltung interaktiver Medien und Systeme. _ Kennenlernen und Anwenden der Grundlagen des Usability Engineering UI, inklusive wichtiger Faktoren der User Experience UX. _ Erproben des ergonomieorientierten, benutzerzentrierten Gestaltungsprozesses anhand einer praktischen Arbeit: <ul style="list-style-type: none"> - Analyse (Nutzungsszenarien, Anforderungsermittlung) - Modellieren (Konzeption, Prototypen) - Spezifikation (Interaktionstechniken, Navigation) - Realisierung (empirische Evaluation, Iterationen) - Evaluation in Form eines Usability Test (Planung, Moderation, Durchführung, Analyse)
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: _ Präsentation und Umsetzung des Semesterprojektes.
Medienformen	Tafel, Beamer, Skriptum, Anschauungsmaterial, Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung.
Literatur	Eigenes Script und Handouts J. Nielsen, Usability Engineering, Academic Press, 1993 M. Richter, M. Flückiger, Usability Engineering kompakt, Springer Vieweg, 3. Auflage 2013 M. Adler, H.-J. Herrmann, M. Koldehoff, V. Meuser, S. Scheuer, H. Muller-Arnecke, A. Windel, T. Bleyer; Ergonomiekompandium.

	<p>Anwendung Ergonomischer Regeln und Prüfung der Gebrauchstauglichkeit von Produkten; Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, 2010 W. Lange, A. Windel; Kleine Ergonomische Datensammlung; Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, 15. Auflage 2013 DIN EN ISO 9241-11 /-12 /-110 Ch. Moser, User Experience Design; Springer Vieweg; 2012</p>
--	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Medienkonzeption und -entwurf
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	MEKON
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen	
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Studiengang Digital Media, 3. Semester
Lehrform / SWS	V / 3 SWS, Ü / 1 SWS, P / 4 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 4 – 5 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 120 (4 ECTS) Eigenstudium: 180 (6 ECTS)
Kreditpunkte	10
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Bild- und Filmgestaltung, Fotografie, Zeichnerische Darstellung, Medientechnik, Programmieren 1, Internet
Empfohlene Voraussetzungen	
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Methoden und Strategien der Medienkonzeption verstehen – diese Methoden und Strategien in den einzelnen Entwurfsphasen eines Projektes anwenden – visuelle Konzepte (insbesondere Entwurfsideen und -varianten) in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen und kommunizieren – Entwürfe nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medialen bzw. zielgruppenspezifischen Rahmenbedingungen einordnen – Gestaltungsentscheidungen innerhalb des Entwurfsprozesses erklären und begründen – die jeweiligen Projektergebnisse und den individuellen Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren – eine zielgruppenspezifisch gestaltete interaktive Web-Anwendung nach vorgegebenen Anforderungen realisieren
Inhalt	<u>Modulelement (ME) »Grundlagen«</u> ; <u>ME »Recherche und Designanalyse«</u> : Design-Analyse ausgewählter Anwendungen, Konkurrenz- und Zielgruppenanalyse; <u>ME »Konzeption«</u> : medienspezifische Randbedingungen und Anforderungen (Unternehmens-Image, Kommunikations-Strategien und -ziele, projektabhängiger Medieneinsatz, Segmentierung von Zielgruppen, USP, UCP); User Interface Design, Informationsarchitektur und Navigation; Interaktionsprinzipien und Modalitäten; Dramaturgie und Storytelling, Wahrnehmungspsychologie, Textkonzeption;

	<p><u>ME »Accessibility/Usability«</u>: Spezielle Anforderungen im Kontext des jeweiligen Projektes;</p> <p><u>ME »Projektmanagement«</u>: PM u. Qualitätssicherung; Kosten- u. Ressourcenplanung;</p> <p><u>ME »Training«</u>: Tutorials;</p> <p><u>ME »Projekt-Realisation«</u>: Auswahl geeigneter Methoden bzw. Verfahrensweisen für die Realisation (abhängig vom jeweiligen Projekt und den damit verbundenen technischen Rahmenbedingungen); Realisierung einer zielgruppenspezifisch gestalteten, interaktiven Web-Anwendung; Projektmanagement; fachlich begleiteter Entwurfsprozess; Dokumentation der Ergebnisse, Präsentation</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: fristgerechte Abgabe der Zwischen- und Endergebnisse des Semesterprojektes auf CD-ROM; Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation (PP)
Medienformen	Vorlesungsfolien, Beamer, Aufgabenblätter, Lücken-Scripte; eigens produzierte Medienelemente
Literatur	Eigenes Script; ausgewählte Websites und interaktive Anwendungen; kommentierte Literaturhinweise im jeweiligen Projektkontext

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Medientechnik
ggf. Kürzel	MTECH
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS
Modulverantwortliche	Kruse
Dozent(in)	Heckmann (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 2. Semester
Lehrform / SWS	V / 3 SWS, Studio-Vorfürungen und Ü / 1 SWS Gruppengröße max. 26
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 60 Stunden (2 ECTS)
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen	Akustik und Optik, Informationstechnik aus DM1
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden sicher mit den Medien Audio und Video umgehen und einige Szenarien bei der Aufnahme und Bearbeitung von AV-Material durchführen. Erlern wurden alle nötigen Grundlagen der Aufzeichnung und Weiterverarbeitung in einem softwarebasierten System, der Einsatz von Videokameras und die Abnahme von Klangquellen über Mikrofone. Begriffe der Medientechnik wurden anschaulich vermittelt. Die erlangte Kompetenz wird anhand einer Klausur nachgewiesen
Inhalt	AUDIO: Klangerzeugung (natürlich und künstlich), Effekte (EQ, Dynamische Effekte, Modulationseffekte), Signalfluss, Mikrofone und deren Verkabelung, Frequenz in Verbindung mit Tonhöhe und Wellenlänge, Schulung des Gehörs in Bezug auf Fehler in Tonaufnahmen und in Bezug auf Bestandteile in einer Tonaufnahme (Instrumente in einem Song) VIDEO: Grundlagen des filmischen Sehens, Augenphysiologie, Speichertechnik: Film/Magnetband/Digital, Grundbegriffe: Videosignal, SD und HD Videosysteme, PAL/SECAM/NTSC, Komponenten-Signal, Digital-Video: Schnittsysteme, MPEG-1/2/4, Quicktime, WMF, Flash, CD und DVD, Komprimierung und Codecs, Cascadierung, Kameratechnik, Waveform/Vectorscope-Anzeige, AV-Medien-Geschichte im Überblick, Film-Beispiele von 1896 bis heute.
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Skriptum, PowerPoint/Keynote, Tafel, Audio- und Videobeispiele, Anschauungsmaterial, Demos, Exkursion, Studiotechnik/Postproduktion
Literatur	Henning, Peter: Taschenbuch Multimedia, Fachbuchverlag Leipzig, 2007 AUDIO: Dickreiter, Michael et al.: Handbuch der Tonstudiotechnik, Saur Verlag, 2008 Sandmann, Thomas: Effekte und Dynamics, Ppv Medien, 2007 Fachzeitschriften: Production Partner, Studio Magazin VIDEO: Möllering, Detlef; Slansky, Peter C.: Handbuch der prof. Videoaufnahme, edition Filmwerkstatt, 1993

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Präsentationstechnik
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	PRAE
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Radtke
Dozent(in)	Bachmann (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 2. Semester
Lehrform / SWS	Vorlesung und Übung: 2 SWS, Vortrag mit Videokontrolle Gruppengröße max. 2 x 14 Studierende
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 30 Stunden (1 ECTS) Eigenstudium: 30 Stunden (1 ECTS)
Kreditpunkte	2
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls haben die Studierenden erfahren und gelernt</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie sie eine Präsentation dramaturgisch sinnvoll aufbauen - wie sie ein Redemanuskript erstellen und handhaben - wie unterschiedliche Medien auf die Zuhörer wirken - welche Bedeutung und Wirkung verschiedene Körpersprachesignale haben - wie sie sich klar und verständlich ohne Füllwörter ausdrücken - welche Bedeutung Lampenfieber hat und was man noch während des Vortrags bei Nervosität machen kann <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projektergebnisse präsentieren und dabei sich selbst positiv darstellen - die eigene Körpersprache erkennen und ggf. ändern - positive Körpersprache zur Unterstreichung des Gesagten einsetzen - die Aussprache kritisch analysieren und ggf. verbessern - positive und negative Formulierungen unterscheiden und ihre Wirkung erkennen - einfache rhetorische Stilmittel anwenden - für die Zuhörer verständlich formulieren - mit Lampenfieber umgehen
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrags- und Präsentationstechniken - Wortmanuskript und Stichwortvorlage - Medien, Medienwechsel

	<ul style="list-style-type: none"> - Körpersprache - Stimme und Aussprache - verständliche, klare Formulierungen - rhetorische Stilmittel - Analyse des persönlichen Redestils - Wirkung auf die Zuhörer - Kommunikation mit den Zuhörern - Mentale Strategien zur Verbesserung des persönlichen Stils
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: Referat
Medienformen	Skriptum, Beamer, Tafel, OH-Projektor
Literatur	Eine aktualisierte Literaturliste erhalten die Studierenden jeweils zu Beginn der Vorlesung.

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Praktikum
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	PRNT
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	Pilotprojekt Praxisprojekt
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Alle
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelorstudiengang DM im 5. Semester
Lehrform / SWS	2 SWS Blockpraktikum, 20 Wochen Praktikum in einschlägigem Unternehmen, 1 SWS Nachbereitendes Seminar m. Referat, Gruppengröße 3-6 Stud.
Arbeitsaufwand	Blockpraktikum: 30 h Präsenzstudium, 40 h Eigenstudium; Praktikum: 800 h Präsenz am Arbeitsplatz; Seminar: 15 h Präsenzstudium, 15 h Eigenstudium
Kreditpunkte	30
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Erfolgreicher Abschluss des vierten Lehrplansemesters
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Praktikums können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> - die theoretischen und praktischen Kenntnisse aus dem bisherigen Studium in der Praxis anwenden - Schlüsselqualifikationen zu effektiver und teamorientierter Arbeit im betrieblichen Umfeld gebrauchen - Fachwissen und Erfahrung auf effiziente Weise formulieren und argumentieren - eigene Arbeiten und Ergebnisse beurteilen und zusammenfassen, und einem Auditorium erklären und interpretieren
Inhalt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projektarbeit zu einem aktuellen Thema <ul style="list-style-type: none"> - Projektbriefing und Einarbeiten in ein neues Thema - Projektplanung und -organisation - Projektdurchführung entsprechend der Planung 2. Betriebspraktikum 3. Nacharbeit <ul style="list-style-type: none"> - Fach- und Erfahrungsbericht als Referat - Diskussion über das Referat (Inhalt, Vortragsstil) - Besprechung des Praxisberichts
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: Laborschein, Bericht, Referat
Medienformen	Laborarbeitsplatz, Tafel, Folien, Beamer, Diskussion.
Literatur	Literatur zum jeweiligen Projektthema; Friedlein, Ashley: Web-Projektmanagement, dpunkt-Verlag 2002

	<p>Hering, L., Hering, H.: Technische Berichte. Vieweg+Teubner, Wiesbaden, 6. Aufl., 2009;</p> <p>Hahner, Markus; Scheide, Wolfgang; Wilke-Thissen, Elisabeth: Wissenschaftliche[s] Arbeiten mit Word 2010. Microsoft Press, 2011.</p> <p>Stoyan, Robert: Management von Webprojekten, Springer, 2007</p>
--	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Programmieren
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	PRG
ggf. Untertitel	Einführung in die Programmierung mit Java
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kruse
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 2. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, L / 2 SWS Gruppengröße max. 30
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	- Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden einfache, praxisbezogene algorithmische Probleme mit Hilfe von Verzweigungen und Schleifenstrukturen lösen. Daneben sind sie in der Lage, Aufgabenstellungen in Objekte und deren Beziehungen untereinander zu überführen und einfache Programmoberflächen in Java zu erstellen.
Inhalt	Virtuelle Maschinen, Interpreter, Emulation Primitive Datentypen, Variablen, Konstanten, Operatoren, Ausdrücke Verbundanweisungen und Information Hiding Fallunterscheidungen, Schleifen: Zählschleifen, überwachungs- und ergebnisgesteuerte Schleifen Top-Down-Entwurf Grundlagen der objektorientierten Programmierung: Klassen, Methoden, Konstruktoren, Referenzen, Überladen, Zugriffskontrolle Zeichenketten manipulieren und verarbeiten Abstrakte Datentypen am Beispiel von Bäumen Ein- und mehrdimensionale Felder, Sortieralgorithmen Einfache Benutzeroberflächen in Java definieren
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung, selbständige Laborarbeit mit Übungsblättern
Literatur	Eigenes Script B. Eckel: "Thinking in Java", Prentice Hall, 2003 H.-P. Gumm, M. Sommer: Einführung in die Informatik, Oldenbourg, 2004 B. Kjell: "Introduction to Computer Science using Java", 2014 G. Krüger: "Handbuch der Java Programmierung", Addison-Wesley, 2005 L. Lemay, R. Cadenhead: "Java in 21 Tagen" ("SAMS Teach Yourself Java 2 in

	21 Days"), Markt+Technik Verlag, 2003 S. Middendorf, R. Singer, J. Heid: "Java Programmierhandbuch und Referenz für die Java-2-Plattform, Standard Edition, dpunkt.verlag, 2003
--	--

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Typografie
Ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	TYPO
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	WS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang Digital Media im 1. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, Ü / 1,5 SWS, P / 0,5 SWS Gruppengröße max. 26
Arbeitsaufwand	60 h Präsenzstudium 90 h Eigenstudium
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Die Grundlagen und das Regelwerk der Typografie wiedergeben und verstehen, in Übungen anwenden und auf das Projekt analytisch transferieren. In Besprechungen argumentieren und unterschiedliche Entwurfsvarianten qualitativ einschätzen lernen. Methoden-, Handlungs- und Fachkompetenz erwerben und in Übungen praxisorientiert und konzeptionell zur Anwendung bringen.
Inhalt	<u>Einführung</u> : Kulturgut Schrift, Funktionen+Einsatzgeb. der Typografie <u>Mikrotypografie</u> : Lesevorgang, Lesbarkeit und Abstände Buchstabe: Fachbegriffe und Zeichenarten, Satzarten, Maßsysteme und Schreibregeln: typografischer Knigge <u>Schriftgeschichte und Schriftcharakter</u> : Geschichte, Klassifizierung, Charakter, Schriftwahl für unterschiedliche Kommunikationsziele <u>Makrotypografie</u> : Format, Proportion, Satzspiegel, Typografische Raster, Layoutsysteme, Typografie digitaler Medien <u>Technische Voraussetzungen</u> des Mediums und Auswirkungen auf die Typografie, Gestaltungstendenzen, Userinteressen und Lesbarkeit, Typo und Navigationsstruktur, Typo im Kontext des Corporate Designs <u>Konzeption und Realisierung einer Dokumentation</u> , die typografischen, formalen und inhaltlichen Qualitätsmaßstäben gerecht wird - als konzeptionelle Basis für jede zukünftige Projektarbeit
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation
Medienformen	Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen
Literatur	Eigene Tutorials und Handouts, eigene Publikation: S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters: Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen, 6. Aufl., Berlin, 2012

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Videoproduktion und -authoring
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	-
ggf. Untertitel	Interactive Storytelling
ggf. Lehrveranstaltungen	A. Drehbuch und Storyboard + B. Videoproduktion und -authoring
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Gaida
Dozent(in)	Gaida
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfächer für den Studiengang Digital Media im 4. Semester
Lehrform / SWS	V / 4 SWS, Ü / 1 SWS, P / 5 SWS Gruppengröße max. 26, aufgeteilt in 4 - 5 Projektgruppen
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 150 (5 ECTS) Eigenstudium: 240 (8 ECTS)
Kreditpunkte	13
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Bild-/Filmgestaltung, Fotografie, Bildkonzeption, Zeichn. Darstellung, Medienkonzeption und -entwurf, Medientechnik, Prog. 1
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – grundlegende Strategien und Methoden der Drehbuch- und Storyboardentwicklung (→ Part A.) verstehen; – ausgewählte Methoden der Drehbuch- und Storyboardentwicklung anwenden (→ Part A.) – visuelle Handlungsabläufe und Sequenzen in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen und kommunizieren (→ Part A, Storyboard) – ein filmisches Handlungsgefüge entwickeln und dieses in Form eines (interaktiven) Drehbuches und Storyboards dokumentieren bzw. visualisieren (Part A.) – grundlegende Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien im Bereich Video/Film (→ Part B.) verstehen – diese Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien in den einzelnen Videoproduktionsphasen (d.h. Aufnahme, Schnitt, Post-Production) nach Maßgabe der jeweiligen Projektanforderungen anwenden (→ Part B.) – diese Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien (→ Part A+B) im Kontext der Interaktivität und unter besonderer Berücksichtigung der Prinzipien des interaktiven Geschichtenerzählens (»Interactive Storytelling«) anwenden – die jeweiligen Projektergebnisse und den individuellen Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren – Videofilme im medien- und zielgruppenspezifischen Kontext realisieren (→ Part B.)

Inhalt	<p><u>Modul-Baustein »Drehbuch und Storyboard«:</u> Modulelement (ME) »Grundlagen«; ME »Drehbuch-Entwicklung«; ME »Storyboard-Entwicklung«; ME »Interactive Storytelling«; ME »Analyse und Diskussion von Praxisbeispielen«; ME »Training/Projekt«</p> <p><u>Modul-Baustein »Audio- und Videoproduktion«:</u> ME »Grundlagen«; ME »Analyse und Diskussion von Praxisbeispielen«; ME »Konzeption, Entwurf und Authoring«; ME »Training/Projekt«</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: fristgerechte Abgabe der Zwischen- und Endergebnisse des Semesterprojektes auf CD-ROM bzw. DVD; Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation (PP)
Medienformen	Vorlesungsfolien, Beamer; Aufgabenblätter, Lücken-Scripte; eigene Arbeiten. Eigens für das Modul produzierte Film-Clips (3D-Animationen) für Schnitt-Übungen; DVDs mit ausgewählten, themenspezifischen Filmausschnitten
Literatur	Eigenes Script; Lit. u.a.: Bordwell, D.: Visual Style in Cinema, Frankfurt /M., Verl. der Autoren, 2003; Murray, J. H.: Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Hyperspace; Cambridge, Ma., MIT Press, 1997

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Webentwicklung: Client
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	WDEVC
ggf. Untertitel	Programmieren von Webclient-Anwendungen
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kruse
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 3. Semester
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, L / 2 SWS Gruppengröße max. 30
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	Programmieren
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls können die Studierenden dynamische Webclientanwendungen auf der Grundlage von HTML, CSS und JavaScript erstellen
Inhalt	Grundlagen von HTML5, CSS3 und JavaScript Objektorientierte und ereignisbasierte Programmierung in JavaScript Layout mit HTML und CSS Einführung in Webentwicklungsumgebungen und Frameworks (u. a. Bootstrap, jQuery und jQuery Mobile) Serverkommunikation mit Ajax und JSON JavaScript Patterns Animation mit JavaScript
Studien-/Prüfungsleistungen	Studienleistung: Laborschein, Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung, selbständige Laborarbeit mit Übungsblättern
Literatur	Eigenes Script D. Flanagan: JavaScript - Das umfassende Referenzwerk, O'Reilly, 2012 Ph. Friberg: Web-Apps mit jQuery Mobile, dpunkt.verlag, 2013 P. Gasston: Moderne Webentwicklung, dpunkt.verlag, 2014 P. Müller: Flexible Boxes, Galileo Computing, 2013 S. Stefanov: JavaScript Patterns, O'Reilly, 2010 R. Steyer: jQuery: Das universelle JavaScript-Framework, Hanser, 2014 SELFHTML: de.selfhtml.org/ (11.3.2011)

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Zeichnerische Darstellung
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	ZDAR
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Radtke
Dozent(in)	Helferich (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtfach für den Bachelor-Studiengang DM im 1. Semester
Lehrform / SWS	Vorlesung und Praktische Übungen: 4 SWS Gruppengröße max. 30 Studenten
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden Eigenstudium: 60 Stunden
Kreditpunkte	4
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> - Tonwerte flächig, Tonwerte linear und Tonwerte mit Schraffuren und Strukturen darstellen - Umrisszeichnungen erstellen - zwei- und dreidimensionale Grundformen erkennen und wieder-geben - Tiefenwirkung durch Größenverhältnisse, Überschneidungen, Detaildarstellungen im Vordergrund und Hell-Dunkelkontrast (Licht und Schatten) verstehen und umsetzen - die Ein-, Zwei- und Dreifluchtpunktperspektive anwenden - einfache Kreis- und Ellipsenkonstruktionen erstellen - Storyboards zu verschiedenen Themen entwerfen und colorieren - Teilfiguren / Gesamtfiguren (stehend, sitzend, liegend) skizzieren und ausarbeiten - mit Bleistift, Buntstift, Marker, Kohle und Rötel, sowie mit verschiedenen Zeichenpapieren umgehen
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung: Zeichnen kann man lernen (Sehen, Verstehen, Übung, Technik) - Techniken: Bleistift, Buntstift, Marker, Kohle, Rötel - zeichnen von realen Objekten - zeichnen von Objekten aus der Vorstellung - Linien, Grundformen, Räumliches Sehen, Perspektive (Ein-, Zwei- und Dreifluchtpunktperspektive, Überschneidungen, Veränderungen von Größe und Raum) - Übungen zum Erfassen von Licht und Schatten - Positiv-Negativ-Figur - räumliche Darstellung der menschlichen Figur in Ruhehaltung, im Stehen, Sitzen, Liegen (Detail, Gesamtform)

	<ul style="list-style-type: none"> - entwerfen, skizzieren und colorieren von Comics und Storyboards - Hilfestellung und Unterstützung des persönlichen Zeichenstils - experimentelles Zeichnen
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: PP (Praktische Arbeit und Präsentation)
Medienformen	Tafel, Overhead-Projektor, Anschauungsmaterial, Demonstrationen, Script
Literatur	<p>Edwards, Betty: Garantiert Zeichnen Lernen, Rowohlt Verlag, 2011</p> <p>Krisztian, Gregor; Schlempp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren, Schmidt Mainz, 1998</p> <p>Ute Ludwigsen-Kaiser: Zeichnen lernen kann jeder, Englisch Verlag, 2006</p> <p>Eberhard Holder: Designzeichnen, Knauer Verlag, 2003</p> <p>Dieter Schlautmann: Endlich richtig zeichnen lernen, TOPP-ART, 2007</p>

2 Fachspezifische Wahlpflichtmodule DM

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Audio Workshop
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	WKAUD
ggf. Untertitel	Hörspiel, Radiowerbung, Filmvertonung
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Heckmann (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	Vorlesung: 0,5 SWS, Laborübungen und prakt. Vorführungen im Studio: 0,5 SWS, Projektarbeit: 3 SWS, Gruppengröße max. 12
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzungen	Akustik und Optik, Medientechnik
Angestrebte Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> - Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden eine Filmvertonung durchführen - Erlern werden Aufnahmetechniken für Stimme und Spezialeffekte. Damit verbunden der Schnitt und Mix von Stimmen im Verhältnis zu Musik und Soundeffekten. - Es wurde ein Überblick über die Vorgehensweise bei einer Filmvertonung gegeben; auch im Hinblick auf schauspielerische Aspekte und die Auswahl von geeigneten Soundeffekten bzw. Musik. <p>Die erlangte Kompetenz wird anhand eines Projekts und zugehöriger Dokumentation nachgewiesen.</p>
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Aufnahme von Stimmen und Soundeffekten - Schnitt und Mix des Tonmaterials in der ProTools Software - Auswahl von Toneffekten und Musikstücken <p>Beurteilung von Sprachaufnahmen in Bezug auf deren technische und schauspielerische Qualität</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projektarbeit mit schriftlicher Dokumentation
Medienformen	Skriptum, PowerPoint bzw. Keynote, Tafel, Audiobeispiele, Anschauungsmaterial, Demonstrationen
Literatur	Ackerstaff, Hans Jürgen: Mikrofone, Musik Produktiv, Ibbenbüren, 1992 Dickreiter, Michael et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur Verlag, 2008 Owsinski. B.: The Mixing Engineer's Handbook (Mix Pro Audio Series), 2006 Sandmann, Thomas: Effekte und Dynamics, Ppv Medien, 2007 Fachzeitschriften: Production Partner, Studio Magazin

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Designmanagement
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	DEMA
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Radtke
Dozent(in)	Dege (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 4 SWS, Gruppengröße max. 16
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden befähigt, mit Hilfe von Managementstrategien und -methoden kreative Dienstleistungserbringungen zu planen, zu organisieren, umzusetzen und deren Erfolg zu überprüfen. Sie haben ein vertieftes Verständnis von tragfähigen Lösungen innerhalb operativer und strategischer Aufgaben in der Kreativwirtschaft entwickelt.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Zur Vermittlung von Managementstrategien in kreativen Dienstleistungsberufen werden Erkenntnisse aus der operativen und strategischen Handlungspraxis der Medienbranche, dem Marketing-Controlling, der Marktforschung und den Agenturen diskutiert, wie sie zur Bewältigung der Koordinations-, Motivations- und der Orientierungsaufgabe erforderlich sind. - In Vorlesungen und Gruppenreflexionen werden mit Hilfe von Fallstudien realitätsnahe Modellsituationen vorgestellt, deren Aufgabenstellungen analysiert und gemeinsame Lösungen erarbeitet. - Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass bei Agenturen und Werbungstreibenden bei Berufsanfängern neben kreativem Können zunehmend auch Wissen und Empathie für Märkte und Zielgruppen, Dienstleistungsorientierung und Sozialkompetenz nachgefragt wird. - Neben dem Zugewinn an Managementwissen werden durch das Teamwork in Lerngruppen und durch fachgerechte Interaktion Social Skills, Kommunikationsfähigkeit und emotionale Intelligenz gefördert.
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation
Medienformen	Beamer, Charts, Animationen und Videos, Arbeitspapiere, selbstständige Bearbeitung in Kleingruppen
Literatur	Bruhn, Manfred: Kundenorientierung, 1. Auflage, München, 1999 Bruch, Heike; Vogel, Bernd: Organisationale Energie, 1. Auflage, Wiesbaden,

	<p>2005</p> <p>Nonaka, I.; Takeuchi, H.: Die Organisation des Wissens, 1. Auflage, Frankfurt, 1997</p> <p>Großklaus, Rainer H.G.: Arbeitshandbuch, Werbestrategie und Konzeption, Essen, 1990</p> <p>Kotler, Philip; Bliemel, Friedhelm: Marketing-Management, 10. Auflage, Stuttgart, 2001</p> <p>Turner, Sebastian: Spring – Das Geheimnis erfolgreicher Werbung, 1. Auflage, Hermann Schmidt Mainz, 2000</p>
--	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Interaction Design
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	INDES
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Derr
Dozent(in)	N. N. (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	Vorlesung 1,5 SWS Projektarbeit 2,5 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	Die Studenten sind in der Lage interaktive Systeme zu beurteilen. Sie haben einen Einblick in verschiedene High-Level Programmiersprachen (Adobe Flash, Processing, Arduino, VVVV, Max/MSP/Jitter) und können beurteilen welche Programmiersprache für welchen Zweck geeignet ist. Die Studenten können eigenständig Prototypen im Bereich der Interaktionsgestaltung umsetzen (Sensoren, Aktuatoren, Programmierung).
Inhalt	Grundlagen: Interaktive Systeme, Parameter zur Beurteilung interaktiver Systeme, Audio/digitale Audiosysteme, Schnittstellen (MIDI, Arduino, Ein- und Ausgabegeräte) und Netzwerkgrundlagen und -Protokolle (OSC) Einführung in Programmierumgebungen: Flash, Processing, Max/MSP/Jitter, VVVV, Arduino Projekt: Erstellung eines interaktiven Systems und Beurteilung des Systems nach den erlernten Parametern bzw. Anwendung dieser am Beispiel eines computergestützten Musikinstruments
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit mit schriftlicher Dokumentation
Medienformen	Keynote, Tafel, Demonstrationen, Beispiele von interaktiven Systemen und Schnittstellen, Anschauungsmaterial
Literatur	Dickreiter, Michael et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Saur Verlag, 2008 Bohnacker, Hartmut, et al.: Generative Gestaltung: Entwerfen. Programmieren. Visualisieren. Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 2009 Fry, Ben; Reas, Casey: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press, 2007 Greenberg, Ira: Processing: Creative Coding and Computational Art, Friends of Ed, 2007 Maeda, John; Vogel, Sebastian: Simplicity: Die zehn Gesetze der Einfachheit, Spektrum akademischer Verlag, 2007

	Moggridge, Bill: Designing Interactions, MIT Press, 2006 Norman, Don: The Design of Everyday Things, Perseus Books, 2002 Roads, Curtis; et al.: The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1996 Igoe, Tom: Making Things Talk, O'Reilly Media, 2007
--	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Klassische Animation
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	KLANI
ggf. Untertitel	Einführung in die klassische Animation und ihre Anwendung im Film
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kohn (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 1 SWS, L / 1 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 30 (max. 15 x 2er-Teams)
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	-
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls verstehen die Studierenden die Grundprinzipien und -techniken der klassischen Animation im Film und können diese sowohl auf entworfene Charaktere, als auch auf einfache geometrische Formen anwenden und diese mit "Leben" füllen. Sie beherrschen den Produktionsprozess der klassischen Animation. Insbesondere können sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animationsprinzipien und -arten (inbetween/ straight) unterscheiden und in einer präferierten Medienform umsetzen. Charaktere für Animationsaufgaben bedarfsgerecht entwickeln und optimieren. - Animationsprinzipien und Animationstechniken verstehen und einsetzen, um Animationen abzurunden und aufzuwerten. - Anwendung der Prinzipien und Techniken der Animation verwenden, sowie Animationscharaktere erstellen. - Eine Animationsaufgabenstellung erfassen, evaluieren, analysieren und einfache Animationen im präferierten Style und Medium planen, vorbereiten, herstellen und glaubhaft beleben.
Inhalt	<p>Animationsprinzipien: squash & stretch, anticipation, timing, staging, straight ahead & pose-to-pose, follow through & overlapping action, slow in & slow out, arcs, secondary action, exaggeration</p> <p>Charakter-Design: Charaktererstellung in Abhängigkeit von Aufgabenstellung, Realisierbarkeit und Effizienz</p> <p>Animationsreproduktion: Planung, Entwurf der Animation und Evaluierung des Produktionsaufwands</p>

Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation
Medienformen	Folien, Beamer, Digitale Medien (Web, CD, DVD), Aufgabensammlung; selbstständige Laborarbeit in Gruppen
Literatur	Steven D. Katz: Die richtige Einstellung, Zweitausendeins, 2010 Preston Blair: Zeichentrickfiguren leichtgemacht, Taschen Verlag, 2008 John Halas: Timing for Animation, Focal Press, 2009 Richard E Williams: The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2001 Ollie Johnston, Frank Thomas: The Illusion of Life, Disney Editions, 1995

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Motion Capturing
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	MOCAP
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	WS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kruse
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 0,5 SWS, L / 1,5 SWS, P / 2 SWS Gruppengröße max. 16 (max. 4 x 4er-Teams)
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	.
Empfohlene Voraussetzungen	keine
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden Bewegungsdaten mit einem optischen Motion Capturing System aufzeichnen, diese weiterverarbeiten und für die Animation eines selbst erstellten 3-D-Charakters bzw. Abbildes ihrer Person in einer 3-D-Szene nutzen
Inhalt	Historie 3D-Charaktererstellung durch 3-D-Scanning und Poser Generieren von Morph Targets Aufzeichnen von Bewegungsdaten mittels Motion-Capturing Animation mit Bewegungsdaten
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Praktische Arbeit (PA)
Medienformen	Folien, Beamer; Aufgabensammlung; selbstständige Laborarbeit in Gruppen
Literatur	Eigenes Script und Tutorials Menache, A.: Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games, Morgan Kaufmann, 1999 Handbücher und Tutorials der Softwarepakete 3DStudioMax, MotionBuilder, IQ, Poser, Premiere, After Effects

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Medien- und Designtheorie
ggf. Kürzel	MEDTH
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Stürzebecher (LB)
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen	Keine
Angestrebte Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden
Lernziele / Kompetenzen	Fundierte Anwendung ausgewählter Methoden der Semiotik im Projektkontext (z. B. semiotisches Differential) sowie des wissenschaftlichen Arbeitens im Gestaltungskontext, Befähigung zur kritischen Reflexion und zum wissenschaftlichen Diskurs innerhalb der Medien- und Designtheorie, aktuelle geisteswissenschaftliche Positionen verstehen und im rechtfertigungsbefähigten Gestaltungskontext anwenden
Inhalt	<u>Grundlagen:</u> Überblick über die Grundbegriffe der Semiotik, Mediengeschichte, Schulen von Peirce, Morris, Benjamin, Virilio, Flusser, McLuhan etc. Triadisches Modell, Diadisches Modell, Zeichenklassen, Syntaktik, Semantik, Pragmatik <u>Semantik:</u> Bedeutung als Referenz, Bedeutung als Sinn, Ikon, Index, Symbol, mentales Konzept, Idee, semantisches Differential <u>Eindrucksdimensionen:</u> Untersuchungsablauf, Problemstellung, Hypothese, Methodik, Auswertung, Diskussion <u>Instrumente der Medientheorie und –empirie:</u> qualitative und quantitative Merkmale, «narrative» Potenziale, Informationsasymmetrien Praktische Arbeit
Studien- Prüfungsleistungen	Referat
Medienformen	Vorlesungs-Folien, Beamer, Aufgabenblätter, Script
Literatur	Eigenes Script

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Signs go Global
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	SGG
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS oder WS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch, Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 0,5 SWS, Ü / 0,5 SWS, P / 3 SWS Gruppengröße max. 12
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Grundlagen der 2-D Gestaltung, Typografie, Farbdesign
Angestrebte Lernergebnisse	Erweiterung des Beurteilungsrepertoirs von globalen Zeichen, „geschichtliche Dimension bei der internationalen Zeichenentwicklung und semiotische Auswirkungen auf die Zeichenveränderung in Bezug auf den internationalen Kontext verstehen, Entwicklung und Förderung der individuellen Kreativität, Erweiterung von kulturellen Design-Wertvorstellungen und international relevanten syntaktischen Ausdrucksformen, Verstehen von Gestaltungsprozessen in einem globalen Zusammenhang, Kennenlernen von international unterschiedlichen Designresultaten und Designstrategien unter Einbeziehung von internationalen Kunstformen, Schnittstelle Design-Kunst im internationalen Kontext verstehen <u>Bei interkulturellem Bezug in Kooperationsprojekten:</u> Interkultureller Kompetenzerwerb mit Schwerpunkt auf der Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit, Sematikerweiterung bzgl. der Entwicklung interkultureller Zeichensysteme
Inhalt	Geschichte internationaler Zeichen; Einordnung von globalen Zeichen bis hin zu traditionell verankerten Gesten, Zeichen und Identität; Zeichen in unterschiedlichen Disziplinen wie z. B. in Kunst/Design und Technik; relevante Kreativitätstechniken, Metamorphose von Zeichen, Transformation von lokalen zu globalen Zeichen; Dialog über Globalisierung im Design; globale Trends im Design; Multiplying-Effekt; Entwicklung von individuellen, interkulturellen und ggf. cross-medialen Designkonzepten; <u>Realisierung</u> in themengerechten und projektabhängigen Kommunikationsmedien wie Designbüchern, Posterserien; Slideshows; Animationen, Installationen, Realcollagen, fiktiven Kampagnen u. a.
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation (PP)
Medienformen	Digitale Medien (Web, DVD), Pinntafeln, Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung,

	Lehrationen, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen, Exkursion
Literatur	Eigene Skripte, projektabhängige Literaturangaben

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Type in Motion
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	TIMO
ggf. Untertitel	-
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Semester	SS oder WS
Modulverantwortliche	Radtke
Dozent(in)	Radtke
Sprache	Deutsch, Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 0,5 SWS, Ü / 0,5 SWS, P / 3 SWS Gruppengröße max. 12
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Gestaltung 1, Typografie
Angestrebte Lernergebnisse	Kennenlernen und Verstehen von individuellen, eigenständigen, stilprägenden, typografischen Ausdrucksmöglichkeiten anhand von klassischen und innovativen/trendorientierten Bsp.; Eigeninteresse für individuelle, gestalterisch-kreativen Ressourcen entwickeln und differenziert visualisieren; prozesshaftes und vernetztes Denken in der Verknüpfung von unterschiedliche Medienformen entwickeln und eigene Designprodukte in Ihrer Qualität selbstkritisch einschätzen lernen, Animationsstile in Ihrer Relevanz für kinetische Typografie kennenlernen und adäquat einsetzen <u>Bei interkulturellem Bezug in Kooperationsprojekten:</u> Interkultureller Kompetenzerwerb mit Schwerpunkt auf der Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit, Sematikerweiterung bzgl. interkultureller Typoanimation
Inhalt	<u>Grundlagen „Typo-Anigramm“:</u> Entwicklung von zweisprachigen, typografisch orientierten Animationen, kinetische vs. statische Tyografie, Semantik bei Schriftauswahl und Schriftmischung, Bedeutungsverstärkung über Größe, Schriftschnitt, Kontrast, Lautstärke, Rhythmus und Tempo <u>Animationspraxis:</u> Typo-Musicclip bestehend aus Typografie-, Bild-, Musik- und Grafikelementen und Video Footage; Moodmovies, Storyboards; Konzeption der Animationsdramaturgie, Visualisierungskonzept, Realisierung in AfterEffects
Studien- Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Projekt und Präsentation (PP)
Medienformen	Digitale Medien (Web, DVD), Pinntafeln, Vorlesungs-Folien, Beamer, Tafel, Aufgabenblätter, Anschauungsmaterial, Handouts, Umfelderkundung, Lehranimationen, eigenes Webtutorial mit Linksammlung und Übungen, Exkursion

Literatur	Eigene Skripte, projektabhängige Literaturangaben
-----------	---

Studiengang	Digital Media
Modulbezeichnung	Web-Entwicklung: Server
ggf. Modulniveau	-
ggf. Kürzel	WDEVS
ggf. Untertitel	Programmieren von Webserver-Anwendungen
ggf. Lehrveranstaltungen	-
Studiensemester	SS
Modulverantwortliche(r)	Kruse
Dozent(in)	Kruse
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Wahlpflichtfach im Hauptstudium für den Bachelor-Studiengang DM
Lehrform / SWS	V / 2 SWS, L / 2 SWS Gruppengröße max. 30
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 60 Stunden (2 ECTS) Eigenstudium: 90 Stunden (3 ECTS)
Kreditpunkte	5
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung	-
Empfohlene Voraussetzungen	Programmieren und Webentwicklung: Client
Angestrebte Lernergebnisse	Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls können die Studierenden dynamische Webserveranwendungen auf der Grundlage von PHP und MySQL sowie relationale Datenbanken erstellen
Inhalt	Grundlagen von PHP Objektorientierte Programmierung in PHP Einführung in Datenbanken und Datenbankmodelle Normalformen, Dualitätsprinzip, Join, Entity-Relationship-Modell Einführung in MySQL Cookies und Sessions Templates Content-Management-Systeme in PHP erstellen
Studien-/Prüfungsleistungen	Prüfungsleistung: Klausur
Medienformen	Tafel, Folien, Beamer; Gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben in der Vorlesung, selbständige Laborarbeit mit Übungsblättern
Literatur	Eigenes Script K. Yank: "PHP und MySQL", dpunkt.verlag, 2005 M. Ebner: SQL lernen, Addison-Wesley, 1999 Matthiessen, Unterstein: Relationale Datenbanken und SQL, Add. 1997 Meier: Relationale Datenbanken - Einführung für die Praxis, Springer 1998 MySQL-Manual: http://dev.mysql.com/doc/ (11.3.2011) PHP Handbuch: http://php.net/manual/de/index.php (11.3.2011) SELFHTML: de.selfhtml.org/ (11.3.2011) G. Vossen: Datenbankmodelle, Datenbanksprachen und Datenbankmanagementsysteme, Oldenbourg, 1999