

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Studienrichtung Vertiefende Grundlagen

Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	30.0	SWS:	0.0

- bmk-11 Medienmarketing
- bmk-12 Entrepreneurship
- bmk-13 Film und Klang
- bmk-14 Animation und Games
- bmk-15 Interaktive Medien im Web
- bmk-16 Software Engineering
- bmk-17 Medientechnologie 3
- bmk-18 Medientechnologische Anwendungen
- bmk-19 Medienästhetik und -kommunikation

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmk-11 Medienmarketing			
Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Ute Rohbock	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung/Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen	3010	Medienmarketing
	3015	Marketingkommunikation

Lehrveranstaltungen

M060	Medienmarketing
	Veranstaltungsart: Vorlesung
	SWS: 2.0
	Lerninhalt:
	<ul style="list-style-type: none"> • Erfolgsfaktor Marketing • Charakteristik des Marketing • Strategische Unternehmens- und Marketingplanung • Marketingstrategische Analyse- und Planungskonzepte <ul style="list-style-type: none"> - Chancen-Risiko-Analyse - SWOT-Analyse - Positionierungsanalyse - Lebenszyklusanalyse etc.
	Literatur :
	<ul style="list-style-type: none"> • Becker, J. (2019): Marketing-Konzeption: Grundlagen des zielstrategischen und operativen Marketing-Managements, 11. Aufl., München 2019 • Homburg, C. (2020): Marketingmanagement: Strategie-Instrumente-Umsetzung-Unternehmensführung, 7. Aufl., Wiesbaden 2020 • Meffert, H./Bruhn, M. (2018): Dienstleistungsmarketing: Grundlagen – Konzepte – Methoden, 9. Aufl., Wiesbaden 2018 • Weis, H. C. (2018): Marketing, 18. Aufl., Herne 2018
M061	Marketingkommunikation
	Veranstaltungsart: Seminar
	SWS: 2.0

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

- Lerninhalt:**
- Theoretische Einführung in die Entwicklung von Kommunikationskonzepten anhand der Phasen des Kommunikationsplanungsprozesses
 - Begriffsverständnis Marketingkommunikation
 - Instrumente der Marketingkommunikation
 - Briefing und Recherche
 - Analysemethoden
 - Ziele und Zielgruppen
 - Positionierung
 - Kommunikationsinhalte
 - Kommunikationsmaßnahmen
- Literatur :**
- Dokumentation, Präsentation und Erfolgskontrolle
 - Blank, C. (2022): Das Kommunikationskonzept: Einführung in die Entwicklung von Kommunikationskonzepten – In zehn Schritten zum Erfolg, 1. Aufl., Wiesbaden 2022
 - Pepels, W. (2020): Marketingkommunikation: Einführung in die Kommunikationspolitik, 4. Aufl., Berlin 2020
 - Bruhn, M. (2019): Kommunikationspolitik: systematischer Einsatz der Kommunikation für Unternehmen, 9. Aufl., München 2019
 - Fordon, A. (2018): Die Storytelling-Methode. Schritt für Schritt zu einer überzeugenden, authentischen und nachhaltigen Marketing-Kommunikation, 1. Aufl., Wiesbaden 2018
 - Wesselmann, M. (2020): Content gekonnt. Strategie, Organisation, Umsetzung, ROI-Messung und Fallbeispiele aus der Praxis, 1. Aufl., Wiesbaden 2020

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

Empfohlene Vorkenntnisse Medienbetriebswirtschaft 1

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Klausur K60 | Medienmarketing (Gewicht: ½)
Referat RE | Marketingkommunikation (Gewicht: ½)

Lernziele und Kompetenzen Die Studierenden begreifen Marketing als Funktion und Führungsphilosophie bei der Führung von Medienunternehmen und können im Bereich der Marketingkommunikation relevante Analyse- und Planungsmethoden einsetzen. Weiterhin besitzen sie die Fähigkeit Kommunikationsinhalte und -konzepte zu erstellen und zu bewerten.

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Leistungspunkte und
Noten

Klausur K60

RE

Prüfung Medienmarketing

zugeordnet zu: Modul bmk-11 Medienmarketing

Prüfungsnummer:	3010	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Marketingkommunikation

zugeordnet zu: Modul bmk-11 Medienmarketing

Prüfungsnummer:	3015	Prüfungsform:	Referat
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Literatur :
- Geschäftsideen und Marktchancen
 - Produktnutzen und Zielgruppe
 - Geschäfts- und Erlösmodell
 - Umsetzung, Testing, Prototypen, Proof-of-Concept
 - Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. Campus Verlag.
 - Schallmo, D. R. (2018). Jetzt Design Thinking anwenden. Springer Fachmedien Wiesbaden.

Verwendbarkeit des Moduls medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt

Empfohlene Vorkenntnisse Inhaltliche Voraussetzungen: Medienbetriebswirtschaft 2

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Hausarbeit (HA)

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.

Leistungspunkte und Noten HA

Prüfung Entrepreneurship Grundlagen / Umsetzung von Gründungsideen

zugeordnet zu: Modul bmk-12 Entrepreneurship

Prüfungsnummer:	3020	Prüfungsform:	Hausarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmK-13 Film und Klang			
Modulverantwortlicher:		Prof. Markus Birkle	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 3030 Film 2 / Klang 2

Lehrveranstaltungen

M064

Film 2

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 4.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Praxisnah werden die visuellen Gestaltungsgrundlagen trainiert:
- Bildkadrierung, Lichtsetzung, Schuß-Gegenschuß, Montage etc.
 - Einführung in die Werkzeuge für die inhaltliche Konzeption einer audiovisuellen Sequenz,
- Staging (Positionierung der Schauspieler*innen im Bild),
- Auflösung einer Szene in Kameraeinstellungen, Kameraführung,
- Postproduktion

Literatur : Monaco, James: Film verstehen; rororo, aktuellste Ausgabe

Mamet, David: Die Kunst der Filmregie (on directing); Alexander Verlag, 5., Aufl.

M065

Klang 2

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 4.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Praxisnah werden die Gestaltungsgrundlagen für Klang- und Sound-Produktion trainiert
- Einführung in die Werkzeuge für Tonaufnahme,

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

- The VR Book, Jason Jerald
 und von einem enthusiastischen Pionier der VR:
 Dawn of the New Everything, Jason Lanier

M067

Grundlagen Games + XR

Veranstaltungsart: Seminar

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Vorstellung verschiedener Game Genres
 - Vorstellung unterschiedlicher Gameplay Konzepte
 - Anwendungsbeispiele von Augmented und Virtual Reality Apps
 - User Interface und Interaktionsdesign
 - Entwicklung eines Prototypen für ein Game oder eines kurzen Animationsfilmes
 - Einführung in die Unity 3D Game-Engine
- Literatur :
- Schell, J. (2015). The Art of Game Design: A Book of Lenses (Second edition). Boca Raton: CRC Press.
 - Melissinos, C., & O'Rourke, P. (Hrsg.). (2013). The art of video games: from Pac-Man to mass effect. New York: Welcome Books.

Verwendbarkeit des Moduls

medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
 Modul des 2. Studienabschnitt im Bachelor „Vertiefte Grundlagen“ in Verbindung mit Basiskompetenzen der Gestaltung 1 und Gestaltung 2

Empfohlene Vorkenntnisse

Inhaltliche Voraussetzungen: Mediengestaltung 1 und 2

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

PA

Lernziele und Kompetenzen

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Grundlagen der Animation, des Game Development und der Programmierung in Unity.

Leistungspunkte und Noten

PA

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 42 von 163

Prüfung Animation 1: Grundlagen 2D/3D/VfX Grundlagen Games + XR

zugeordnet zu: Modul bmk-14 Animation und Games

Prüfungsnummer:	3040	Prüfungsform:	Praktische Arbeit
-----------------	------	---------------	-------------------

Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten
--------------	----------------	----------------------	----------------

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmk-15 Interaktive Medien im Web			
Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Katharina Elisabeth Mehner-Heindl	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Labor	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	-

Zugeordnete Prüfungen 3055 Interaktion und Medien im Web

Lehrveranstaltungen

M068

Interaktion im Web

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- HTML, CSS und JavaScript zur Erstellung von Webseiten
- User Interfaces

Literatur : Münz, Gull: HTML5-Handbuch, 10. Auflage, Franzis, 2014

Müller: Einstieg in CSS: Webseiten gestalten mit HTML und CSS, Galileo Press, 2014

Jon Duckett: HTML & CSS: Erfolgreich Webseiten gestalten und programmieren, Wiley, 2014.

Jon Duckett und Volkmar Gronau, JavaScript & jQuery: Interaktive Websites entwickeln, Wiley, 2015

Michael Herczeg: Software Ergonomie, 3. Auflage, Oldenbourg Verlag, 2009

M069

Medien im Web

Veranstaltungsart: Labor

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Statische Medien im Web (Fotografie, Grafik)
- Dynamische Medien im Web (Video, Animation, Audio)
- Vorbereitung von Medien zur Einbindung im Web (inhaltlich und technisch)
- Einbindung von Medien in Websites

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

- Literatur :
- Riempp, R. & Dittrich, A (2023). Laboranleitungen „Medien im Web“. Offenburg, Eigenverlag.
 - Li, Ze-Nian, Drew, M. & Liu, J. (2022). Fundamentals of Multimedia (Texts in Computer Science). 3rd edition. Heidelberg: Springer Nature.
 - Säwert, M. & Riempp, R. (2019). Digital Storytelling im Web. Berlin, Heidelberg: Springer Nature.
 - Ertel, K. & Laborenz, K. (2017). Responsive Webdesign: Konzepte, Techniken, Praxisbeispiele. Bonn: Rheinwerk Verlag GmbH
 - Collins, M. J. (2017). Pro HTML5 with CSS, JavaScript, and Multimedia: Complete Website Development and Best Practices. Berkeley, CA: Apress.
 - Keith, J. & Andrew, R. (2016). HTML5 for web designers. New York: A Book Apart.
 - Hai-Jew, S., editor (2015). Design strategies and innovations in multimedia presentations. Hershey, Pennsylvania: IGI Global.
 - Costello, V.: (2011). Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design. Waltham, Massachusetts, Focal Press.
 - Macaulay, M. (2011). Fundamentals of Multimedia Design. Hampshire, United Kingdom: Cengage Learning Services.

Verwendbarkeit des Moduls	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
Empfohlene Vorkenntnisse	Module Medieninformatik 1, Mediengestaltung 1+2
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Laborarbeit, benotet
Lernziele und Kompetenzen	Nach Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden die Grundlagen von User Interfaces und interaktiven Web-Seiten. Sie können interaktive Web-Seiten entwerfen und erstellen, sowie User Interfaces beschreiben und beurteilen. Weiterhin sind die Studierenden in der Lage, verschiedene Medien-Elemente, wie Fotografien, Grafiken, Videos, Animationen und Audio für die Verwendung im Web inhaltlich und technisch qualifiziert vorzubereiten und in Web-Seiten einzubinden.
Leistungspunkte und Noten	Laborarbeit, benotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Prüfung Interaktion und Medien im Web

zugeordnet zu: Modul bmK-15 Interaktive Medien im Web

Prüfungsnummer:	3055	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Generierte Note

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmk-16 Software Engineering			
Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Volker Sanger	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	45
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	105
Lehrform:	Vorlesung/Labor	SWS:	3.0
Hufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengroe:	0

Zugeordnete Prufungen	3060	Software Engineering
	3065	Praktikum Software Engineering

Lehrveranstaltungen

M070 Vorlesung Software Engineering

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaen:

- Einfuhung: Begriffe, Probleme in der Software-Entwicklung, Phasen der Software-Entwicklung
- Objektorientierte Analyse mit UML: Use Cases, Klassendiagramme, Sequenzdiagramme, Zustandsdiagramme,
- Entwurf mit UML: Analyse und Design, MVC, Entwurfsmuster, z.B. Composite, Adapter
- Software-Qualitatsmanagement: Software-Qualitat und -Qualitatsmerkmale, Reviews, Blackbox- und Whitebox-Test, Konfigurationsmanagement
- Die Benutzerschnittstelle: GUI-Spezifikation, GUI-Prototyp, Dialoggestaltung, Usability, User Experience
- Vorgehensweisen: Wasserfallmodell, Rapid Prototyping, Rational Unified Process, V-Modell, Agile Software Entwicklung, Scrum, Anforderungsanalyse, Dokumentation

Literatur :

- C. Rupp, S. Queins & die SOPHISTen. UML 2 glasklar, Hanser, 2012
- B. Oesterreich. Objektorientierte Software-Entwicklung mit UML, Addison-Wesley, 2006
- C. Kecher, A. Salvanos, R. Hoffmann-Elbern: UML 2.5 - das umfassende Handbuch, 6. Auflage, Rheinwerk Computing, 2018
- J. Ludewig, H. Lichter. Software Engineering, dpunkt Verlag, 2013
- J. Goll. Methoden und Architekturen der Softwaretechnik, Vieweg + Teubner Verlag, 2011
- Steve Krug. Don't make me think. Mitp, 2014

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

M071	Praktikum Software Engineering
	Veranstaltungsart: Labor
	SWS: 2.0
	Lerninhalt: In der LV wird eine exemplarische Software, meist ein Computerspiel, geplant, spezifiziert, umgesetzt und getestet. Dabei werden die Methoden aus der Vorlesung eingesetzt.
	Literatur : Siehe Vorlesung Software Engineering

Verwendbarkeit des Moduls	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Bereich Vertiefte Grundlagen
---------------------------	--

Empfohlene Vorkenntnisse	Grundkenntnisse im Umgang mit Computern, Kenntnisse im Bereich Objektorientierung und der Sprache Java Module Medieninformatik I und II
--------------------------	---

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	K60 benotet, LA (Software Engineering, Labor Software Engineering) unbenotet
--	--

Lernziele und Kompetenzen	Nach Abschluss des Moduls kennen und verstehen die Studierenden den Prozess und die Methodik der systematischen Software-Entwicklung. Diese Fähigkeiten können sie für konkrete Aufgabenstellungen einsetzen.
---------------------------	---

Prüfung Software Engineering			
zugeordnet zu: Modul bmk-16 Software Engineering			
Prüfungsnummer:	3060	Prüfungsform:	Klausur 60
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Prüfung Praktikum Software Engineering			
zugeordnet zu: Modul bmk-16 Software Engineering			
Prüfungsnummer:	3065	Prüfungsform:	Laborarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	unbenotet

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmK-17 Medientechnologie 3			
Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Dan Curticaean	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 3070 Vertiefung Medientechnologie

Lehrveranstaltungen

M072

Vertiefung Medientechnologie

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 4.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Ingenieurwissenschaftliche Anwendungen in den Bereichen Spektrum und Filternetzwerke und aktive Bauteile
 - Medientechnische Anwendungen von Operationsverstärkern sowie aktiver Hoch- und Tiefpassfilter
 - Bildentstehung, Bildaufnahme, Bilddigitalisierung, Bildwiedergabe und Charakterisierung digitaler Bilder
 - Einsatz von Mikroprozessoren in der Audio- und Videotechnik
 - Einsatz von Sensoren in digitalen Medientechnologien
- Literatur :
- Hering, Martin, Stohrer, „Physik für Ingenieure, Springer Vieweg, 2015
 - Tipler, „Physik“, Springer Spektrum, 2015
 - Stöcker, „Taschenbuch der Physik“, Verlag Europa-Lehrmittel, 2014
 - Meschede, „Gerthsen Physik“, Springer Spektrum, 2015
 - Papula, „Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler“, Springer Vieweg, 2014
 - Hagmann, „Grundlagen der Elektrotechnik“, AULA-Verlag, 2017
 - Weißgerber, „Elektrotechnik für Ingenieure – Formelsammlung“, Springer Vieweg, 2018
 - Schmusch, „Elektronische Messtechnik: Prinzipien, Verfahren, Schaltungen“, Vogel, 2005
 - Tränkle, Reindl, „Sensortechnik: Handbuch für Praxis und Wissenschaft“, Springer Vieweg, 2014
 - Wolff, „Sensor-Technologien Band 1-3“, De Gruyter Oldenbourg, 2016 – 2021

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

- Hering, Schönfelder, „Sensoren in Wissenschaft und Technik: Funktionsweise und Einsatzgebiete“, Springer Vieweg, 2018
- Altenburg, „Embedded systems engineering: Grundlagen – Technik – Anwendungen“, Hanser, 2021

Verwendbarkeit des Moduls medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
 Voraussetzung für Wahlpflichtfächer mit Schwerpunkt Medientechnik: Broadcast-Technik (bmk-51) Audio-Video-Studioteknik (bmk-52) Medientechnologische Projekte (bmk-53) Printproduktion

Empfohlene Vorkenntnisse Medientechnologie 1+2 (bmk-04 + bmk-05)

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten K90 benotet, LA unbenotet

Lernziele und Kompetenzen Die Studierenden spezialisieren ihre medientechnologischen Kenntnisse in Bezug auf Optik und Wellen, passive und aktive Schaltungen sowie elektronische Messverfahren. Des Weiteren werden sie grundlegend in die Themen Microcontroller und Sensortechnik eingeführt. Dadurch werden sie befähigt, komplexe medientechnologische Zusammenhänge zu verstehen und Problemstellungen selbständig zu bearbeiten sowie an weiterführenden praktischen medientechnologischen Projekten mitzuwirken.

Prüfung Vertiefung Medientechnologie			
zugeordnet zu: Modul bmk-17 Medientechnologie 3			
Prüfungsnummer:	3070	Prüfungsform:	Klausur 90
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Seite 50 von 163

Modul bmk-18 Medientechnologische Anwendungen

Modulverantwortlicher:	Dr. Oliver Vauderwange		
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Vorlesung	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 3080 Medientechnologische Anwendungen Studio- und Übertragungstechnik Grundlagen Print Produktion

Lehrveranstaltungen

M073**Studio- und Übertragungstechnik**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Grundlagen der Audio-Video Studioteknik
 - Studiokomponenten
 - Verschaltung von Produktionsequipment
 - Grundlagen elektromagnetischer Wellen und Schwingungen
 - Grundlagen der drahtlosen Sende- und Empfangstechnik
 - Grundlagen der kabelgebundenen Informationsübertragung
- Literatur :
- Fischer, Walter, „Digitale Fernseh- und Hörfunktechnik in Theorie und Praxis“, Springer-Vieweg eBook, 2016
 - Schmidt, Ulrich, „Professionelle Videotechnik“, Springer-Vieweg eBook, 2021,
 - Strauß, Frieder, „Grundkurs Hochfrequenztechnik“, Springer-Vieweg eBook, 2017
 - Kark, „Antennen und Strahlungsfelder“, Springer-Vieweg eBook, 2022
 - Teschner, „Glasfasern“, Springer-Vieweg eBook, 2021

M074**Grundlagen Print Produktion**

Veranstaltungsart: Vorlesung

SWS: 2.0

Lerninhalt: Die LV gliedert sich folgendermaßen:

- Einblick in die Druckindustrie und die wirtschaftliche Lage
- Grundlagen der Druckverfahren
- Materialien und Materialfluss
- Vom Text zum Satz

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

- Literatur :
- Von der Bildvorlage zum Reproduktionsprodukt
 - Medienneutrale Datenhaltung
 - Kipphan, „Handbuch der Printmedien: Technologien und Produktionsverfahren“, Springer Berlin Heidelberg, 2000
 - Schurr, „Prepress-Knowhow für Grafikdesigner“, D-Punkt Verlag, 2011
 - Bann, „Die moderne Druckproduktion: der umfassende Ratgeber“, Stiebner, 2011
 - Bühler, Schlaich, „Bibliothek der Mediengestaltung“, Springer eBooks Computer Science and Engineering, 2017 - 2021
 - Kuznetsov, „Principles of Image Printing Technology“, Springer International Publishing, 2021

Verwendbarkeit des Moduls Medien und Kommunikation Bachelor
 Voraussetzung für Wahlpflichtfächer mit Schwerpunkt Medientechnik: Broadcast-Technik (bmk-51) Audio-Video-Studiotechnik (bmk-52) Medientechnologische Projekte (bmk-53) Printproduktion

Empfohlene Vorkenntnisse Module Medientechnologie 1+2 (bmk-04 + bmk-09)

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Klausur K120 (Modulprüfung)

Lernziele und Kompetenzen Mit Abschluss des Moduls erwerben die Studierenden Grundlagenwissen zu verschiedenen medientechnologischen Anwendungen in den Bereichen Broadcasttechnologie, Audio-Video-Studiotechnik und Printproduktion. Diese befähigen sie, Funktionsweisen und Zusammenhänge in den jeweiligen Technologien zu verstehen und dieses Wissen auf einfache Beispiele anzuwenden.

Prüfung Medientechnologische Anwendungen Studio- und Übertragungstechnik Grundlagen Print Produktion

zugeordnet zu: Modul bmk-18 Medientechnologische Anwendungen

Prüfungsnummer:	3080	Prüfungsform:	Klausur 120
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Modul bmK-19 Medienästhetik und -kommunikation			
Modulverantwortlicher:		Prof. Dr. Ralf Lankau, Prof. Dr. Heinrich Behring	
Studiengang:	Medien und Kommunikation	Abschluss:	Bachelor
ECTS-Punkte:	5.0	Workload (h):	150
empf. Semester:	3	Kontaktzeit (h):	60
Moduldauer (Semester):	1	Selbststudium/ Gruppenarbeit (h):	90
Lehrform:	Seminar	SWS:	4.0
Häufigkeit des Angebots:	jedes Semester	Gruppengröße:	0

Zugeordnete Prüfungen 3090 Medienästhetik/Medienkommunikation

Lehrveranstaltungen

- M075 Medienästhetik**
 Veranstaltungsart: Seminar
 SWS: 2.0
 Lerninhalt: Anschauung und Verstand sind die zwei Quellen menschlicher Erkenntnis (Kant). Dieses Wechselspiel aus sinnlicher Wahrnehmung (ästhetis), kognitiver Verarbeitung (Bewusstwerdung und Versprachlichung) und der Dialog darüber (verbale und mediale Kommunikation) ist die Basis menschlicher Kultur und die Grundlage eigenen ästhetischen Agierens. Das Seminar sensibilisiert für die anthropologischen, historischen und aktuellen medialen Bedingungen ästhetischer Erfahrungen las Basis medialer Produktionen.
 Literatur : Die aktuelle Literatur- und Medienliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
- M076 Medienkommunikation**
 Veranstaltungsart: Seminar
 SWS: 2.0

Verwendbarkeit des Moduls medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt
 Grundlagenveranstaltung

Empfohlene Vorkenntnisse Keine

Modulbeschreibung Medien und Kommunikation

Voraussetzungen
für die Vergabe von
Leistungspunkten

Regelmäßige aktive Teilnahme an den Seminaren + HA

Lernziele und
Kompetenzen

Die Studierenden setzen sich anhand medialer Artefakte (Texte, Filme, digitale Anwendungen u.a.) mit aktuellen, praktischen, historischen und ethischen Fragen der Wahrnehmung und medialen Kommunikation auseinander. Medienanalyse und -rezeption und der Diskurs darüber bildet die Grundlage für die Entwicklung von Qualitätskriterien, die Urteilsfindung und -fähigkeit und letztlich die Souveränität im eigenverantwortlichen Umgang mit Medien.

Prüfung Medienästhetik/Medienkommunikation

zugeordnet zu: Modul bmk-19 Medienästhetik und -kommunikation

Prüfungsnummer:	3090	Prüfungsform:	Hausarbeit
Prüfungsart:	Einzelleistung	Art der Notengebung:	Gestufte Noten