

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 1 von 59

Inhaltsverzeichnis

WPF	Studienrichtung - Wahlpflichtbereich	3
bmk-20	AI Media Business	4
bmk-21	Leadership	5
bmk-22	Mediennutzung	7
bmk-23	Medien-Planspiel	10
bmk-24	Digitales Marketing	12
bmk-30	Medienforschung und -wettbewerb	14
bmk-31	Filmproduktion	15
bmk-32	2D/3D Animation und VFX	18
bmk-33	Audio-Produktion	21
bmk-36	Digitaldesign	23
bmk-37	Mediendramaturgie und Planung	24
bmk-38	Medienintegration	25
bmk-39	Interaktive Medienanwendung	26
bmk-40	Online-Marketing	27
bmk-41	Computernetze	28
bmk-42	Interaktive verteilte Systeme	30
bmk-43	Sicherheit	32
bmk-44	Datenbanken	34
bmk-47	Mobile Games Programming	37
bmk-48	Game Development	38
bmk-50	Offset & Tiefdruck	39
bmk-51	Broadcast-Technik	40
bmk-52	Audio-Video Studioteknik	43
bmk-53	Medientechnische Projekte	45
bmk-61	Serious Games und Gamification	47
bmk-62	AR / VR / Games	50
bmk-63	Datenformate und Komprimierung	52
bmk-68	Regie & Inszenierung	53
bmk-79	Chatbots - intelligente pädagogische Agenten	54
bmk-81	Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz	55
bmk-82	KI in den Medien	56

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 3 von 59

Modul WPF Wahlpflichtbereich

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	50.0	SWS:	0.0

bmk-20	AI Media Business
bmk-21	Leadership
bmk-22	Mediennutzung
bmk-23	Medien-Planspiel
bmk-24	Digitales Marketing
bmk-30	Medienforschung und -wettbewerb
bmk-31	Filmproduktion
bmk-32	2D/3D Animation und VFX
bmk-33	Audio-Produktion
bmk-36	Digitaldesign
bmk-37	Mediendramaturgie und Planung
bmk-38	Medienintegration
bmk-39	Interaktive Medienanwendung
bmk-40	Online-Marketing
bmk-41	Computernetze
bmk-42	Interaktive verteilte Systeme
bmk-43	Sicherheit
bmk-44	Datenbanken
bmk-47	Mobile Games Programming
bmk-48	Game Development
bmk-50	Offset & Tiefdruck
bmk-51	Broadcast-Technik
bmk-52	Audio-Video Studioteknik
bmk-53	Medientechnische Projekte
bmk-61	Serious Games und Gamification
bmk-62	AR / VR / Games
bmk-63	Datenformate und Komprimierung
bmk-68	Regie & Inszenierung
bmk-79	Chatbots - intelligente pädagogische Agenten
bmk-81	Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz
bmk-82	KI in den Medien
bmk-83	Innovative Marketingpraxis

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 4 von 59

Modul bmk-20 AI Media Business

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 6000 AI Media Business

Lehrveranstaltungen

M105 **AI Media Business**
 Veranstaltungsart: Seminar
 SWS: 4.0

Prüfung AI Media Business

zugeordnet zu: Modul bmk-20 AI Media Business

Prüfungsnummer:	6000	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 5 von 59

Modul bmK-21 Leadership

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Thomas Breyer-Mayländer	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	30

Zugeordnete Prüfungen	6010	Führung+Führungskultur
	6015	Leadership-Training

Lehrveranstaltungen

M100**Führung+Führungskultur**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

Literatur :

- Leadership & Management
- Rolle als Führungskraft und Persönlichkeitstypologien
- Führungsstile und Führungstools, Motivation, Konflikte
- Kommunikation
- Breyer-Mayländer, T. (2015). Führung braucht Klarheit: Erfolgreiches Selbstcoaching für die Praxis. Carl Hanser Verlag GmbH Co KG.
- Breyer-Mayländer, T. (2016). Management 4.0–Den digitalen Wandel erfolgreich meistern: Das Kursbuch für Führungskräfte. Carl Hanser Verlag GmbH Co KG.
- Breyer-Mayländer, T. (2020). Erfolgsfaktor Macht im Management: 20 Handlungsfelder für bewusste, verantwortungsvolle und erfolgreiche Führungsarbeit. Springer-Verlag.
- Breyer-Mayländer, T. (2022). Die deutsche Wirtschaftselite auf "Heldenreise": Narrative für Managerinnen und Entrepreneure. Zeitschrift Führung+ Organisation (ZFO), (5), 313-318.

M101**Leadership-Training**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Kommunikation für Führungskräfte, Feedback

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 6 von 59

- Literatur :
- Emotionales Verstehen und Authentizität
 - kollegiale Beratung und Supervision
 - Selbstführung und Resilienz
 - Von der Heyde, A., & Von der Linde, B. (2009). Gesprächstechniken für Führungskräfte: Methoden und Übungen zur erfolgreichen Kommunikation (Vol. 742). Haufe-Lexware.
 - Goetz, D., & Reinhardt, E. (2016). Führung: Feedback auf Augenhöhe: Wie Sie Ihre Mitarbeiter erreichen und klare Ansagen mit Wertschätzung verbinden. Springer-Verlag.
 - Fieger, J., & Fieger, K. T. (2018). Führung ist erlernbar. Springer Fachmedien Wiesbaden. *(Literaturangaben mit Erscheinungsjahr, Verlag usw., ohne ISBN-Nummern)*

Verwendbarkeit des Moduls

Modul des 2. Studienabschnitts im Bachelor medien und kommunikation in Verbindung mit Basiskompetenzen des Managements wie Medienbetriebswirtschaft 3

Empfohlene Vorkenntnisse

Inhaltliche Voraussetzungen: Medienbetriebswirtschaft 2

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Hausarbeit (HA) benotet, Labor (LA) unbenotet

Lernziele und Kompetenzen

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Führungsaufgaben verstehen und sie besitzen erste Erfahrungen bei der Anwendung von unterschiedlichen Tools in Führungssituationen.

Prüfung Führung+Führungskultur

zugeordnet zu: Modul bmk-21 Leadership

Prüfungsnummer:	6010	Prüfungsform:	Hausarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Leadership-Training

zugeordnet zu: Modul bmk-21 Leadership

Prüfungsnummer:	6015	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 7 von 59

Modul bmK-22 Mediennutzung

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Ute Rohbock	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6020	Konsumverhalten
	6025	Labor User Experience

Lehrveranstaltungen

M102**Konsumverhalten**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt:

- Grundlagen des Konsumverhaltens
 - Bereiche psychologischen Handelns
 - Methoden und Nachbardisziplinen
 - Psychologie der Werbemittel
 - Zentrale Konstrukte des Konsumverhaltens
 - Emotion
 - Motivation
 - Involvement
 - Einstellung etc.
 - Angrenzende Themen
 - Imagary-Forschung
 - Persönlichkeitspsychologie
- Literatur :
- Kindermann, H. (2020): Konsumentenverständnis: Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen, 1. Aufl., Wiesbaden 2020

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 8 von 59

- Esch, F.-R./Kroeber-Riel, W. (2015): Strategie und Technik der Werbung: verhaltenswissenschaftliche Ansätze, 8. Aufl., Stuttgart 2015
- Homburg, C. (2020): Marketingmanagement: Strategie-Instrumente-Umsetzung-Unternehmensführung, 7. Aufl., Wiesbaden 2020
- Kroeber-Riel, W./Gröppel-Klein, A. (2019): Konsumentenverhalten, 11. Aufl., Saarbrücken 2019
- Mayer, H./Illmann, T. (2000): Markt- und Werbepsychologie, 3. Aufl., Stuttgart 2000
- Nolting, H.-P./Paulus, P. (2018): Psychologie lernen: Eine Einführung und Anleitung, 15. Aufl., Weinheim/Basel 2018
- Schneider, W. (2009): Marketing und Käuferverhalten, 3. Aufl., München/Wien 2009
- Teichert T./Trommsdorff, V. (2018): Konsumentenverhalten, 9. Aufl., Stuttgart 2018

M103**Labor User Experience**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt:

- Einführung in die Blickverlaufsmessung/Eyetracking (RED, Eyetracking Glasses)
- Einführung in die Inhaltsanalyse
- Durchführung einer Eyetracking-Analyse/UX-Test mit Nachbefragung im Labor Medienforschung anhand einer Webseite eines Unternehmens

Literatur :

- Geis, T. / Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX), 1. Aufl., Heidelberg 2019
- Jacobsen, J. / Meyer, L. (2019): Praxisbuch Usability & UX, 2. Aufl., Bonn 2019
- Brugger, T. (2010): Website im Blick: Usability-Analyse einer Website mittels Eye Tracking, Saarbrücken 2010
- Nielsen, J./ Pernice, K. (2010): Eyetracking web usability, Berkeley 2010
- Puscher, F. (2009): Leitfaden Web-Usability: Strategien, Werkzeuge und Tipps für mehr Benutzerfreundlichkeit, Heidelberg 2009
- Schmidts, H. (2012): Usability-Evaluation: Eine Studie zur Identifizierung von Nutzungsproblemen mittels Eye-Tracking-Parametern, Saarbrücken 2012

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtfächer im Bereich Medienwirtschaft Bachelor

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 9 von 59

Empfohlene
Vorkenntnisse

Medienbetriebswirtschaft 1; Medienmarketing

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

Referat RE | Konsumverhalten

Laborarbeit (benotet) | Labor User Experience

Lernziele und
Kompetenzen

Die Studierenden kennen und nutzen die wichtigsten Informationsquellen im Bereich der Medien- und Kommunikationsforschung, sowie die Modelle, Messverfahren und Marketinganwendungen der relevanten Konstrukte.

Leistungspunkte und
Noten

Referat (RE) 50% + Laborarbeit (LA) 50%

Prüfung Konsumverhalten

zugeordnet zu: Modul bmk-22 Mediennutzung

Prüfungs- nummer:	6020	Prüfungsform:	Referat & Entwurf
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor User Experience

zugeordnet zu: Modul bmk-22 Mediennutzung

Prüfungs- nummer:	6025	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 10 von 59

Modul bmK-23 Medien-Planspiel

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Frank Habann		
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 6030 Management-Planspiel

Lehrveranstaltungen

M104**Management-Planspiel**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 4.0

Lerninhalt:

- Kostenrechnung
- GuV und Bilanzanalyse
- Ziel- und Strategieformulierung
- Konzepterstellung für klassische Werbung, Online-Werbung, Verkaufsförderung und Public Relations
- Verfassen von Pressemitteilungen
- Vorbereiten einer Hauptversammlung in einem Unternehmen
- Blötz, U. (Hrsg.): Planspiele in der beruflichen Bildung: Abriss zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen; Bundesinstitut für Berufsbildung, Multimedia-Publikation mit CD-ROM, Bielefeld 2002
- Henning, K. u. Strina, G.: Planspiele in der betrieblichen Anwendung, 2001
- Graf, J. (Hrsg.): Planspiele - simulierte Realitäten für den Chef von Morgen, Bonn 1992

Literatur :

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
Wahlpflichtfächer - MedienwirtschaftVoraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

RE

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 11 von 59

Lernziele und
Kompetenzen

Die Studierenden können erworbenes Wissen in konkreten Unternehmenssituationen anwenden und die Auswirkungen von Entscheidungen analysieren: Praktische Anwendung von Entscheidungen der Ziel- und Strategiebildung, Preissetzung, Einkauf und Vertrieb, Recruiting, IT, CI-Bildung (inkl. Marke), Planung von Werbekampagnen.

Prüfung Management-Planspiel

zugeordnet zu: Modul bmk-23 Medien-Planspiel

Prüfungs- nummer:	6030	Prüfungsform:	Referat
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 12 von 59

Modul bmk-24 Digitales Marketing

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6160	Digitales Marketing und Methoden
	6165	Content Management

Lehrveranstaltungen

M077	Digitales Marketing Veranstaltungsart: Vorlesung SWS: 2.0
M078	IT-Methoden für digitales Marketing Veranstaltungsart: Vorlesung SWS: 1.0
M079	Content Management Veranstaltungsart: Seminar SWS: 1.0

Prüfung Digitales Marketing und Methoden

zugeordnet zu: Modul bmk-24 Digitales Marketing

Prüfungsnummer:	6160	Prüfungsform:	Klausur
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 13 von 59

Prüfung Content Management

zugeordnet zu: Modul bmk-24 Digitales Marketing

Prüfungsnummer:	6165	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 15 von 59

Modul bmk-31 Filmproduktion

Modulverantwortlicher:		Prof. Sabine Burg	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 6040 Filmkonzeption / Studio Filmgestaltung

Lehrveranstaltungen

M120**Filmkonzeption**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die Studierenden entwickeln in einer Gruppe eigene Ideen und Plots für einen Kurz-Spielfilm, eine Kurzfilmanimation oder für ein dokumentarisches Format. Zu diesen Ideen entwickeln sie zuerst ein Exposé, dessen Inhalt sie in einem Pitch vorstellen. Durch gegenseitiges Feedback und ein Coaching der Professorin werden Inhalt und Form analysiert und daraufhin in mehreren Schritten überarbeitet. Die Studierenden entwickeln ein Drehbuch, ein visuelles und organisatorisches Umsetzungskonzept (Storyboard bzw. Auflösung, Moodboard, Drehplan und Besetzungsvorschläge) für das Drehbuch, das sie innerhalb ihrer Gruppe im Seminar Studio Filmgestaltung umsetzen können. Durch einen Pitch wird ermittelt, welche Projekte umgesetzt werden.

Literatur : Jovy, Jörg: Digital filmen : das umfassende Handbuch ; [überzeugende Filme planen, aufnehmen, bearbeiten und präsentieren; umfassende Informationen zu Bildgestaltung und Videoschnitt; inkl. Workshops, Praxis-Tipps und Insider-Infos]. Bonn, Galileo Press, 2015

Steuber, Petra: Geistestblitze und elektrische Gedanken: Von der Idee zum Bauplan einer Geschichte. Edition Fredebold 20013, e-Book

Liu, Guoyi: Die Macht der Filmmusik : zum Verhältnis von musikalischem Ausdruck und Emotionsvermittlung im Film. Marburg, Tectum-Verl., 2010

Syd Field: Das Handbuch zum Drehbuch, Frankfurt/M. 1992

Linda Seger: Von der Figur zum Charakter, Berlin 1999

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 16 von 59

David Howard / Edward Mabley: Technik und Grundlagen, Köln 1996

Marcie Begleiter: Storyboards. Vom text zur Zeichnung zum Film, Frankfurt/M. 2003

Linda Cowgill: Wie man Kurzfilme schreibt, Frankfurt/M.2001

M121

Studio Filmgestaltung

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Durch die praktische Umsetzung eines selbsterarbeiteten Drehbuches gestalten die Studierenden ein komplexes audio-visuelles Werk und identifizieren die Aufgabengebiete der einzelnen Personen am Set und in der Produktion bis ins Detail. Sie erfahren die Auswirkungen von Konzeption, Planung und Umsetzung im fertigen audio-visuellen Produkt.

Literatur : Manthey, Dirk: Making of... Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg, 1998

Graf, Dominik, Siefert, Johannes F.: Im Angesicht des Verbrechens: Fernseharbeit am Beispiel einer Serie, Alexanderverlag, Berlin 2010

Lode, David: Abenteuer Wirklichkeit, Die Filme von Andreas Dresen, Schürenverlag, Marburg 2009

Müller, Marion: Vexierbilder, die Filmwelten des Lars von Trier, Gardez-! Verlag, St. Augustin 2002

Katz, Steven D: Die richtige Einstellung : shot by shot; zur Bildsprache des Films; das Handbuch. Frankfurt am Main, Zweitausendeins, 2002

Mamet, David: Die Kunst der Filmregie. Berlin 2003

Truffaut, Francois: Mr. Hichcock, wie haben sie das gemacht? Heine, 2003

Travis, Mark W. : Das Drehbuch zur Regie : wie Regisseur und Filmteam erfolgreich zusammenarbeiten; The director's journey. Frankfurt am Main : Zweitausendeins, 1999

Weston, Judith: Schauspielführung in Film und Fernsehen. Frankfurt am Main, Zweitausendeins, 1998

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt

Empfohlene Vorkenntnisse

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

PA

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 17 von 59

Lernziele und
Kompetenzen

Eine audio-visuelle Medienproduktion von der Stoffidee über die Konzeption und Produktion bis hin zur Präsentation wurde realisiert. Die Studierenden erwerben Kompetenzen in einer konkreten Medienproduktion.

Leistungspunkte und
Noten

Prüfung Filmkonzeption / Studio Filmgestaltung

zugeordnet zu: Modul bmk-31 Filmproduktion

Prüfungs- nummer:	6040	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 19 von 59

M123**Produktion 2D / 3D Animation & VFX**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Literatur :
- Umsetzung des im Seminar Konzeption entwickelten Projektes
 - Regelmässige Präsentationen des Zwischenstands des Projektes
 - Fertigstellung und Präsentation des Endproduktes
- Making of's und Behind the Scenes grosser und kleiner Filmproduktionen

The VES Handbook of Visual Effects, Okun&Zwerman (neueste Ausgabe wählen)

Webseiten und Foren der unterschiedlichen Softwarehersteller

(Autodesk, Blender, Houdini, DaVinci Resolve, The Foundry, etc)

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtmodul Mediengestaltung

Empfohlene Vorkenntnisse

Inhaltliche Voraussetzungen: Animation und Games

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Praktische Arbeit (PA)

Lernziele und Kompetenzen

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden eine individuelle Konzeption und Gestaltung einer künstlerischen, gewerblichen, erklärenden oder unterhaltenden Medienproduktion (2D oder 3D Animation, Vfx, Mischformate....) erstellen, bevorzugt im Team, im Seminar Konzeption werden folgende Lernziele verfolgt:

- kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Ideen
- vermitteln der eigenen Konzeption in Präsentationen
- verstehen und planen des Produktionsprozesses
- anwenden der im Grundstudium erlernten Gestaltungsprinzipien und deren praktische Umsetzung mittels verschiedener Techniken und Softwareprogramme
- erkennen der eigenen Stärken und Schwächen in den verschiedenen Produktionsschritten

Leistungspunkte und Noten

Druckdatum: 12. März 2026

PO-Version: 20232

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 20 von 59

Prüfung Konzeption und Produktion 2D / 3D Animation & VFX

zugeordnet zu: Modul bmk-32 2D/3D Animation und VFX

Prüfungs- nummer:	6050	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 21 von 59

Modul bmK-33 Audio-Produktion

Modulverantwortlicher:		Prof. Diplom-Musiker Markus Birkle	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	2	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	-

Zugeordnete Prüfungen 6060 Soundkonzeption / Studio Sounddesign

Lehrveranstaltungen

M124**Soundkonzeption**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Sound Design für Medien (Typologie)
 - Sound und Material, Zeit, Raum, Wirkung
 - Analyse und Methodik akustischer Szenen
 - Strukturen, Formen, Rhythmik und Harmonielehre
 - arbeiten mit der Stimme
 - Synthesizer Funktion und kreativer Umgang
 - Sound Mapping: Entwurf und Planung
- Literatur :
- Schneider Norbert, Komponieren für Film und Fernsehen, Schott, Mainz
 - Schmedes Götz, Werner H U (Hg.), Virtual Audio, Universität Siegen, Massenmedien und Kommunikation 2003

M125**Studio Sounddesign**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Literatur : Siehe Vorlesung Soundkonzeption

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtfach

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 22 von 59

Empfohlene
Vorkenntnisse

Grundlegende Erfahrung in der Klangbearbeitung und mit Hard/
Software

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

Praktische Arbeit (PA)

Lernziele und
Kompetenzen

Sound Design Methodik in Medien konzipieren: auditiv, audiovisuell
multimedial; innovative Klangformen entwerfen; praktische
Soundarbeit und Sound-Processing; Hard- und Software-Einsatz zur
Klangregie führen; Training akustischer Kreativität.

Leistungspunkte und
Noten

Prüfung Soundkonzeption / Studio Sounddesign

zugeordnet zu: Modul bmk-33 Audio-Produktion

Prüfungs- nummer:	6060	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 23 von 59

Modul bmk-36 Digitaldesign

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4 bis 6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 6220 Digitaldesign

Prüfung Digitaldesign

zugeordnet zu: Modul bmk-36 Digitaldesign

Prüfungsnummer:	6220	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 24 von 59

Modul bmK-37 Mediendramaturgie und Planung

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4 oder 6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6230	Text & Drehbuch
	6240	Produktionsplanung

Prüfung Text & Drehbuch

zugeordnet zu: Modul bmK-37 Mediendramaturgie und Planung

Prüfungsnummer:	6230	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Produktionsplanung

zugeordnet zu: Modul bmK-37 Mediendramaturgie und Planung

Prüfungsnummer:	6240	Prüfungsform:	Klausur & Referat 45
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 26 von 59

Modul bmK-39 Interaktive Medienanwendung

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150 h
empf. Semester:	MI 5-7	Kontaktzeit (h):	60 h
Moduldauer (Semester):	2	Selbststudium/Gruppenarbeit (h):	90 h
Lehrform:	Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (WS)	Gruppengröße:	5

Zugeordnete Prüfungen

6270

Konzeption und Gestaltung

6275

Medienprogrammierung

Prüfung Konzeption und Gestaltung

zugeordnet zu: Modul bmK-39 Interaktive Medienanwendung

Prüfungsnummer:	6270	Prüfungsform:	Referat
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Medienprogrammierung

zugeordnet zu: Modul bmK-39 Interaktive Medienanwendung

Prüfungsnummer:	6275	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 27 von 59

Modul bmk-40 Online-Marketing

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6190	Online-Marketing und E-Commerce
	6195	Social-Media-Marketing

Prüfung Online-Marketing und E-Commerce

zugeordnet zu: Modul bmk-40 Online-Marketing

Prüfungsnummer:	6190	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Social-Media-Marketing

zugeordnet zu: Modul bmk-40 Online-Marketing

Prüfungsnummer:	6195	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 28 von 59

Modul bmk-41 Computernetze

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Claudia Schmidt	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6070	Computernetze
	6075	Labor Computernetze

Lehrveranstaltungen

M140**Computernetze**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 3.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Grundlagen Computernetze
- Lokale Netzwerke
- IP - das Internet Protocol und Routing im Internet
- Transportprotokolle im Internet (TCP, UDP und neue Entwicklungen)
- Ausgewählte Anwendungen (Domain Name Service, Voice over IP, Streaming, etc.)

Literatur : Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

M141**Labor Computernetze**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 1.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Netzwerkanalyse mit Wireshark
- Netzwerkanalyse und -konfiguration über Netzwerkkommandos
- Konfiguration von Router, Switches und NAT-Gateways
- Analyse von LAN- und Internetprotokollen im praktischen Einsatz

Literatur : Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 29 von 59

Verwendbarkeit des
Moduls

medien und kommunikation Bachelor, Wahlpflichtfächer
Medieninformatik

Empfohlene
Vorkenntnisse

Software-Engineering

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

K60 benotet

Laborarbeit (LA) unbenotet

(Computernetze, Labor Computernetze)

Lernziele und
Kompetenzen

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden den Aufbau und die Funktionsweise von Computernetzen erklären; die Kommunikation über das Internet mit den bekannten Protokollen (z.B. IP, TCP, UDP, DNS, DHCP etc.) und Algorithmen verstehen und bewerten; in der Praxis Netzwerke konfigurieren und verwalten; aktuelle Entwicklungen im Internet analysieren und kritisch bewerten.

Leistungspunkte und
Noten

Prüfung Computernetze

zugeordnet zu: Modul bmk-41 Computernetze

Prüfungs- nummer:	6070	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor Computernetze

zugeordnet zu: Modul bmk-41 Computernetze

Prüfungs- nummer:	6075	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 30 von 59

Modul bmK-42 Interaktive verteilte Systeme

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Tom Rüdebusch	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	-

Zugeordnete Prüfungen	6080	Interaktive verteilte Systeme
	6085	Labor Interaktive verteilte Systeme

Lehrveranstaltungen

M142 Interaktive verteilte Systeme

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 3.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Dienste im Internet
- die Systemarchitektur des World Wide Web
- das Protokoll http
- serverseitige Programmierung: CGI/C, PHP
- clientseitige Programmierung: HTML, CSS, JavaScript
- Strukturierung von Informationen mit XML
- Anwendungen

Literatur : Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

M143 Labor Interaktive verteilte Systeme

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 1.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Web-Entwicklung auf dem Raspberry Pi
- Internet der Dinge mit Arduino
- Web-Anwendung als verteiltes System

Literatur : Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 31 von 59

Verwendbarkeit des
Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
Wahlpflichtfach

Unternehmens- und IT-Sicherheit Bachelor, 1. Studienabschnitt

Empfohlene
Vorkenntnisse

Webseiten in HTML5 beschreiben können, prozedural programmieren können

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

Klausur K60 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet

Lernziele und
Kompetenzen

Nach Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden die Grundlagen der Webentwicklung in Theorie und Praxis. Sie verstehen das Zusammenspiel von HTML/CSS/JavaScript, serverseitiger Programmierung und der Kommunikation über http und sie verfügen über konzeptionelles Wissen zum Aufbau von Anwendungen im World Wide Web. Sie haben eine konkrete Anwendung aus dem Bereich Internet der Dinge realisiert.

Leistungspunkte und
Noten

Prüfung Interaktive verteilte Systeme

zugeordnet zu: Modul bmk-42 Interaktive verteilte Systeme

Prüfungs- nummer:	6080	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor Interaktive verteilte Systeme

zugeordnet zu: Modul bmk-42 Interaktive verteilte Systeme

Prüfungs- nummer:	6085	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 32 von 59

Modul bmk-43 Sicherheit

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Daniel Hammer	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6090	IT-Sicherheit
	6095	Labor IT-Sicherheit

Lehrveranstaltungen

M144**IT-Sicherheit**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 3.0

Lerninhalt:

- Security Trends: Internet-Attacken im Wandel der Zeit, verändertes Sicherheitsumfeld durch zunehmende Vernetzung und die Entwicklung einer neuen Online-Medienkultur
 - Praktisches Sicherheitsmanagement: Schutzziele, Risiken, Security Policy, Notfallplanung und betriebliche Kontinuität, Kontrollmechanismen
 - Identifikation, Authentisierung und Autorisierung
 - Kryptographie: Verschlüsselungsverfahren, Einwegfunktionen, digitale Signaturen, Public-Key-Infrastrukturen, Protokolle und Anwendungen
 - Steganographie: linguistische und technische Ansätze und deren praktische Realisierung, versteckte Informationen in Audio- und Videodokumenten
 - Vorbereitung, Durchführung und Abwehr von Angriffen auf Netzwerkprotokolle und Kommunikationsdienste, sichere Wege in Netzen, Firewalls, und Angreiferwarnsysteme; Spam, Phishing und anderer eMail-Missbrauch, Abwehrstrategien u.a. mit RBL, DUL, heuristischen Methoden, Greylisting und deren rechtliche Tücken
 - Security Engineering: Sicherheitsaspekte der Projekt- und Programmentwicklung, Bugs und Malware
 - Computer-Kriminalität: einige forensische, rechtliche und ethische Aspekte
- Literatur :
- Raeppele, Sicherheitskonzepte für das Internet, Dpunkt Verlag 2001
 - Eckert, IT-Sicherheit: Konzepte - Verfahren - Protokolle, Oldenbourg 2004

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 33 von 59

- Schneier, Angewandte Kryptographie, Addison-Wesley 1996
- Peikari, Chuvakin, Kenne deinen Feind - Fortgeschrittene Sicherheitstechniken, O'Reilly 2004
- Schäfer, Netzsicherheit Algorithmische Grundlagen und Protokolle, Dpunkt Verlag 2003

M145

Labor IT-Sicherheit

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 1.0

Lerninhalt:

- Netzwerksicherheit: Firewalls, sichere Wege im Netz
- WLAN-Hacking
- virtuelle private Netze (VPN)

Literatur : Literatur siehe M144 IT-Sicherheit

Verwendbarkeit des Moduls

medien und Kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt

Empfohlene Vorkenntnisse

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

K60 benotet + Labor (LA) unbenotet

Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden kennen Methoden und Werkzeuge für sichere IT-Systeme und können sie erfolgreich einsetzen.

Leistungspunkte und Noten

Prüfung IT-Sicherheit

zugeordnet zu: Modul bmk-43 Sicherheit

Prüfungsnummer:	6090	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor IT-Sicherheit

zugeordnet zu: Modul bmk-43 Sicherheit

Prüfungsnummer:	6095	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 34 von 59

Modul bmk-44 Datenbanken

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Volker Snger	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Hufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengroe:	0

Zugeordnete Prufungen	6100	Datenbanken
	6105	Labor Datenbanken

Lehrveranstaltungen

M146**Datenbanken**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 3.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaen:

- Einfhrung: Datenbanksystem, Datenmodell, Datenbankanwendungen
- Das relationale Datenmodell: Relationen, Attribute, Integrittsbedingungen, Selektion, Join, Projektion
- SQL: Schemadefinition, Anfragen, nderungen der Datenbasis, Views, Konsistenzbedingungen, ACID-Prinzip, SQL-Transaktionen,
- Datenbankentwurf: Entwurfsphasen, semantische Datenmodelle, Abhngigkeiten, Normalisierung, Umsetzung semantischer Modelle in ein logisches Modell
- Datenbank-Programmierung: JSP, Objekt-relationales Mapping, JDBC, Stored-Procedures, Trigger
- Nichtrelationale Datenbanken: No-SQL-Datenbanken, CAP und BASE
- Indizes, Rollen und Rechte
- Data Warehouse, Starschema
- A. Kemper, A. Eickler: Datenbanksysteme - Eine Einfhrung, Oldenbourg-Verlag, 2015
- A. Heuer, G. Saake: Datenbanken: Konzepte und Sprachen, mitp-Verlag, 2020
- R. Elmasri, S.B. Navathe: Fundamentals of Database Systems, Addison-Wesley, 2011

Literatur :

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 35 von 59

- L. Piepmeyer: Grundkurs Datenbanksysteme – Von den Konzepten bis zur Anwendungsentwicklung, Hanser-Verlag, 2011 (e-book)
- D. Sullivan: NoSQL for Mere Mortals, Addison Wesley, 2015, (e-book)

M147**Labor Datenbanken**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 1.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- SQL: Tabellenanlage und Datenmanipulation
- Datenbanken im WWW mit JSP
- DokumentenDB mit MongoDB

Literatur : Siehe Vorlesung Datenbanken

Verwendbarkeit des Moduls

Medien und Kommunikation, Medientechnik / Wirtschaft plus, Unternehmens- und IT-Sicherheit

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse einer Programmiersprache

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

K60 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet

Lernziele und Kompetenzen

Die Konzepte für die effiziente, strukturierte Datenverwaltung in der Praxis werden verstanden und können angewendet werden;

Die Bedeutung der Datenhaltung für unsere Welt kann eingeordnet und bewertet werden.

Leistungspunkte und Noten

Prüfung Datenbanken

zugeordnet zu: Modul bmk-44 Datenbanken

Prüfungsnummer:	6100	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 36 von 59

Prüfung Labor Datenbanken

zugeordnet zu: Modul bmk-44 Datenbanken

Prüfungsnummer:	6105	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 37 von 59

Modul bmK-47 Mobile Games Programming

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (SS)	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen

5040
5045Mobile Games Programming
Labor Mobile Games Programming**Prüfung Mobile Games Programming**

zugeordnet zu: Modul bmK-47 Mobile Games Programming

Prüfungsnummer:	5040	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor Mobile Games Programming

zugeordnet zu: Modul bmK-47 Mobile Games Programming

Prüfungsnummer:	5045	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 38 von 59

Modul bmK-48 Game Development

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	4240	Seminar Game Development
	4245	Game Development (Übung)

Prüfung Seminar Game Development

zugeordnet zu: Modul bmK-48 Game Development

Prüfungsnummer:	4240	Prüfungsform:	Hausarbeit & Referat
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Game Development (Übung)

zugeordnet zu: Modul bmK-48 Game Development

Prüfungsnummer:	4245	Prüfungsform:	keine
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 40 von 59

Modul bmk-51 Broadcast-Technik

Modulverantwortlicher:		Dipl.-Ing. (FH) Ulrich Haiss	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6110	Broadcast-Technik
	6115	Labor Broadcast-Technik

Lehrveranstaltungen

M160**Broadcast-Technik**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

Literatur :

- Grundlagen der Signalübertragung und Sendetechnik
- Physikalisch-technische Grundprinzipien des Signaltransports
- Verbreitungsmedien
- Produktion elektromagnetischer Wellen
- Signaldistribution
- Sende- und Empfangsanlagen in der Praxis
- Kark, Klaus W.: Antennen und Strahlungsfelder - Springer eBook, 2022, 9. Aufl. - Springer Vieweg
- Strauß, Frieder: Grundkurs Hochfrequenztechnik - Springer eBook, 2017, 3. Aufl. - Springer Vieweg
- Gustrau, Frank: Hochfrequenztechnik - Hanser eBook, 2019, 3. Aufl. - Hanser Verlag
- Detlefsen, Jürgen / Siart, Uwe: Grundlagen der Hochfrequenztechnik - Oldenbourg eBook, 2012, 4. Aufl. - Oldenbourg
- Fischer, Walter: Digitale Fernseh- und Hörfunktechnik in Theorie und Praxis - Springer-Vieweg eBook, 2016, 4. Aufl. - Springer Vieweg
- Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik - Springer-Vieweg eBook, 2021, 7. Aufl. - Springer Vieweg

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 41 von 59

- Brückner, Volkmar: Globale Kommunikationsnetze -Springer Fachmedien eBook, 2022, 1st ed. - Springer Fachmedien
- Teschner, Roman: Glasfasern -Springer Vieweg eBook, 2021, 3. Aufl. - Springer Vieweg
- Schaeffer, Helmut A. / Langfeld, Roland: Werkstoff Glas - Springer eBook, 2020, 2. Aufl. - Springer
- Capderou, Michel: Handbook of Satellite Orbits - Springer eBook, 2014, Springer
- Pelton, Joseph N. : Handbook of Satellite Applications - Springer eBook, 2017, 2nd ed. - Springer
- Forrester, Chris : High Above - Springer eBook, 2011, Springer

M161

Labor Broadcast-Technik

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Siehe Vorlesung Broadcast-Technik

Literatur : Siehe Vorlesung Broadcast-Technik

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

Empfohlene Vorkenntnisse

intensives Interesse an der technischen Seite der Medien
Modul Audio-Video Studioteknik

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

K90 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet

Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden erhalten Einblicke in Produktion, Distribution und insbesondere in die Übertragung von Audio- und Videosignalen, z. B. durch elektromagnetische Wellen oder per Kabel, von der Sendestation bis zum Empfänger.

Selbständiger Kompetenzerwerb durch Erarbeitung umfangreicher Wissensgebiete aus der Fernseh- und Hörfunktechnik, der Übertragungs- und Hochfrequenztechnik und insbesondere aus dem digitalen Broadcastbereich, sowie begleitende praktische Übungen qualifizieren die Studierenden dazu, die mathematischen und modulationstechnischen Hintergründe von digitalen Signalstandards und dem Informationshandling zu verstehen und die technische Realisierung von Broadcastproduktionen abschätzen zu können.

Leistungspunkte und Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 42 von 59

Prüfung Broadcast-Technik

zugeordnet zu: Modul bmk-51 Broadcast-Technik

Prüfungsnummer:	6110	Prüfungsform:	Klausur 90
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor Broadcast-Technik

zugeordnet zu: Modul bmk-51 Broadcast-Technik

Prüfungsnummer:	6115	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 43 von 59

Modul bmK-52 Audio-Video Studioteknik

Modulverantwortlicher: Benjamin Heitz M.Sc.

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	45
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	105
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	6120	Audio-Video Studioteknik
	6125	Labor Audio-Video-Studioteknik

Lehrveranstaltungen

M162**Audio-Video-Studioteknik**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 3.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

Literatur :

- Komponenten der Studioteknik und deren Zusammenspiel
- Signale, Signalfluss, Signalverteilung und -synchronisation im Studio
- Technik in der Anwendung
- Zukunftsperspektiven der Studioteknik
- IP-Netze in Echtzeitproduktionsumgebungen
- Bühler, Schlaich, „Bibliothek der Mediengestaltung“, Springer eBooks Computer Science and Engineering, 2017 - 2021
- Heinen, „AV-Medientechnik“, Verlag Europa-Lehrmittel, 2019
- Schmidt, „Professionelle Videotechnik“, Springer, 2017
- Webers, „Handbuch der Film- und Videotechnik“, Franzis, 2007

M163**Labor Audio-Video-Studioteknik**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 1.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Komponenten der Studioteknik und deren Zusammenspiel
- Signale, Signalfluss, Signalverteilung und -synchronisation im Studio
- Technik in der Anwendung
- Zukunftsperspektiven der Studioteknik
- IP-Netze in Echtzeitproduktionsumgebungen

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 44 von 59

- Literatur :
- Bühler, Schlaich, „Bibliothek der Mediengestaltung“, Springer eBooks Computer Science and Engineering, 2017 - 2021
 - Heinen, „AV-Medientechnik“, Verlag Europa-Lehrmittel, 2019
 - Schmidt, „Professionelle Videotechnik“, Springer, 2017
 - Webers, „Handbuch der Film- und Videotechnik“, Franzis, 2007

Verwendbarkeit des Moduls medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

Empfohlene Vorkenntnisse Medientechnologie 1-3 (bmk-04, bmk-09, bmk-17), Medientechnologische Anwendungen (bmk-18)

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Klausur K60 + Laborarbeit (benotet)

Lernziele und Kompetenzen Mit Abschluss des Moduls kennen und verstehen die Studierenden das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten einer vernetzten Studioumgebung. Sie können Veranstaltungen und Live-Übertragungen selbständig planen und durchführen.

Leistungspunkte und Noten KA60 + LA

Prüfung Audio-Video Studiotechnik

zugeordnet zu: Modul bmk-52 Audio-Video Studiotechnik

Prüfungsnummer:	6120	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor Audio-Video-Studiotechnik

zugeordnet zu: Modul bmk-52 Audio-Video Studiotechnik

Prüfungsnummer:	6125	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 45 von 59

Modul bmk-53 Medientechnische Projekte

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Dan Curticaean	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 6130 Medientechnische Projekte

Lehrveranstaltungen

M164

Medientechnische Projekte

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 4.0

Lerninhalt: Im Rahmen der LV werden Projekte in verschiedenen Themenbereichen angeboten:

- Advanced Photography
- Microcontroller Anwendungen
- XR – VR - AR
- Color Vision

Literatur : Die Studierenden entscheiden sich für ein ausgewähltes Projekt. Literatur wird zu jedem Projekt im begleitenden moodle-Kurs ausgewiesen, da die Projektthemen von Semester zu Semester variieren können.

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

Empfohlene Vorkenntnisse

Medientechnologie 1-3 (bmk-04, bmk-09, bmk-17), Medientechnologische Anwendungen (bmk-18)

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 46 von 59

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

Laborarbeit (benotet)

Lernziele und
Kompetenzen

Schwerpunkt des Moduls ist die praktische Umsetzung von medientechnologischen Projekten. Anhand konkreter Aufgabenstellungen können die Studierenden selbstständig in der Gruppe Konzepte weiterentwickeln und final in die Praxis umsetzen. So erfolgt eine Vertiefung des bereits erlernten Wissens und des Verstehens wissenschaftlicher und technologischer Zusammenhänge. Gleichzeitig wurden damit wissenschaftliche Kompetenzen, sowie soziale Kompetenzen weiterentwickelt.

Leistungspunkte und
Noten

Praktische Arbeit (PA)

Prüfung Medientechnische Projekte

zugeordnet zu: Modul bmk-53 Medientechnische Projekte

Prüfungs- nummer:	6130	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 47 von 59

Modul bmK-61 Serious Games und Gamification

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Oliver Korn	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (WS)	Gruppengröße:	30

Lehrveranstaltungen

M180**Serious Games und Gamification**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Serious Games sind Anwendungen, die Elemente aus Videospielen wie Level oder Achievements einsetzen, um Bildungsinhalte oder auch physiologische Trainings motivierender zu gestalten. Bei Gamification werden hingegen einfach bestehende Tätigkeiten wie monotone Arbeit (Putzen, Fließbandarbeit etc.) spielerisch angereichert. Die Grenzen sind hierbei fließend.

Im Rahmen des Seminars schauen wir uns Best Practices aus beiden Bereichen an und untersuchen Modelle, die der Entwicklung zugrunde liegen. Auch psychologische und kogniti-ve Aspekte spielen eine Rolle. In der dazugehörigen Übung erstellen Gruppen einen eigenen Prototyp eines Serious Games bzw. einer Gamification-Anwendung.

- Definitionen, Historie und Anwendungsfelder von Serious Games und Gamification
- Modelle für Spieler und Entwicklung (u.a. Bartle, Octalysis Framework, BrainHex)
- Best Practices aus beiden Bereichen: Bewertung und Gütekriterien
- Entwicklungsframeworks für Serious Games und Gamification
- Ethische und moralische Implikationen („Don't whip me with your games.”)

Literatur :

- Schell, Jesse (2015). The Art of Game Design: A Book of Lenses (Second edition). Boca Raton: CRC Press.
- Dörner, Ralf, Wolfgang Effelsberg, Stefan Göbel, und Josef Wiemeyer, Hrsg. 2016. Serious Games: Foundations, Concepts and Practice. 1st ed. 2016. Cham: Springer International Publishing
- Caserman, Polona, Katrin Hoffmann, Philipp Müller, Marcel Schaub, Katharina Straßburg, Josef Wiemeyer, Regina Bruder, und Stefan

Göbel. 2020. „Quality Criteria for Serious Games: Serious Part, Game Part, and Balance”. JMIR Serious Games 8(3):e19037. doi: 10.2196/19037.

M181**Prototypen für Serious Games und Gamification**

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Schwerpunkt der Übung ist die Entwicklung des Prototyps einer eigenen Serious Games oder Gamification Anwendung. Diese muss nicht komplett funktional sein, soll aber einen guten Eindruck des geplanten Ergebnisses vermitteln und daher auch interaktive Elemente beinhalten. Die Entwicklung erfolgt in Teams.

- Literatur :
- Tools für Projektplanung und Task-Management (Jira, Trello)
 - Tools für Sketching und Prototyping (z. B. draw.io, Figma, Sketch)
 - Iterative Entwicklung von Mockups und Concept Arts
 - Integration der entwickelten Inhalte in einen Prototyp
 - Pitch mit umfassender Präsentation des Prototyps
 - Buxton, Bill. 2007. Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Illustrated Edition. Amsterdam Boston: Morgan Kaufmann.
 - Inie, Nanna, und Peter Dalsgaard. 2020. „How Interaction Designers Use Tools to Manage Ideas”. ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 27(2):7:1-7:26. <https://doi.org/10.1145/3365104>

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
Wahlpflichtbereich Interdisziplinär

Empfohlene Vorkenntnisse

Erfahrungen im Grafikdesign, z. B. Photoshop oder GIMP.
Erfahrungen in der Programmierung, z. B. Java, Python oder C#

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Hausarbeit (HA)

Lernziele und Kompetenzen

Serious Games sind Anwendungen, die Elemente aus Videospielen wie Level oder Achievements einsetzen, um Bildungsinhalte oder auch physiologische Trainings motivierender zu gestalten. Bei Gamification werden hingegen einfach bestehende Tätigkeiten wie monotone Arbeit (Putzen, Fließbandarbeit etc.) spielerisch angereichert. Die Grenzen sind hierbei fließend.

Im Rahmen des Seminars schauen wir uns Best Practices aus beiden Bereichen an und untersuchen Modelle, die der Entwicklung zugrunde liegen. Auch psychologische und kognitive Aspekte spielen eine Rolle. In der dazugehörigen Übung erstellen Gruppen einen eigenen Prototyp eines Serious Games bzw. einer Gamification-Anwendung.

- Definitionen, Historie und Anwendungsfelder von Serious Games und Gamification
- Modelle für Spieler und Entwicklung (u.a. Bartle, Octalysis Framework, BrainHex)
- Best Practices aus beiden Bereichen: Bewertung und Gütekriterien
- Entwicklungsframeworks für Serious Games und Gamification

Ethische und moralische Implikationen („Don't whip me with your games.”)

Leistungspunkte und
Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 50 von 59

Modul bmk-62 AR / VR / Games

Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Daniel Görlich	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	2	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	30

Zugeordnete Prüfungen 6180 Konzeption und Produktion AR/VR Games

Lehrveranstaltungen

M182 Konzeption AR / VR / Games

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Abgrenzung von VR, AR und MR und deren historische Entwicklung
- Anwendungen von VR, AR und MR
- VR, AR und MR als Massenmedium und Game-Technologie
- Vertiefung der Games-Grundlagen aus mkb-14
- Game Engines und Scriptsprachen
- Interaktives Storytelling, User Interfaces & User Experience
- Entwickeln eines Konzepts für ein AR-, VR- oder MR-Game
- Regelmäßige Präsentationen des Stands der Projekte und Abschlusspräsentation des geplanten Konzeptes

M183 Produktion AR / VR / Games

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Regelmäßige Präsentationen des Stands der Projekte und Abschlusspräsentation des geplanten Konzeptes
- Umsetzung des geplanten Konzeptes
- Begleitende Vorstellung spannender XR-Projekte und Games sowie aktueller Themen rund um den Bereich VR/AR/MR und Games

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 51 von 59

- Veröffentlichung des Projekts auf verschiedenen Wegen (z.B. Website, Social Media, eigenes Portfolio, Werkschau usw.)
- Abschlusspräsentation (ggfs. öffentlich oder hochschul-öffentlich)

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Interdisziplinär

Empfohlene Vorkenntnisse

- Inhaltliche Voraussetzungen: bmk-14 Animation und Games

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Praktische Arbeit (PA)

Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden kennen Vorgehensweisen und Tools zur Entwicklung von Videospielen für gängige Plattformen und Paradigmen, darunter PC, Smartphone und Konsole, und insbesondere für Virtual, Augmented und Mixed Reality. Sie können VR- und AR-Games konzipieren und im Team realisieren. Zudem sind sie am Ende des Moduls in der Lage, ihre Entscheidungen zu reflektieren und die technischen Aspekte in Bezug zum Arbeitsaufwand abzuwägen.

Leistungspunkte und Noten

Prüfung Konzeption und Produktion AR/VR Games

zugeordnet zu: Modul bmk-62 AR / VR / Games

Prüfungsnummer:	6180	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 52 von 59

Modul bmK-63 Datenformate und Komprimierung

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen

6150

Datenformate und Komprimierung

Prüfung Datenformate und Komprimierung

zugeordnet zu: Modul bmK-63 Datenformate und Komprimierung

Prüfungsnummer:	6150	Prüfungsform:	Klausur 90
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 53 von 59

Modul bmk-68 Regie & Inszenierung

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4 bis 6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen

6260

Regie & Inszenierung

Prüfung Regie & Inszenierung

zugeordnet zu: Modul bmk-68 Regie & Inszenierung

Prüfungsnummer:	6260	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 54 von 59

Modul bmK-79 Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	3.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (SS)	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen

4270

Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

Prüfung Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

zugeordnet zu: Modul bmK-79 Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

Prüfungsnummer:	4270	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 55 von 59

Modul bmK-81 Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	6	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	3.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (SS)	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen

4280

Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

Prüfung Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

zugeordnet zu: Modul bmK-81 Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

Prüfungsnummer:	4280	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 56 von 59

Modul bmk-82 KI in den Medien

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	-	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	3.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Jahr (WS)	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	4290	KI in den Medien
	4295	Labor KI in den Medien

Prüfung KI in den Medien

zugeordnet zu: Modul bmk-82 KI in den Medien

Prüfungsnummer:	4290	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Labor KI in den Medien

zugeordnet zu: Modul bmk-82 KI in den Medien

Prüfungsnummer:	4295	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 57 von 59

Modul bmK-83 Innovative Marketingpraxis

Modulverantwortlicher:		Prof. Ute Rohbock	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	4-7	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar/Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	-

Zugeordnete Prüfungen 4100 Marketingpraxis / Ideenschmiede

Lehrveranstaltungen

M+I326**Marketingpraxis**

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Anwendung der Grundlagen des Marketings und der Marketingkommunikation anhand der Ausarbeitung von z. B. Kommunikations- und Werbekonzepten in Zusammenarbeit mit Praxispartnern:

- Teambildung
- Erhalt der Aufgabenstellung inkl. Briefing und Recherche
- Problemanalyse
- Erstellung eines Projektplans
- Definition von Zielgruppen und Zielen
- Entwicklung der Strategie inkl. konzeptioneller Grundideen
- Gestaltung von Mockups, Visuals und Prototypen
- Entwicklung einer Präsentationsstrategie für die finale Problemlösung

Die zu bearbeitenden Aufgaben werden im Rahmen des Ideennetzwerks

THINK NEW gestellt. Die Endergebnisse können beim Ideenwettbewerb vorgestellt werden. Nähere Informationen unter <https://thinknew.hs-offenburg.de/>

Literatur :

Blank, C. (2022): Das Kommunikationskonzept: Einführung in die Entwicklung von Kommunikationskonzepten – In zehn Schritten zum Erfolg, 1. Aufl., Wiesbaden 2022

Bruhn, M. (2019): Kommunikationspolitik: systematischer Einsatz der Kommunikation für Unternehmen, 9. Aufl., München 2019

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 58 von 59

Esch, F.-R./Kroeber-Riel, W. (2015): Strategie und Technik der Werbung: verhaltenswissenschaftliche Ansätze, 8. Aufl., Stuttgart 2015

Homburg, C. (2020): Marketingmanagement: Strategie-Instrumente-Umsetzung-Unternehmensführung, 7. Aufl., Wiesbaden 2020

Kindermann, H. (2020): Konsumentenverständnis: Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen, 1. Aufl., Wiesbaden 2020

Kroeber-Riel, W./Gröppel-Klein, A. (2019): Konsumentenverhalten, 11. Aufl., Saarbrücken 2019

Mayer, H./Illmann, T. (2000): Markt- und Werbepsychologie, 3. Aufl., Stuttgart 2000

Teichert T./Trommsdorff, V. (2018): Konsumentenverhalten, 9. Aufl., Stuttgart 2018

Pepels, W. (2020): Marketingkommunikation: Einführung in die Kommunikationspolitik, 4. Aufl., Berlin 2020

M+I328

Ideenschmiede

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Diese Laborveranstaltung versteht sich als Ideenschmiede. Parallel zum Seminar Marketingpraxis werden unter Einsatz von Kreativitätstechniken Impulse für unternehmerische Fragestellungen generiert und analysiert.

- Literatur :
- Brem, A. (2019): Die Kreativ-Toolbox für Unternehmen: Ideen generieren und innovatives Denken fördern, 1. Aufl., Freiburg 2019
 - Nöllke, M. (2020): Kreativitätstechniken, 8. Aufl., Freiburg 2020
 - Schröder, M. (2022): Heureka, ich hab's gefunden! : Kreativitätstechniken, Problemlösung & Ideenfindung, 2. Aufl., Dortmund 2022

Verwendbarkeit des Moduls

Bachelor muk| Bachelor MI, Wahlpflichtfächer im Bereich Medienwirtschaft

Empfohlene Vorkenntnisse

Medienbetriebswirtschaft 1; Medienmarketing

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Praktische Arbeit (PA) | (Gewicht: 1/2)
Laborarbeit (benotet) | (Gewicht: 1/2)

Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden sollen die Grundlagen im Bereich der Marketingkommunikation und Innovation praktisch anwenden können. Sie lernen den Einsatz von Kreativitätstechniken kennen und auf dieser Basis Problemlösungen für Fragestellungen aus der Unternehmenspraxis zu

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 59 von 59

entwickeln.

Leistungspunkte und
Noten

Modulprüfung: Praktische Arbeit (PA)

Prüfung Marketingpraxis / Ideenschmiede

zugeordnet zu: Modul bmk-83 Innovative Marketingpraxis

Prüfungs- nummer:	4100	Prüfungsform:	Praktische Arbeit 90
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten