

Kommentiertes Verzeichnis der Lehrveranstaltungen (Bachelor mgrp ab SS 2019)

Pflichtmodule im 1.-3. Sem.:

Nr.	Modul	Lehrveranstaltung	Lehrender	A r t	SWS/ C	Prüf.- leistg.
mgrp-01	Interaktions- und Grafikdesign 1	Praxis Interaktionsdesign Vermittlung von Grundlagen der Bildbearbeitung und generatives Design. Parallel zu einem Processing-Tutoriat werden mit Werkzeugen der digitalen Bildverarbeitung wöchentliche Übungen erstellt und besprochen. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Fetzner	S	4/6	PA
		Praxis Grafikdesign 1 Vermittelt werden die Grundlagen der grafischen Gestaltung und der visuellen Kommunikation (Bildsprache, Wahrnehmung) und der Designelemente (Form, Farbe, Typografie, Zeichen). Mit den Werkzeugen der digitalen Bildverarbeitung werden wöchentliche Übungen erstellt und besprochen. Parallel dazu findet ein Photoshop-Tutoriat statt.	Schwämmle	S	2/3	PA
mgrp-02	Kamera + Licht	Praxis Kamera + Licht Die Grundlagen der Bildgestaltung mit der Videokamera und der Lichtsetzung werden theoretisch und in praktischen Übungen gelehrt. Themen sind Bildkadrung, Kamerabewegung, Lichtgestaltung im Studio und Open-air (Halogen, HMI, LED), Nutzung von Stativen, Dolly, Kran und Grip, Licht- und Farbausgleich, Brennweiten/Zoom, Lichtstärke, Tonaufnahme, Lichtmessung etc.. Methoden der Filmgestaltung wie Einstellungsgröße, Schuss und Gegenschuss, Schwenk, Fahraufnahme, Perspektiven, Schärfentiefe, Montage, Low-Key und High-Key-Licht etc. werden praktisch eingeübt. Auch die Grundlagen der technischen Organisation von Dreharbeiten im Studio und im Außenbereich werden vermittelt. Die gedrehten Übungsfilme werden reflektiert und kritisch bewertet. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Zenker, Hartfiel	S	4/4	PA
mgrp-03	Grundlagen Gestaltung 1	Mediengestaltung Die Vorlesung Mediengestaltung vermittelt anhand zahlreicher Beispiele einen Einstieg in die Kultur des Sehens und in die Grundprinzipien der Gestaltung. »Was ist ein Bild?« ist die Ausgangsfrage der Veranstaltung. Es folgt die Auseinandersetzung mit gestaltpsychologischen Prinzipien, der Bedeutung von Proportion und Maßstab, Zeit und Bewegung, Oberfläche und Textur, das Phänomen der Farbe, Grundformen des räumlichen Gestaltens sowie der Typografie.	Fetzner	V	2/2	K60
		Zeichnen Die elementare Basis des visuellen Gestaltens ist das Zeichnen. Viele Erwachsene haben es seit ihrer Jugend nicht mehr praktiziert. Der Kurs frischt die Fähigkeiten auf durch zeichnerische Gymnastik, Objekt und Stilleben, Kopf und Figur, Perspektive Innen- und Außenraum, Aktzeichnen und experimentelles Zeichnen.	Gruner	S	2/2	PA

mgp -04	Grundlagen Film 1	Filmanalyse Eine kritische Wahrnehmung und Analyse der Filmkunst, ihrer Technik, ihrer Ästhetik und ihrer Wirkungen hat sich einzulassen auf die Differenzqualität der audiovisuellen Formensprache. Es geht darum, die „Bilder-Schrift“ der Filmkunst zu erlernen als eine „Schule des Sehens“. Dazu gehört die Kenntnis der filmischen Techniken und Apparaturen. Entscheidend jedoch ist, wie die Bilder die Dinge zeigen. Anhand einer Reise durch die Geschichte des Films soll das Alphabet des visuellen Zeitalters buchstabiert werden: Montageverfahren, Schnitt-Technik, Mis-en-scène, Kamerabewegungen, Einstellungen und Perspektiven, Zeitraffer und Zeitlupe, Blenden, Tiefenschärfe, Lichtgestaltung, Schauspielführung, Architektur und Interieurs. Das „Wie“ eines Films, seine audiovisuellen Formen und deren Wirkungstendenzen stehen im Mittelpunkt dieses filmanalytischen Seminars. Im „Wie“ eines Films ist immer das „Was“ begründet. Sehen lernen heißt Filme verstehen lernen. Drehbuch 1 Wir vergleichen und analysieren verschiedene Kreativitätstechniken, entwickeln eigene Ideen und Möglichkeiten der äußeren und inneren Recherche, schreiben eigene Texte und entwickeln und überarbeiten sie unter Anwendung der erlernten Techniken. Die Grundlagen der Theater- und Film-Dramaturgie und der Figurenpsychologie bilden die Basis für das Einüben der Methoden zur Figuren- und Plot-Findung. Animationsfilm Diese Veranstaltung führt ein in die Welt der Animation. Was unterscheidet den Animationsfilm vom Realfilm? Was sind die Prinzipien einer erfolgreichen Animation? Wie kann ich selbst einen Animationsfilm gestalten? Auf die Grundlagen der Stoff- und Charakterentwicklung, der Dramaturgie und des Storyboardings folgt die Analyse von ungefähr hundert kurzen Clips aus historischen und aktuellen Animationsfilmen. Dieser inspirierende Input zeigt die Vielfalt der Gestaltungsweisen, Stile und Techniken der Animation: Zeichen- und Legetrick, Puppen- und Knettrick, 2D- und 3D-Computeranimation und VFX, Pixillation und Mixes, spezielle Techniken von außergewöhnlichen Animationsfilmkünstlern, Animation im Experimentalfilm, der Medienkunst und in Visual-Music-Performances.	Behring	S	2/2	K60	
		Burg	S	2/2	KE		
		Gruner	V	2/2	KE		
mgp -05	Medientechnik 1 + Wirtschaft 1	AV-Studioteknik Gelehrt werden die technische Grundlagen und Hintergründe der aktuellen Medientechnik, das Wissen einzelner Komponenten einer Medienproduktion und deren erforderliches Zusammenspiel für ein gelungenes Gesamtergebnis. Die Veranstaltung vermittelt Einblicke in die Produktionsbereiche Elektrotechnik, Eventtechnik und Produktionsplanung, sowie Tonstudioteknik, Audioproduktionstechnik, Videoproduktionstechnik, Kamera und Licht, Audio Postproduktion und Video Postproduktion, VFX und 3D-Animation. Digitale Medien 1 Digitale Medien 1 dient zur Einführung in die Welt der elektronischen Medien und deren Begriffsdefinitionen. Es werden physikalische und technologische Grundlagen vorgestellt und besprochen. Basiswissen über Computergrafik, Computeranimation, digitale Audio- und Videotechnik und der digitalen Medienproduktion sind Bestandteil dieser Vorlesung. Internet-Medien Einführung in die Prinzipien von HTML als Oberflächenbeschreibungssprache in Kombination mit CSS und JavaScript. Allgemeine Betriebswirtschaftslehre Einführung in die konstitutiven Entscheidungen des Unternehmens und grundsätzliche betriebswirtschaftliche Funktionsbereiche wie Produktion und Materialwirtschaft, Personal, Kapitalwirtschaft, Absatz.	Heiss, Moser u.a.	S	4/2	K40	
			Vauderwang e	V	2/2	K40	
			Mehner- Heindl	V	2/2	K40	
			Breyer- Mayländer	V	2/2	K60	
	Summe erstes Semester					30/ 31	

mgp -06	Animation + CGI	Praxis Animation Ein Animationsfilm wird in Gruppenarbeit konzipiert, gestaltet und in den Studios produziert. Zeitgleich finden elementare Übungen zu Animationstechniken statt: Bau einer Drahtgelenkuppe und Plastizierung eines Charakters, Timing-Übung im Stop-Motion-Set, Zeichentrick auf Papier, Compositing mit After Effects, Computeranimation mit Maya. Am Ende des Semesters werden die Arbeiten präsentiert, diskutiert und bewertet. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Gruner	S	4/6	P+M
		Praxis Computeranimation Verschiedene Techniken und Programme für 2D- und 3D-Computeranimationen werden vorgestellt. Von der Idee bis zur Umsetzung werden unterschiedliche digitale Produktionen besprochen. Zusätzlich wird auf die Einsatzgebiete digitaler Animation eingegangen wie zum Beispiel Games, VR, Simulationen, erzählerischer Animationsfilm und Motion Graphics, und deren unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten und Umsetzungen untersucht. Begleitet wird das Seminar von Softwareeinführungen. Ein kurzes Projekt wird praktisch gestaltet.	Hirtes	S	2/3	KE
mgp -07	Grafikdesign 2 und Grundlagen Gestaltung 2	Praxis Grafikdesign 2 Die im ersten Semester erworbenen Grundlagen der grafischen Gestaltung werden in Übungen und praktischen Arbeiten vertieft und besprochen. Praxistypische Medien wie Logo, Geschäftspapiere, Flyer, Plakat, Buchgestaltung, Display etc. werden exemplarisch entwickelt und gestaltet.	Schwämmle	S	2/2	PA
		Malerei Action-painting im Großformat. Die Acrylfarbe wird mit verschiedenen Werkzeugen in schwungvollem Gestus auf das am Boden liegende Packpapier gestrichen, gebürstet, gespritzt und mit Spateln verstrichen. Farbe, Materialität und die Einbeziehung des Zufalls erschließen den Zugang zu den Potentialen des Unbewussten. Alte Kleidung, alte Schuhe und Handschuhe sind zu den Veranstaltungen mitzubringen.	Gruner	S	2/2	PA
		Fotografie (Real-)Bilder sind, neben Grafik und Typografie, das zentrale Mittel der visuellen Gestaltung. Dabei steht auf der einen Seite die Technik der (analogen wie digitalen) Fotografie sowie die Weiterverarbeitung im Produktionsprozess Print bzw. Digitaldesign. Auf der anderen Seite steht die Fotografie sowohl als gebrauchsgrafische Technik (dokumentarische, situative Fotografie, Reportagefotografie) wie als eigenständiges gestalterisches Mittel (künstlerische und experimentelle Fotografie). Dazu kommen die Entwicklung von Bildsprachen mit fotografischen Techniken und die Einbindung in die Geschichte der Fotografie als Mittel ästhetischer Argumentation.	Lankau	S	2/2	RE/PA

mgs -08	Grundlagen Film 2	Die Veranstaltung zeigt verschiedene Dramaturgie-Modelle auf und vergleicht sie. In der Gruppenarbeit werden eigene Ideen und Plots für einen Kurzspielfilm, eine Kurzfilmanimation oder für ein dokumentarisches Format entwickelt. Das erarbeitete Exposé und Drehbuch wird allen Teilnehmern in einem Pitch vorgestellt und analysiert. Durch gegenseitiges Feedback und ein Coaching werden Inhalt und Form reflektiert und überarbeitet. Durch diesen Prozess erkennen wir die besondere Wirkungsweise von Szenenbeschreibungen und Dialogen und können eigene Drehbücher wirkmächtiger gestalten.	Burg	V	2/2	KE	
		Filmästhetik Anhand von Beispielen aus der Geschichte des Films von seinen Anfängen bis heute soll die Ästhetik der Filme (das Werk) eines Regisseurs (oder auch Kameramanns, Drehbuchautors, Produzenten), einer filmhistorischen Periode (z.B. Deutscher Expressionistischer Stummfilm, Film Noir, Neorealismus, Nouvelle Vague, Neuer Deutscher Film) oder ästhetische Formen von Genrefilmen (z.B. Thriller, Komödie, Melodram) analysiert und hinsichtlich der inhaltlichen Aussage interpretiert werden – in der Ästhetik der Filme, in ihren „filmsprachlichen“ Formen, liegen ihre Botschaften verborgen. Das WAS eines Films zeigt sich im WIE seiner Form – es gilt, die visuelle Grammatik der Filmproduktion kennen und verstehen zu lernen; denn ob beabsichtigt oder nicht: In seinen Gestaltungsformen (Bildeinstellungen und Kamerabewegungen, Licht, Ton und Montage, Schauspiel, Farben, Dekor und Musik), ergo: In seiner Ästhetik offenbart jeder Film seine inhaltlichen Intentionen und Botschaften. Mit Hilfe des Instrumentariums der FILMANALYSE soll den offensichtlichen und geheimen Botschaften der Filme auf die Spur gekommen werden. Die Filmbeispiele werden in jedem Semester wechseln, es werden in diesem Blockseminar in der Regel, je nach Länge der Filme, zwischen sechs und acht Filme gesehen und analysiert werden; denn nur so ist es möglich, die Handschrift bzw. den ästhetischen Filmstil eines Regisseurs oder Interdependenzen zwischen Genrefilmen oder einer filmhistorischen Epoche zu erkennen.	Behring	S	2/2	RE	
		Recherche + Interview Informationsbeschaffung für Drehbuch (Spielfilm) und dokumentarische Formate: Grundzüge und praktische Erprobung der Feldforschung, teilnehmender Beobachtung, Interviews (Leitfaden und narrativ), Expertengespräche. Einführung in historisch-archivalische Methoden und Ethnomethodologie, Grounded Theory.	Gücker	S	2/2	HA	
		Creative Producing Vermittelt werden Basiswissen im Bereich Projekt- und Produktionsmanagement im Film und im Fernsehen und der Förderinstitutionen in Deutschland, Projektmanagement, Produktionsplanung, Finanzierung, Kalkulation, Drehplan, Einführung in die kreative Arbeit des Film- und Fernsehproduzenten, das Zusammenspiel von Film und Publikum, Bedingungen des Kino- und TV-Marktes, Möglichkeiten kreativen Produzierens.	Burg	S	2/2	HA	
mgs -09	Medientechnik 2 + Wirtschaft 2	Digitale Medien 2 Digitale Medien 2 dient der Vertiefung und Weiterentwicklung der physikalischen und technischen Grundlagen der zur Medienproduktion eingesetzten Technologien. Die Inhalte haben eine deutlich produktionsbezogenere Ausrichtung und dienen der Vorbereitung auf die Fachseminare und die im Studienverlauf durchzuführenden Projekte.	Vauderwange	V	2/2	K40	
		Medienbetriebswirtschaftslehre Definition der Medienbetriebslehre als spezielle Form der Betriebswirtschaftslehre. Themen: Medienmärkte, Marktversagen und Marktkonzentration, Buchbranche, Musikindustrie, Pressebranche, Rundfunksektor, TV, Online-Medien, Werbevermarktung und Vertriebsstrukturen im Medienmarkt.	Habann	V	4/5	K60	
Summe zweites Semester						26/ 30	

mgp -10	Film	Praxis Film In diesem praktischen Seminar wird auf der Basis eines erarbeiteten Drehbuchs aus dem zweiten Semester von der Produktionsplanung bis zur Präsentation in Gruppenarbeit eine Filmproduktion realisiert. In der Regel sollen die Filme nicht länger als zehn Minuten lang sein. Alle Filmformen sind möglich: Kurspielfilm, Kurz-Doku, Reportage, Experimenteller Film. In der Realisierung der Filme werden alle Arbeitsschritte einer professionellen Produktion eingeübt: Nicht das Resultat steht an erster Stelle, sondern die Erfahrung des Produktionsprozesses. Vor der Produktion steht ein Pitch, den die einzelnen Gruppen vor den Gestaltungsprofessorinnen und -professoren durchführen müssen; denn es werden pro Semester nur fünf Filme zur Produktion gebracht. Die Studierenden, deren Projekte nicht gewählt wurden, verteilen sich auf die Gruppen, deren Filmideen und Drehbücher für eine Produktion ausgewählt wurden. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Behring	S	4/6	PA
mgp -11	Audio + Sound	Audiogestaltung Am Anfang stehen die Kenntnisse der Terminologie des Hörens, die über den Workflow des akustischen Gestaltens die Fähigkeiten entwickeln, Klangformen, Klangverläufe, Klangräume und (Welt)Klangkulturen zu vergleichen. Wir entwerfen auditive Produktionsvorhaben, bestimmen die Funktion von Klang in den Medien und erfahren die ästhetische Wechselwirkung des Visuellen und des Auditiven in der Mediengestaltung. Praxis Audio/Sound Das Wichtigste aus der Elektrotechnik für Audioschaffende wird umrissen. Weitere Themen: Schall und Pegel, Wandlung von Tonsignalen, Mikrofone in der Praxis, Stereophonie in Aufnahme und Post, Audiotbearbeitung in der Frequenz-, Dynamik- und Zeitdomäne, Pegel und Loudness und die Richtlinien zur Konfektionierung. Im Teamwork werden praktische Übungen zur Tonaufnahme- und Nachbearbeitung realisiert. Praxis Filmmusik Theoretische Einführung: Ansatz der Filmmusik – Erst die Musik oder das Bild, die Rahmenanwendungen (Titelmusik, Abspannmusik, Situationsmusik), weitere Anwendungen (Spannung, Musik als Set (Ort), Epochenmusik, Verfolgungsmusik), Kompositionsmethoden (Mood, Underscoring, Mickeymousing, Themen, Motiven und Fragmente), Stimmungen, Kompositionsansatz (Originalmusik, mit Tönen, Klängen oder Sounds), Workflow, Wechselwirkung (u.a. Konkrete / abstrakt, Transparent / dicht), Styles: Klangmedien näher betrachtet (Vom Orchester bis Hard Rock), Grundlagen der elektronischen Musik, Grundlagen der elektro-akustischen Verfremdung, Kurzgeschichte der Studio- und Aufnahmetechnik im Bezug auf Filmmusik, Kurzgeschichte der Filmmusik, (Film)Komponistenkunde Praktische Übungen: Filmmusik-Analyse – Wechselwirkung Bild und Ton, Programmeinführung (Logic Pro), Gewinnung von Klangmaterial, Bearbeitung der Sprach- und Gesangsaufnahmen, Soundbearbeitung, Produktion, Endmischung, eigene Filmvertonungen.	Werner	S	2/3	RE
			Moser	S	2/3	K40
			Speckert	S	2/3	PA
mgp -12	Postproduktion + VFX	Praxis Postproduktion/VFX Die verschiedenen Techniken und Programme der Postproduktion vom Schnitt über Colorgrading und Visual Effects werden vorgestellt. Anhand von Beispielen werden die unterschiedlichen Arbeitsabläufe erklärt. Begleitet wird das Seminar von Softwareeinführungen und zur Benotung muss ein kurzes Projekt aus dem Bereich umgesetzt werden.	Hirtes	S	4/5	PA
mgp -13	Medientext	Reflexive Medienproduktion In der Lehrveranstaltung beschäftigen wir uns mit der Frage, wie der umfassende Gebrauch von Medienanwendungen unser Verhältnis zur Umwelt radikal verändert. Die fortschreitende Konnektivität und Vernetzung von Menschen und Dingen stellt klassische Dichotomien wie etwa die von Subjekt/Objekt und Natur/Technik und damit unser Verständnis von Realität grundsätzlich in Frage. Zwischen den Nutzern, ihren Geräten und den kommunizierten Inhalten emergiert im interaktivem Gebrauch eine medienökologische Gefügebildung. Vor diesem Hintergrund konzentriert sich die Veranstaltung auf die Theorie und Praxis von interaktiven Videoformaten. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Fetzer	S	4/4	RE/PA

mgp -14	Medienwissen- schaft + Wirtschaft 3	Kommunikationswissenschaft In diesem Seminar geht es um zwei Lernziele: Zum einen das Einüben in die Textanalyse und Interpretation komplexer sozial-philosophischer Texte, die zum anderen zu einer inhaltlichen Auseinandersetzung über den rapiden Wandel der Kommunikationsformen und dessen Konsequenzen, ausgelöst durch die multimedialen Massenmedien, in unserer Gesellschaft führen soll: Die Grundform der menschlichen Kommunikation, das <i>Erzählen</i> und <i>Zuhören</i> , „das Gesichertste unter dem Sicherem, (...) nämlich das Vermögen, Erfahrungen auszutauschen, (...) ist im Kurse gefallen“, schreibt Walter Benjamin in seinem Essay „Der Erzähler“ schon 1936. In Zeiten von WhatsApp, SMS und Twitter, Facebook und Instagram, scheint auch der gesellschaftliche Diskurs: These und Antithese, Pro und Contra, Frage und Antwort, Hinterfragen und Recherchieren, Kommentieren und Diskutieren, erheblich im Kurs gefallen zu sein – Ergebnis einer Medienindustrie, die konsequent fortführt, was Theodor W. Adorno und Max Horkheimer für die Kulturindustrie des 20. Jahrhunderts diagnostiziert haben: Aufklärung als Massenbetrug – Zeugnis der „Antiquiertheit des Menschen“ (Günther Anders).	Behring	V	2/2	K60	
		Medienrecht Die Veranstaltung führt ein in das Rechtssystem, das Recht und seine Durchsetzung, die Mediengrundrechte, die Stellung des Medienrechts und des Medienwirtschaftsrechts, die Grundlagen des Urheberrechts, die Grundfragen zu Persönlichkeitsrechten inkl. Presse- und Rundfunkrecht, die Grundlagen des Werberechts, Markenrechts, Online-Vertragsrechts inkl. AGB-Recht, Arbeitsrecht mit Medienbezug und des Datenschutzrechts.	Ernst	V	2/2	K60	
	Summe drittes Semester					22/ 29	
	Summe erster Studienabschnitt					78/ 90	

Praktikum im 4. Sem.:

mgp -15	Praktisches Studien-semester	95 Präsenztage (35 Stunden pro Woche = mindestens 665 Stunden) Das Ableisten des Praktischen Studiensemesters erfolgt in medienspezifischen Unternehmen. Ziel des Praktischen Studiensemesters ist die Anwendung des erworbenen Wissens und der erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten der vorangegangenen Studiensemester. Die Studierenden sollen hierbei anhand konkreter Aufgabenstellungen einen tiefer gehenden Einblick in das vielschichtige Berufsfeld der Medienwirtschaft erhalten. Ziel ist die Vermittlung von gestalterischen, organisatorischen, wirtschaftlichen und technischen Zusammenhängen.	Habann		0/22	BE m.E.
------------	------------------------------	---	--------	--	------	------------

Pflichtmodule 4.-7. Sem.:

mgp -16	Projektarbeit	Teamwork Bearbeitung eines vorgegebenen Themas im Team (3 bis max. 6 Studierende) nach den Regeln des Projektmanagements (regelmäßige Besprechungen mit dem betreuenden Lehrenden und Fertigstellung bis zum festgelegten Präsentationstermin am Ende des Semesters). Eigene Themen können den Professoren bis zum Ende des vorhergehenden Semesters (während der Praktikumszeit) vorgeschlagen werden. (umfangreiche Praktische Arbeit)	N.N.	S	4/10	PA
------------	---------------	---	------	---	------	----

mgp -17	Medientheorie	Kunstgeschichte Warum beeinflusst das Paradigma der Antike und der Renaissance uns noch heute? Wie prägte Arthur Schopenhauer mit seiner Philosophie das Selbstverständnis der Künstler des 19. Jahrhunderts? Was sind die Gründe für den alles umwälzenden Iconic Clash im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts? Wie definiert sich Kunst heute? Die Vorlesung bietet einen Überblick über die Epochen der Kunst von der Steinzeit bis zur Gegenwart. Parallel zur Entwicklung der Malerei, Skulptur, Architektur, Musik und darstellenden Künste wird der philosophische, politische, technische und mediale Kontext beleuchtet.	Gruner	V	2/2	K60
		Medienkunst Ausgewählte medienkünstlerische Positionen, Verfahren und Strategien werden in dem Seminar als eine Art von Grundlagenforschung für zeitgenössische Medienproduktionen und Bildsprachen vermittelt. Behandelt werden surrealistische und situationistische Konzepte wie Dekontextualisierungen, Détournements im Zusammenhang mit populären Beispielen von Mashups und Remixes. Begleitende Texte und Vorlesungsabschnitte stellen einen Zusammenhang zu aktuellen Diskursen in den Medienwissenschaften her.	Fetzner	S	2/2	HA
		Medienethik Einführung in die Geschichte der Ethik, Kennenlernen der ethischen Positionen von Aristoteles bis Adorno, ethisch-philosophische Reflexionen, medienethische Grundpositionen, Medienethik im Kontext der kommerziellen Medienproduktion, Transfer der Grundwerte in der demokratisch-aufgeklärten Gesellschaft zu einer medienethischen Position und verantwortlichen Haltung als Medienschaffender.	Behring	S	2/2	RE
mgp -18	Medientechnik Web/Print/ Audio (Wahl 2 von 3)	Content Management Systeme In der Medienwelt fließt heute Material diverser Formate aus ganz unterschiedlichen Quellen in Produktionen ein. Die fertigen Produktionen wiederum werden über ganz unterschiedliche Kanäle und Medienplattformen verteilt. Diese großen Herausforderungen können nur mit Hilfe eines funktionierenden Content Management Systems bewältigt werden. Mit folgenden Inhalten wird Basiswissen und produktionsspezifisches Know-How vermittelt: Content Management, technischer und funktionaler Aufbau von Content Management Systemen, Crossmedia: Neue Wege in der aktuellen Produktion, Moderne Content Management Systeme: Content Management neu gedacht.	Vauderwange	S	2/2	PA+ RE
		Printtechnik Die Veranstaltung vertieft das Wissen im Bereich Print: Druckindustrie und neue Kommunikationsmedien, Entwicklung der Medienmärkte, Zukunft der Druckindustrie, Branchenstruktur, Aktuelle Wirtschaftslage, Crossmedia, Medienneutrale Datenhaltung, Grundlagen der Druckverfahren, Grundlagen der Druckvorstufe: Datenaustauschformate, Schrifttechnologie, Licht und Farbe, Bildtechnik, Datenformate, Colormanagement: ICC-Profile, Geräte-Profilierung, Arbeitsfarbraum, Gamut-Mapping, Prozesskontrolle und Bilder für den Druck: Farbseparation, Rasterung.	Vauderwange	V	2/2	K60
		Film- und Medienmusik Theoretische Einführung und praktische Übungen: Die Montage der Filmmusik, Dramaturgie der Filmmusik, Abmischungen über Stereo hinaus, MIDI als Vertonungsmethode, Konditionierung, Ethik und Ästhetik in der Filmmusik, Stilistik und Instrumentenkunde erweitert, Klangidiomatik, Logic erweitert (u.a. Velocity, Overlapping, Tempokontrolle), Live-Recording für die Filmmusik, eigene Produktionen, Gestaltung, Sprache / Sound (effects) / Musik, Filmmusik-Analyse.	Speckert	S	2/2	RE
mgp -19	Medienmanagement	Führung & Strategie Das Seminar zeigt Managementmodelle, -konzepte, und -systeme auf. Weitere Themen sind: Medienmanagement als Spezialfall, Unternehmens- und Mitarbeiterführung, Konflikte und Motivation und Personalmanagement.	Breyer-Mayländer	V	2/2,5	HA
		Seminar Medienmanagement Das Seminar stellt die Marketing-Prozesse und die Marketing-Mixes dar. Ferner bietet es einen Überblick über die wichtigen Bereiche der Medienbranche und erarbeitet ein Verständnis der Besonderheiten eines marktorientierten Managements in den verschiedenen Bereichen der Medienbranche.	Zerres	S	2/2,5	RE
		Medien-Produktion Wie finanziert man den eigenen Film und wertet ihn optimal aus? Das Seminar zeigt auf wie eine Kurzfilmproduktion erfolgreich geplant, finanziert, durchgeführt und distribuiert wird.	Huber	S	2/2	RE

mgp -20	Unternehmenspraxis	Unternehmenspsychologie Die Grundzüge der menschlichen Zusammenarbeit in Organisationen und deren Diagnose und Entwicklung, Führung und Coaching, agile Methoden, New Work, Corporate Media, Psychologie in Selbstständigkeit und abhängiger Arbeit. Sinn und Wachstum in der Biografie, Curriculum animae.	Gücker	S	2/2	RE
		Kalkulation Geeignete Kalkulationsmethoden (insb. Voll- und Teilkosten, Einzel- und Gemeinkosten, Kostenträgerrechnung, Deckungsbeitragsrechnung) zur realitätsnahen Ermittlung der Kosten von Medienprojekten werden vermittelt und eingeübt. Die Methoden werden von den Studierenden auf typische Medienprojekte (Filmprojekt, Zeitschrift, Website-Design/Programmierung, Musikprojekt) angewandt, wobei auch externe Experten einbezogen werden.	Habann	S	2/2	HA
		Projektmanagement Einführung in das Projektmanagement, die Projektorganisation und Unternehmensorganisation, das Projektcontrolling, die Zielsetzung des internen Rechnungswesens und das Controlling im Medienunternehmen.	Drexler	S	2/2	RE
mgp -21	Querschnittskompetenz (Wahl 2 Profilfächer aus Angebot) + Freie Werkstatt	Wahl 1 Profulfach aus Angebot	N.N.		2/1,5	
		Wahl 2 Profulfach aus Angebot	N.N.		2/1,5	
		Freie künstlerische Arbeit In dieser Veranstaltung können Werke konzipiert, gestaltet und produziert werden, die in anderen Lehrveranstaltungen nicht unterzubringen sind: Musikvideos, Medienkunst, Making-Ofs, Musikkompositionen, Zeichnung, Malerei, Skulptur, Kostümbilderei, Maskenbilderei, Szenenbild etc. Auch Tätigkeiten für Fremdproduktionen (Videokamera, Soundgestaltung, Setbau etc.), die in anderen Lehrveranstaltungen nicht creditiert wurden, können in der Freien Werkstatt als Leistungsnachweis anerkannt werden.	Gruner	S	2/2	PA
Summe Pflichtmodule		34/38				

Vertiefungsmodule 5./6. Sem.: Wahl 6 aus 8 Modulen (6 x 8 C = 48 C) über 2 Semester

mgp -22	Film	Film 1 Eine Filmproduktion kann nach einem eigenen Drehbuch oder Treatment in Gruppenarbeit realisiert werden. Es kann sich hier um einen Kurzspielfilm, Dokumentarfilm, Reportage, Essayfilm oder Musikclip handeln. Das Seminar ist zwingende Voraussetzung zum Seminar Film 2. Von der Filmidee, dem Treatment und Storyboard bis hin zum Drehbuch wird die inhaltliche Erarbeitung eines Filmstoffs erarbeitet. Daneben finden die einzelnen Arbeitsschritte der Produktionsplanung statt. Das beinhaltet sowohl die finanzielle Kalkulation der Produktion als auch das Erstellen eines Drehplans. Location-Suche und Casting können weitere konkrete Arbeitsschritte sein. Am Ende des Seminars steht die inhaltliche und produktionstechnische Fertigstellung der Pre-Produktionsphase einer professionellen Filmproduktion.	Behring	S	2/4	HA
		Film 2 Auf der Basis der in Film 1 erstellten Filmkonzeption wird die professionelle Produktion eines Films verwirklicht. Die Arbeit am Projekt umfasst alle Arbeitsschritte zur Herstellung eines Films: Dreharbeiten (Szenenauflösung (Storyboard), Proben, Szenenausstattung, Studio-Dreh, On-Location-Dreh), Post-Produktion (VFX, Schnitt, Grading, Vertonung, Sprache, Musik, Titel und Abspann). Am Ende des Seminars steht die Präsentation und Diskussion des fertiggestellten Films. Ziel des Seminars ist es, dass in einer hochwertigen Bildsprache ein eigener Stil und eine Formhandschrift in der Übertragung der Filminhalte in eine audiovisuelle Form eingeübt werden, also in eine „Ästhetik des Films“. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Behring	S	2/4	PA

mgp -23	Drehbuch	Drehbuch 1 Serien-Modelle werden erörtert, in Referaten analysiert und die Kombinationen von dramaturgischen Modellen in eigenen Arbeiten angewendet. Dabei werden Storytelling-Tools untersucht, die im Internet frei verfügbar sind, oder an der Hochschule zur Nutzung angeboten werden. Nach einer gemeinsamen Auswertung und Beurteilung der Instrumente entwickelt jeder ein Konzept für eine audio-visuelle Arbeit. Diese Konzepte werden vorgestellt und gegenseitig analysiert. Die Wahl des Formats muss begründet und ein Exposé, Treatment oder Drehbuch entwickelt werden. Die besondere Wirkungsweise von dramaturgischen Modellen und verschiedenen Text- und Bild-Formen werden erkannt und können wirkmächtig in die Gestaltung der eigenen Arbeiten einfließen.	Burg	S	2/4	HA
		Drehbuch 2 Modelle und Analyse der Konstruktion des fiktionalen und non-fiktionalen Storytelling in Bezug auf: Multi-, Cross- und Transmedialität, Multilinearität und Interaktivität. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Burg	S	2/4	PA
mgp -24	Kamera	Kamera 1 Erstellung von Kamera- und Lichtkonzepten für gegebene Inhalte. Welche Form benötigt der Inhalt? Ausarbeitung der Konzepte, Visuelle Konzepte, Moodboards. Technische Dokumentation und Kommunikation der Konzepte: Floorpläne, Lichtpläne, Auflösung, Storyboard, Farbkonzepte. Erstellung Materiallisten, Planung, Logistik, Personal, Technik. Durchführung von Licht- und Kamerateams zur Überprüfung der Konzepte. Planung der Postproduktion in Bezug auf Effekte und Farbkorrektur.	Zenker, Hartfiel	S	2/4	HA
		Kamera 2 Praktische Umsetzung der Konzepte unter Einhaltung der Parameter aus der Planungsphase. Reflektion des Herstellungsprozesses. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Zenker, Hartfiel	S	2/4	PA
mgp -25	Audio	Audio 1 Reflexion und Diskussion folgender Themen: Sound Design für Medien (Typologie), Sound und Material, Zeit, Raum, Wirkung, Analyse und Methodik akustischer Szenen, Sound Polaroids – Audio Clip (Kurzformen), RadioPhonie, TeleVision, FilmSound, Corporate Sound, Multimedia Sound, Sound Mapping: Entwurf und Planung und Synästhesie und Multi-Sense Design. Es wird die Konzeption für eine eigene Sound-Produktion erarbeitet.	Werner	S	2/4	HA
		Audio 2 Vertiefung folgender Themen: Praktischer Ablauf für die Gestaltung einer Soundarbeit, Soundsoftware und Soundprocessing, Sounds für unterschiedliche Medien, Gesamtablauf und integrative Klangregie einer Produktion, Kenntnis innovativer Klangkonzepte, Training in Akustischer Kreativität für Medien. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Werner	S	2/4	PA
mgp -26	Animation	Animation 1 Ausarbeitung einer Konzeption für die Produktion eines Animationsfilms oder eines Experimentalfilms: Exposé, Storyboard, Moodboard, Character-Scribbles, Animatic. Die Entwicklung von Story, Dramaturgie, Stil, technischer, organisatorischer und finanzieller Umsetzung findet in Einzel- und Gruppenterminen statt. Parallel dazu werden Veranstaltungen zu speziellen Themen im Bereich Animation, Medienkunst, Visual Music, Storyentwicklung, Bildrhetorik, Kreativität, Berufsbild des Animators und Animationsfilmgestalters angeboten.	Gruner	S	2/4	HA
		Animation 2 Produktion eines Animationsfilms oder eines künstlerischen, experimentellen Films: Klassische Animation oder Computeranimation, 2D oder 3D, Motion-Graphics, Compositings, Visual Music-Performances, experimentelle Animationen und Visualisierungen. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Gruner	S	2/4	PA

mgp -27	Grafik/Print	Grafik/Print 1 Die Grundlagen des gestalterischen Prozesses werden vertieft. Gestaltung und Umsetzung von praxistypischen, exemplarischen Medien (Logo, Geschäftspapiere, Flyer etc.). Impulsreferate, Gestaltungsbeispiele, Analyse und Besprechung, Wissensvertiefung, Zwischenpräsentation.	Schwämmle	S	2/4	HA
		Grafik/Print 2 Gestaltung und Umsetzung von grafischen Medien (Plakat, Messestand, Fahrzeugbelebung, Buchgestaltung, Display, Magazin, 3D-Objekte etc.). Impulsreferate, Gestaltungsbeispiele, Analyse und Besprechung, Wissensvertiefung, Abschlusspräsentation. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Schwämmle	S	2/4	PA
mgp -28	Interaktive Medien	Interaktive Medien 1 Es werden sowohl installative als auch filmische Arbeiten erstellt – also beispielsweise eine interaktive Videodokumentation, eine Rauminstallation, ein Computerspiel u.a. Möglich sind Arbeiten in einem eher künstlerischen oder auch einem kommerziellen Kontext. Nach der Auseinandersetzung mit einem eigenen Thema und der Erstellung eines Konzepts wird ein erster Prototyp erstellt und getestet.	Fetzner	S	2/4	HA
		Interaktive Medien 2 Es erfolgt die Realisierung des konzipierten Projekts, das Testing, die Evaluation und die Dokumentation der Arbeit, wobei der Schwerpunkt weniger auf einem technischen als auf einem gestalterischen Lösungsansatz liegt. Einzel- oder Gruppenarbeiten möglich. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Fetzner	S	2/4	PA
mgp -29	CG, VFX, Virtual Reality, Games	CG, VFX, Virtual Reality, Games 1 Die im Grundstudium erworbenen Fertigkeiten aus den Bereichen CG, VFX, Virtual Reality, Games werden vertieft. Die Studierenden entwickeln eine komplette Konzeption für eine praktische Arbeit aus diesen Bereichen, die dann im 2. Teil umgesetzt wird. Ausserdem werden exemplarisch aktuelle, professionelle Produktionen und deren Gestaltung und Techniken vorgestellt und besprochen.	Hirtes	S	2/4	HA
		CG, VFX, Virtual Reality, Games 2 Das im ersten Teil des Moduls erarbeitete Konzept wird realisiert. Regelmässige Präsentationen des Entwicklungsstandes und deren Diskussion sind ein Bestandteil des Seminars. (umfangreiche Praktische Arbeit)	Hirtes	S	2/4	PA
	Summe Vertiefungsmodule				24/48	

Bachelorthesis im 7. Sem.:

mgp -30	Bachelor-Thesis	Bachelor-Thesis Die Bachelorarbeit kann nach bestandener Projektarbeit und Erreichen aller 90 Credits des ersten Studienabschnitts angetreten werden. Das Thema wird mit einem Professor ausgearbeitet. Die Bearbeitungszeit beträgt höchstens 6 Monate. Präsentation der Bachelor-Thesis (Kolloquium) An einem der Kolloquiumstermine muss die Thesis vor der Abgabe öffentlich präsentiert und diskutiert werden.	N.N.		0/10 2/2	KWA
	Summe Bachelorthesis				2/12	
	Summe zweiter Studienabschnitt				60/120	
	Summe gesamtes Studium				138/210	