



MODULHANDBUCH
medien und kommunikation
(bmk)
(MUK-B)

Stand: 30.04.2026

Studien- und Prüfungsordnung 2023/2

Modulhandbuch MUK-B

Inhaltsverzeichnis

Erster Studienabschnitt.....	5
1. Semester.....	5
bmk-01: Medienbetriebswirtschaft 1.....	6
bmk-02: Mediengestaltung 1.....	8
bmk-03: Medieninformatik 1.....	10
bmk-04: Medientechnologie 1.....	11
bmk-05: Team-Kompetenzen.....	13
2. Semester.....	15
bmk-06: Medienbetriebswirtschaft 2.....	16
bmk-07: Mediengestaltung 2.....	17
bmk-08: Medieninformatik 2.....	19
bmk-09: Medientechnologie 2.....	20
bmk-10: Wissenschaftliches Arbeiten.....	22
Zweiter Studienabschnitt.....	24
3. Semester.....	24
bmk-11: Medienmarketing.....	25
bmk-12: Entrepreneurship.....	26
bmk-13: Film und Klang.....	28
bmk-14: Animation und Games.....	29
bmk-15: Interaktive Medien im Web.....	30
bmk-16: Software Engineering.....	32
bmk-17: Medientechnologie 3.....	33
bmk-18: Medientechnologische Anwendungen.....	35
bmk-19: Medienästhetik und -kommunikation.....	36
4. Semester.....	38
bmk-20: AI Media Business.....	39
bmk-30: Medienforschung und -wettbewerb.....	39
bmk-38: Medienintegration.....	40
bmk-39: Interaktive Medienanwendung.....	40
bmk-40: Online-Marketing.....	41
bmk-46: MG: Ausland2.....	41
bmk-47: Mobile Games Programming.....	41
bmk-48: Game Development.....	42
bmk-68: Regie & Inszenierung.....	42
bmk-81: Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz.....	43
bmk-82: KI in den Medien.....	43
bmk-83: Innovative Marketingpraxis.....	44
5. Semester.....	46
bmk-24: Digitales Marketing.....	47
bmk-50: Offset & Tiefdruck.....	48
bmk-51: Broadcast-Technik.....	48

bmk-63: Datenformate und Komprimierung.....	50
bmk-71: Unternehmenspraxis.....	50
bmk-73: Ethik und Medienkritik.....	51
bmk-74: Recht und Kalkulation.....	51
bmk-79: Chatbots - intelligente pädagogische Agenten.....	53
WPF: Wahlpflichtbereich.....	53
6. Semester.....	55
bmk-21: Leadership.....	57
bmk-22: Mediennutzung.....	58
bmk-23: Medien-Planspiel.....	60
bmk-31: Filmproduktion.....	61
bmk-32: 2D/3D Animation und VFX.....	62
bmk-33: Audio-Produktion.....	64
bmk-36: Digitaldesign.....	65
bmk-37: Mediendramaturgie und Planung.....	65
bmk-41: Computernetze.....	66
bmk-42: Interaktive verteilte Systeme.....	67
bmk-43: Sicherheit.....	68
bmk-44: Datenbanken.....	70
bmk-52: Audio-Video Studioteknik.....	71
bmk-53: Medientechnische Projekte.....	72
bmk-61: Serious Games und Gamification.....	73
bmk-62: AR / VR / Games.....	75
bmk-67: AV Technik over IP.....	77
bmk-72: Projektarbeit.....	77
bmk-84: Einführung Virtual Reality & XR.....	78
7. Semester.....	79
bmk-75: Querschnittskompetenz.....	80
bmk-76: Bachelorarbeit.....	81

Erster Studienabschnitt

1. Semester

bmk-01: Medienbetriebswirtschaft 1

bmk-02: Mediengestaltung 1

bmk-03: Medieninformatik 1

bmk-04: Medientechnologie 1

bmk-05: Team-Kompetenzen

bmk-01: Medienbetriebswirtschaft 1

Empfohlene Vorkenntnisse	- Grundverständnis von Medien - Praktische Erfahrung durch Ferienjobs und Nebentätigkeiten	
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Lernenden den Aufbau und die Geschäftsmodelle von Medienunternehmen verstehen, Medienmärkte und Medienprodukte analysieren, Organisations- und Kostenstrukturen der Unternehmen in den wichtigsten Medienmärkten beurteilen, Grundsätze der Werbeermarktung und des Medienvertriebs analysieren, Medienunternehmen und -produkte als Marken verstehen und positionieren.	
Dauer	1 Semester	
SWS	6 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung	Prof. Dr. Frank Habann	
Empfohlenes Semester	1. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt	

LEHRVERANSTALTUNG: Medien-BWL	
Art	Vorlesung
Nr.	M001
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Definition der Medienbetriebslehre als spezielle Form der Betriebswirtschaftslehre. Themen: Medienmärkte, Marktversagen und Marktkonzentration, Buchbranche, Musikindustrie, Pressebranche, Rundfunksektor, TV, Online-Medien, Werbeermarktung und Vertriebsstrukturen im Medienmarkt. - Medienbetriebslehre als spezielle Betriebswirtschaftslehre - Medienmärkte - Marktversagen und Marktkonzentration - Buchbranche - Musikindustrie - Pressebranche - Rundfunksektor - TV - Online-Medien - Werbeermarktung Vertriebsstrukturen im Medienmarkt
Lehrveranstaltungs-	de

sprache	
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Martin Gläser: Medienmanagement, 2. Aufl., Vahlen 2010 - Bernd W. Wirtz: Medien-und Internetmanagement, 8. Auflage Gabler 2013 - Heribert Meffert et al.: Marketing, 10. Aufl., Gabler 2008, 11. Aufl. 2012 - Heinrich, Jürgen; Medienökonomie Band 1 und 2; Westdeutscher Verlag Wiesbaden,1999 - - Schuhmann/Hess; Medienwirtschaft; Springer Verlag 2000

LEHRVERANSTALTUNG: Betriebliches Rechnungswesen	
Art	Vorlesung
Nr.	M002
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Begriffe des betrieblichen Rechnungswesens - Gesetzliche Bestimmungen - Buchführung und Buchungssätze - Kosten- und Leistungsrechnung - Gewinn- und Verlustrechnung - Bilanz, Bilanzveränderung und Bilanzanalyse
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Schildbach / Homburg, Kosten und Leistungsrechnung, Ochsenfurt-Hohestadt, 2009 - Andres / Köhl / Pilz, Grundlagen des Rechnungswesens, Haan-Gruiten, 2003 - Schöttler / Spulak, Technik des betrieblichen Rechnungswesens, Oldenburg, 2003 - Andres / Droll / Köhl / Koschar / Zoller, Rechnugswesen der Unternehmung, Haan-Gruiten, 20

bmk-02: Mediengestaltung 1

Empfohlene Vorkenntnisse	Keine	
Lehrform	Seminar/Labor	
Lernziele	Die Studierenden lernen, sich theoretisch und praktisch mit analogen und digitalen Entwurfs- und Gestaltungstechniken auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck erhalten die Studierenden eine Einführung in das visuelle Gestalten mit analogen und digitalen Techniken.	
Dauer	1 Semester	
SWS	6 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA (vollständige Mappe und Datenträger mit allen Übungen analog und digital für Zeichnen, Studio Computergrafik und Stoffentwicklung, regelmäßige und aktive Teilnahme an den Veranstaltungen)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Sabine Hirtes	
Empfohlenes Semester	1. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt Grundlagenveranstaltung Erstsemester (Ideenfindung mit analogen und digitalen Entwurfstechniken für Grafikdesign, Webdesign und Stoffentwicklung, Scribbles aller Art, Sketchbooks etc.)	

LEHRVERANSTALTUNG: Gestaltungsgrundlagen: Zeichnen analog

Art	Labor
Nr.	M003
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Analoge Zeichenübungen und -techniken, Vermittlung der Grundlagen der Gestaltungslehren (Zeichentechniken und -material, Formenlehre, Kompositionslehre, Farbenlehre u.a.)
Lehrveranstaltungssprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

LEHRVERANSTALTUNG: Gestaltungsgrundlagen: Digitale Werkzeuge

Art	Seminar
Nr.	M004

SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Einführung in die Techniken der Entwurfs- und Gestaltungslehren mit digitalen Werkzeugen für Vektor- und Pixelgrafik sowie DTP. Dafür werden Übungen zu den einzelnen Werkzeugen anhand von Themen aus der Gestaltungspraxis realisiert.
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Liste mit Links zu SW-Herstellern, Workshops, Tutorien und Communities sowie Beispielseiten wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben und in Moodle bzw. der Website der grafik.werkstatt publiziert.

LEHRVERANSTALTUNG: Ideenfindung / Stoffentwicklung	
Art	Labor
Nr.	M005
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Methoden zur Ideenfindung. Von der Idee zur Stoffentwicklung im Hinblick auf die Belange unterschiedlicher audiovisueller Medienproduktionen.
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

bmK-03: Medieninformatik 1

Empfohlene Vorkenntnisse	Grundkenntnisse im Umgang mit Computern	
Lehrform	Vorlesung/Übung	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden die Grundlagen algorithmischen Denkens und können einfache C-Programme erstellen.	
Dauer	1 Semester	
SWS	6 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausurarbeit K90	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Tom Rüdebusch	
Empfohlenes Semester	1. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt	

LEHRVERANSTALTUNG: Algorithmen und prozedurales Programmieren	
Art	Vorlesung/Übung
Nr.	M006
SWS	6,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ist Informatik? :Definition, Einführung algorithmisches Denken - Algorithmen: Darstellung, Struktogramme, Sequenz, Auswahl, Wiederholung - Grundlagen von Programmiersprachen: Datenvereinbarungen, Anweisungen, die Sprache C - Vom Problem zum Programm: Software-Lebenszyklus, Modularisierung <p>Funktionen als Hilfsmittel zur Modularisierung: Gültigkeitsbereiche, Parameterübergabe, Lebensdauer von Variablen</p>
Lehrveranstaltungssprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

bmK-04: Medientechnologie 1

Empfohlene Vorkenntnisse	Mathematische und physikalische Grundkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele	Die Studierenden gewinnen einen Überblick über die technologischen Grundlagen der Medienproduktion. Sie verstehen die grundlegende Funktionsweise der unterschiedlichen digitalen Medientechnologien und die direkten Zusammenhänge mit den natur- und ingenieurwissenschaftlichen Grundlagen aus den Bereichen Physik, Mathematik und Elektrotechnik. Eine technische, physikalische Denkweise wird etabliert, auf deren Basis das erlernte Wissen praktisch umgesetzt werden kann.	
Dauer	1 Semester	
SWS	6 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur, 120 Min.	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Dan Curticapean	
Empfohlenes Semester	1. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt	

LEHRVERANSTALTUNG: Medientechnologie Grundlagen	
Art	Vorlesung
Nr.	M007
SWS	6,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Technische Grundlagen und Funktionsweisen digitaler Medientechnologien - Grundlegendes ingenieurwissenschaftliches Basiswissen - Physikalische Grundlagen für Medientechnologien - Mathematische Grundlagen für Medientechnologien - Elektrotechnische Grundlagen für Medientechnologien
Lehrveranstaltungssprache	de
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 - 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

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Eichler, Böge, "Physik für technische Berufe", Vieweg+Teubner, 2008- Hering, "Taschenbuch der Mathematik und Physik", Springer Vieweg, 2017- Papula, "Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler", Springer Vieweg, 2014- Papula, "Mathematische Formelsammlung", Springer Vieweg, 2017- Hagmann, "Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017- Hagmann, "Aufgabensammlung zu den Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017- Führer, Heidemann, Nerreter, "Grundgebiete der Elektrotechnik", Hanser, 2007- Weißgerber, "Elektrotechnik für Ingenieure - Formelsammlung", Springer Vieweg, 2018 |
|--|---|

bmK-05: Team-Kompetenzen

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 120,00 h
	Workload: 180,00 h
ECTS	6,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA
Modulverantwortung	Prof. Dr. Robert Gücker
Empfohlenes Semester	1. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt

LEHRVERANSTALTUNG: Design Thinking	
Art	Seminar
Nr.	M008
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fünf Phasen des Design Thinking in der Praxis: Research Phase &#9642; Methodischer Input zu qualitativer Recherche &#9642; Umsetzung am realen Projekt Synthese Phase &#9642; Methodischer Input zu Analyse und Synthese &#9642; Umsetzung am realen Projekt Ideation Phase &#9642; Kreativtechniken und Ideenentwicklung &#9642; Umsetzung am realen Projekt Prototyping Phase &#9642; Methodischer Input zu Visualisierung und Prototyping &#9642; Umsetzung am realen Projekt Testing Phase &#9642; Testmethoden und Iteration, agiles Vorgehen &#9642; Umsetzung am realen Projekt
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Freudenthaler-Mayrhofer, D. & Sposato, T. (2017). Corporate Design Thinking. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

	<p>Gerstbach, I. (2017). 77 Tools für Design Thinker. Insider Tipps aus der Design-Thinking-Praxis. Offenbach: GABAL Verlag.</p> <p>Lewrick, M., Link, P. & Leifer, L. (Hg.) (2018). Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren. Unter Mitarbeit von Nadia Langensand (2., überarbeitete Auflage). München, Zürich: Verlag Franz Vahlen GmbH; Versus Verlag.</p> <p>Osann, I. & Wiele, I. (2018). Design Thinking Schnellstart. Kreative Workshops gestalten: Lernlogbuch, Phasen-Check, Handwerkszeug, Dokumentation, Agendabeispiele. München: Hanser.</p> <p>Schallmo, D. R. A. (2018). Jetzt Design Thinking anwenden. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wies-baden.</p> <p>Suri, J. F. & Howard, S. G. (2006). Going deeper, seeing further: Enhancing ethnographic interpretations to reveal more meaningful opportunities for design. Journal of Advertising Research 46(3), 246-250.</p> <p>Thompson, L. & Schonthal, D. (2020). The Social Psychology of Design Thinking. California Management Review, 62 (2), 84-99.</p>
--	---

LEHRVERANSTALTUNG: Präsentation	
Art	Seminar
Nr.	M009
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die Bestrebung dieses Kurses ist, so individuell wie möglich auf die Bedürfnisse und Vorkenntnisse der Teilnehmer zu diesem Thema einzugehen. Der hohe Praxisanteil in den Seminaren umfasst eine Vielzahl künstlerischer Techniken aus dem Bereich der darstellenden Kunst und des Gesanges um Auftrittspräsenz, Textverständlichkeit, Stimmtragfähigkeit und Emotionalisierung des Publikums positiv zu beeinflussen. Schwerpunkte können gezielt nach Ihren Erfordernissen und Anliegen gesetzt werden: Atemtechnik & Lampenfieber - Stimme & Körpersprache - nonverbale Kommunikation: "Die Macht der Einfachheit" - Visualisierung & Design: "Gehirngerecht & Zielgruppengerecht"</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Let me entertain you..." - Psychologie in Szene gesetzt in Präsentationen und Vorträgen - Der eigentliche Chef im Ring - unser Unterbewusstsein - wie es uns lenkt und man es trotzdem gezielt beeinflussen kann - Rhetorische Mittel, Dramaturgischer Aufbau, Argumentieren unter Stress - u.v.m. - Weitere Inhalte und Schwerpunkte des Kurses: Spontanpräsentationen, Workshop Methoden, Videoanalysen, Rollenspiele, Improvisation.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

2. Semester

bmk-06: Medienbetriebswirtschaft 2

bmk-07: Mediengestaltung 2

bmk-08: Medieninformatik 2

bmk-09: Medientechnologie 2

bmk-10: Wissenschaftliches Arbeiten

bmk-06: Medienbetriebswirtschaft 2

Empfohlene Vorkenntnisse	Inhaltliche Voraussetzungen: Medienbetriebswirtschaft 1	
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Projekte konzipieren und unter Berücksichtigung der konkurrierenden Zielsetzungen (Kosten, Zeit, Qualität) erfolgreich umsetzen. Sie können darüber hinaus strategische Herausforderungen analysieren und eigene Strategien entwickeln sowie um- und durchsetzen.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	120,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	50% Praktische Arbeit (PA) und 50% Hausarbeit (HA)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Thomas Breyer-Mayländer	
Empfohlenes Semester	2. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt Modul des Grundstudiums im Bachelor in Verbindung mit Basiskompetenzen der BWL wie Medienbetriebswirtschaft 1	

LEHRVERANSTALTUNG: Projektmanagement	
Art	Vorlesung
Nr.	M010
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Einführung in das Projektmanagement - Stakeholdermanagement und Projektkommunikation - Projektstrukturierung, Terminplanung und Projektreporting - Projektcontrolling
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- Project Management Institute (2022): A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide), 7. Aufl., Newton Square. - Kuster, J. et al. (2022): Handbuch Projektmanagement, 5. Aufl., Springer Gabler Verlag, Wiesbaden. - Meyer, H. & Reher, H.-J. (2020): Projektmanagement, 2. Aufl., Springer Gabler, Wiesbaden.

LEHRVERANSTALTUNG: Strategische Medienmanagement

Art	Vorlesung
Nr.	M011
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Strategische Analyse, Umweltbedingungen - Strategieentwicklung - Strategie, Change, Transformation - Strategische Umsetzung - Strategisches Controlling und lernende Organisation
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	- Gläser, M. (2014). Medienmanagement. Vahlen. - Ansoff, H. (2007). Strategic management. Springer. - Kreikebaum, H., Gilbert, D. U., & Behnam, M. (2018). Strategisches Management. Kohlhammer Verlag.

bmk-07: Mediengestaltung 2

Empfohlene Vorkenntnisse	Keine
Lehrform	Vorlesung/Seminar
Lernziele	Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage sich theoretisch und praktisch mit Entwurfs- und Gestaltungstechniken auseinanderzusetzen. Sie können erste Entwürfe konzipieren und realisieren. Zu diesem Zweck erhalten die Studierenden eine Einführung in das visuelle Gestalten mit analogen und digitalen Techniken. Theorie und Praxis audiovisueller Gestaltung kennenlernen; Klang- und Bildkonzeption in Wechselwirkung entwickeln; Grundlage von Audiointegration in allen Medienformen anwenden.
Dauer	1 Semester
SWS	6 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 180,00 h
ECTS	6,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA
Modulverantwortung	Prof. Dipl. Musiker Markus Birkle
Empfohlenes Semester	2. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt

LEHRVERANSTALTUNG: Film 1: Filmanalyse

Art	Vorlesung
-----	-----------

Nr.	M012
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Eine kritische Wahrnehmung und Analyse der Filmkunst - ihrer Technik, ihrer Ästhetik, ihrer Wirkungen - hat sich einzulassen auf die Differenzqualität der audiovisuellen Formensprache. Es geht darum, die Bilder-"Schrift" der Filmkunst zu erlernen, die in ihrer Produktionsseite wie in ihrer Technologie eingeschrieben ist. Deren Ästhetik analytisch zu durchdringen ist Aufgabe einer SCHULE DES SEHENS. Dazu gehört vor allem die Kenntnis der filmischen Techniken und Apparaturen: Entscheidend 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.</p>
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - James Monaco: Film verstehen, Reinbek 2002 - André Bazin: Was ist Film?, Berlin 2004 - Ralf Schnell: Medienästhetik, Stuttgart / Weimar 2000 - Rainer Rother (Hg.): Sachlexikon Film, Reinbek 1997 - Dirk Manthey (Hg.): Making of... Wie ein Film entsteht, Bd. 1 u. 2, Reinbek 1998 - Hans Beller (Hg.): Handbuch der Filmmontage, München 1999 - Werner Faulstich: Einführung in die Filmanalyse, Tübingen 1994 - Wolfgang Becker / Norbert Schöll: Methoden und Praxis der Filmanalyse, Opladen 1983 - L. Bauer / E. Ledig / M. Schaudig (Hg.): Strategien der Filmanalyse, München 1987

LEHRVERANSTALTUNG: Klang 1: Grundlagen	
Art	Seminar
Nr.	M013
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terminologie Audiotechnik + Gestaltung - Werkzeuge für Tonaufnahme + Bearbeitung - Produktionsformen und Abläufe - Einführung Akustik, Kreativität und Methoden des Hörens - Audiogestalterische Prinzipien von der Idee über Material und Design zum Produkt - Klangräume, Klanglandschaften, Klangmedien kritisch beurteilen - Strategien für Klangmaterial, Zeit- und Raumgestaltung und Medien-Integration entwickeln
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Dickreiter Michael, Mikrofonaufnahme, Hirzel, 2011 - Raffaseder, Hannes, Audiodesign, 2010

	- Dickreiter Michael, Handbuch Tonstudioteknik, Saur, München, 1997 - Owsinski Bobby, The Recording Engineer's Handbook, Bobby Owsinski Media Group, 2023
--	--

LEHRVERANSTALTUNG: Print / Screen	
Art	Seminar
Nr.	M014
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Ideenentwicklung, Entwurf, Gestaltung und praktische Umsetzung von exemplarischen Medienanwendungen anhand eines prototypischen Projekts: Von der Aufgabenstellung über Idee und Entwurf zu Logo, Bildsprachen, Gestaltungsrastern und Designmanual
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

bmk-08: Medieninformatik 2

Empfohlene Vorkenntnisse	Medieninformatik 1
Lehrform	Vorlesung/Übung
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden erste mediale Anwendungen in einer objektorientierten Sprache erstellen.
Dauer	1 Semester
SWS	6 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 180,00 h
ECTS	6,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur 90 Min.
Modulverantwortung	Prof. Dr. Andreas Schaad; Prof. Dr. Volker Sänger
Empfohlenes Semester	2. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt

LEHRVERANSTALTUNG: Objektorientiertes Programmieren	
Art	Vorlesung/Übung
Nr.	M015
SWS	6,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Prozedurale Grundlagen

	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Objektorientierung - Verwendung von Grafikbibliotheken - Eventverarbeitung - Fehlerbehandlung - GUI Programmierung - Game Programmierung
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<p>Dietmar Abts: "Grundkurs Java", Springer, 11. Auflage, 2020</p> <p>Ullnboom, C: "Java ist auch eine Insel: Programmieren lernen mit dem Standardwerk für Java-Entwickler." Rheinwerk Computing, 16. Auflage, 2021</p> <p>Michael Kölling "Einführung in Java mit Greenfoot" Objektorientierte Einführung mit Spielen und Simulationen 2., Auflage, Pearson Verlag, 2016</p>

bmk-09: Medientechnologie 2

Empfohlene Vorkenntnisse	Medientechnologie I (bmk-04)	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	Die Studierenden vertiefen die Kenntnisse über die technologischen Grundlagen der Medienproduktion. Das Wissen über die grundlegende Funktionsweise der unterschiedlichen digitalen Medientechnologien und die direkten Zusammenhänge mit den natur- und ingenieurwissenschaftlichen Grundlagen wird spezifiziert. Dies befähigt die Studierenden, selbstständig den gezielten Einsatz benötigter Technik in definierten Produktionsszenarien in den verschiedenen Feldern der Medienproduktion zu planen und umzusetzen.	
Dauer	1 Semester	
SWS	5 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	75,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	105,00 h
	Workload:	180,00 h
ECTS	6,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur K90 benotet + Labor (LA) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Dan Curticapean	
Empfohlenes Semester	2. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt	

LEHRVERANSTALTUNG: Medientechnologien	
Art	Vorlesung
Nr.	M016
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technik und Funktionsweise digitaler Medientechnologien

	<ul style="list-style-type: none"> - Prozesse und Standards der Medienproduktion - Vertieftes ingenieurwissenschaftliches Basiswissen - Physikalische Prinzipien und Messgrößen für Medientechnologien - Elektrotechnische Prinzipien und Messgrößen für Medientechnologien
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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 - Eichler, Böge, "Physik für technische Berufe", Vieweg+Teubner, 2008 - Hering, "Taschenbuch der Mathematik und Physik", Springer Vieweg, 2017 - Papula, "Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler", Springer Vieweg, 2014 - Papula, "Mathematische Formelsammlung", Springer Vieweg, 2017 - Hagmann, "Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017 - Hagmann, Aufgabensammlung zu den Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017 - Führer, Heidemann, Nerreter, "Grundgebiete der Elektrotechnik", Hanser, 2007 - Weißgerber, "Elektrotechnik für Ingenieure - Formelsammlung", Springer Vieweg, 2018

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Medientechnologien	
Art	Labor
Nr.	M017
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbstständige Durchführung verschiedener Laborversuche zur Messung von Kenngrößen aus der Medientechnik - Konzeption, Design und Aufbau eines elektroakustischen Schallwandlers - Audiometrie und Schallpegelmessung - Linsen und Linsensysteme - Spektralanalyse - Hochgeschwindigkeitskamera
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Eichler, Böge, "Physik für technische Berufe", Vieweg+Teubner, 2008 - Hering, "Taschenbuch der Mathematik und Physik", Springer Vieweg, 2017 - Leute, "Optik für Medientechniker: optische Grundlagen der Medientechnik", Carl-Hanser-Verlag, 2011 - Hagmann, "Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017

	<ul style="list-style-type: none"> - Hagmann, Aufgabensammlung zu den Grundlagen der Elektrotechnik", AULA-Verlag, 2017 - Führer, Heidemann, Nerreter, "Grundgebiete der Elektrotechnik", Hanser, 2007 - Weißgerber, "Elektrotechnik für Ingenieure - Formelsammlung", Springer Vieweg, 2018 - Schmusch, "Elektronische Messtechnik: Prinzipien, Verfahren, Schaltungen", Vogel, 2005
--	---

bmk-10: Wissenschaftliches Arbeiten

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls haben Studierende die Fähigkeit zum wissenschaftlichen Arbeiten, beispielsweise dem Planen, Durchführen und Auswerten empirischer Studien. Zudem erwerben sie die Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Themen und deren ethischen und gesellschaftlichen Aspekten, beispielsweise im Bereich personenbezogener Studien (human subject studies).
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 120,00 h
	Workload: 180,00 h
ECTS	6,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	HA
Modulverantwortung	Prof. Dr. Oliver Korn
Empfohlenes Semester	2. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 1. Studienabschnitt
	Verwendbarkeit in allen Modulen, in denen Studien durchgeführt werden können sowie der Abschlussarbeit

LEHRVERANSTALTUNG: Kritisches Denken und Argumentieren	
Art	Seminar
Nr.	M018
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Was ist kritisches Denken? - Formen des kritischen Diskurses - Besondere Herausforderungen bei Studien mit Menschen: Informiertes Einverständnis, ethische Angemessenheit
Lehrveranstaltungs-sprache	de

Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Adorno, Theodor W. (1963). Eingriffe. Neun kritische Modelle - Adorno, Theodor W. (1969), Stichworte. Kritische Modelle 2 - Habermas, Jürgen (1968). Erkenntnis und Interesse - Habermas, Jürgen (1972). Kultur und Kritik - Habermas, Jürgen (1983). Moralbewusstsein und kommunikatives Handeln - Kluge, Alexander & Negt, Oskar (1986). Negt, Öffentlichkeit und Erfahrung - Kluge, Alexander & Negt, Oskar (2001). Der unterschätzte Mensch - https://www.acm.org/code-of-ethics
------------------	--

LEHRVERANSTALTUNG: Wissenschaftliches Arbeiten und Studien	
Art	Seminar
Nr.	M019
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens: digitale Literaturverwaltung und Zitationen, Recherchieren mit wissenschaftlichen Portalen - Planung wissenschaftlicher Studien: Forschungsfragen und Hypothesenbildung - Durchführung qualitativer und quantitativer empirischer Studien, von Tagebuchstudien über Interviews und Fokusgruppen-Diskussionen bis zum Fragebogen - Auswertung qualitativer und quantitativer Daten mit geeigneten Werkzeugen und statistischen Methoden
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Field, A. P., & Hole, G. (2003). How to design and report experiments. Sage publications Ltd. - Field, A. (2022). An adventure in statistics: The reality enigma (Second edition). SAGE Publications. - https://www.discoveringstatistics.com/

Zweiter Studienabschnitt

3. Semester

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

bmk-11: Medienmarketing

Empfohlene Vorkenntnisse	Medienbetriebswirtschaft 1	
Lehrform	Vorlesung/Seminar	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur K60 Medienmarketing (Gewicht: ½) Referat RE Marketingkommunikation (Gewicht: ½)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Ute Rohbock	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester Wahlpflichtfächer im Bereich Medienwirtschaft	

LEHRVERANSTALTUNG: Medienmarketing	
Art	Vorlesung
Nr.	M060
SWS	2,00 SWS
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.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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
--	--

LEHRVERANSTALTUNG: Marketingkommunikation	
Art	Seminar
Nr.	M061
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Dokumentation, Präsentation und Erfolgskontrolle
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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

bmk-12: Entrepreneurship

Empfohlene Vorkenntnisse	Inhaltliche Voraussetzungen: Medienbetriebswirtschaft 2	
Lehrform	Vorlesung/Seminar	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden selbständig ein Geschäftsmodell für einen Unternehmensgründung ("Start-Up") entwerfen, und nötigen Marktdaten dazu (z.B. Präferenzen der geplanten Zielgruppe/n) systematisch sammeln und einbauen.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	

Voraussetzungen für die Vergabe von LP	RE
Modulverantwortung	Prof. Dr. Frank Habann
Empfohlenes Semester	3. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester

LEHRVERANSTALTUNG: Grundlagen Entrepreneurship	
Art	Vorlesung
Nr.	M062
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Gründungsideen und Designthinking - Markt- und Wettbewerbsanalyse - Geschäftsmodelle und Business Plan - Teamgründung, Gründungsprozess und Finanzierung
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- 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. (2022). Die deutsche Wirtschaftselite auf "Heldenreise": Narrative für Managerinnen und Entrepreneure. Zeitschrift Führung+ Organisation (ZFO), (5), 313-318. - Habann, F. (2003). Innovationsmanagement in Medienunternehmen. Theoretische Grundlagen und Praxiserfahrungen. Wiesbaden: Gabler. - Habann, F. (2010). Erfolgsfaktoren von Medieninnovationen. Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. - Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. Campus Verlag.

LEHRVERANSTALTUNG: Umsetzung von Gründungsideen	
Art	Seminar
Nr.	M063
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Geschäftsideen und Marktchancen - Produktnutzen und Zielgruppe - Geschäfts- und Erlösmodell - Umsetzung, Testing, Prototypen, Proof-of-Concept
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- 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.
--	--

bmK-13: Film und Klang

Empfohlene Vorkenntnisse	Erfahrungen mit audiovisueller Software und Technologie hilfreich.	
Lehrform	Seminar	
Lernziele	Die Studierenden können die Theorie und Praxis audiovisueller Gestaltung, sowie Grundlagen von Audiointegration in allen Medienformen anwenden und Klang- und Bildkonzeption in Wechselwirkung entwickeln.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA	
Modulverantwortung	Prof. Markus Birkle	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester	

LEHRVERANSTALTUNG: Film 2	
Art	Seminar
Nr.	M064
SWS	2,00 SWS
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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Monaco, James: Film verstehen; rororo, aktuellste Ausgabe Mamet, David: Die Kunst der Filmregie (on directing); Alexander Verlag, 5., Aufl.

LEHRVERANSTALTUNG: Klang 2	
Art	Seminar
Nr.	M065
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Praxisnah werden die Gestaltungsgrundlagen für Klang- und Sound-Produktion trainiert - Einführung in die Werkzeuge für Tonaufnahme, Produktionsprozess und Klangregie in Medien - Klangformen, akustische Genres, neue Hörweisen
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

bmk-14: Animation und Games

Empfohlene Vorkenntnisse	Inhaltliche Voraussetzungen: Mediengestaltung 1 und 2	
Lehrform	Seminar	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Grundlagen der Animation, des Game Development und der Programmierung in Unity.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA	
Modulverantwortung	Prof. Sabine Hirtes	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester Modul des 2. Studienabschnitt im Bachelor "Vertiefte Grundlagen", in Verbindung mit Basiskompetenzen der Gestaltung 1 und Gestaltung 2	

LEHRVERANSTALTUNG: Animation 1: Grundlagen 2D/3D/Vfx	
Art	Seminar
Nr.	M066
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Überblick der verschiedenen Animationstechniken und Animationsstile

	<ul style="list-style-type: none"> - Wichtige Prinzipien guter Animation - Erstellung einer Characterbible - Kurze Animation des Character und seiner Umgebung in 2D (wahlweise auch in 3D) - Erstellung eines 3D Modelles des Characters - Regelmäßige Präsentationen des Zwischenstands der Projekte - Überblick verschiedener Vfx Techniken
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - The Illusion of Life, Frank Thomas, Disney Animation - The Animators Survival Kit, Richard Williams - Acting for Animators, Ed Hooks - Starting Point, autobiography of Hayao Miyazaki (Studio Ghibli) - Making of ´s und Behind the scenes großer und kleiner Filmproduktionen - The VES Handbook of Visual Effects, Okun&Zwerman (neueste Ausgabe wählen) - The VR Book, Jason Jerald <p>und von einem enthusiastischen Pionier der VR: Dawn of the New Everything, Jason Lanier</p>

LEHRVERANSTALTUNG: Grundlagen Games + XR	
Art	Seminar
Nr.	M067
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

bmk-15: Interaktive Medien im Web

Empfohlene Vorkenntnisse	Module Medieninformatik 1, Mediengestaltung 1+2
Lehrform	Labor
Lernziele	<p>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</p>

	einzubinden.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Laborarbeit, benotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Katharina Elisabeth Mehner-Heindl	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester	

LEHRVERANSTALTUNG: Interaktion im Web	
Art	Labor
Nr.	M068
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - HTML, CSS und JavaScript zur Erstellung von Webseiten - User Interfaces
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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 Herzog: Software Ergonomie, 3. Auflage, Oldenbourg Verlag, 2009

LEHRVERANSTALTUNG: Medien im Web	
Art	Labor
Nr.	M069
SWS	2,00 SWS
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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- Riempp, R. & Dittrich, A (2023). Laboranleitungen "Medien im Web". Offenburg,

	<p>Eigenverlag.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
--	--

bmk-16: Software Engineering

Empfohlene Vorkenntnisse	Grundkenntnisse im Umgang mit Computern, Kenntnisse im Bereich Objektorientierung und der Sprache Java, Module Medieninformatik I und II	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	3 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	45,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	105,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K60 benotet, LA (Software Engineering, Labor Software Engineering) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Volker Sänger	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester	

LEHRVERANSTALTUNG: Vorlesung Software Engineering	
Art	Vorlesung
Nr.	M070
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Einführung: Begriffe, Probleme in der Software-Entwicklung, Phasen der

	<p>Software-Entwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objektorientierte Analyse mit UML: Use Cases, Klassendiagramme, Sequenzdiagramme, Zustandsdiagramme, - Entwurf mit UML: Analyse und Design, MVC, Entwurfsmuster, z.B. Composite, Adapter - Software-Qualitätsmanagement: Software-Qualität und -Qualitätsmerkmale, 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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

LEHRVERANSTALTUNG: Praktikum Software Engineering	
Art	Labor
Nr.	M071
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	In der LV wird eine exemplarische Software, meist ein Computerspiel, geplant, spezifiziert, umgesetzt und getestet. Dabei werden die Methoden aus der Vorlesung eingesetzt.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Siehe Vorlesung Software Engineering

bmK-17: Medientechnologie 3

Empfohlene Vorkenntnisse	Medientechnologie 1+2 (bmk-04 + bmk-05)
Lehrform	Vorlesung
Lernziele	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.
Dauer	1 Semester

SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K90 benotet, LA unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Dan Curticapean	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester Voraussetzung für Wahlpflichtfächer mit Schwerpunkt Medientechnik: Broadcast-Technik (bmk-51) Audio-Video-Studioteknik (bmk-52) Medientechnologische Projekte (bmk-53) Printproduktion	

LEHRVERANSTALTUNG: Vertiefung Medientechnologie	
Art	Vorlesung
Nr.	M072
SWS	4,00 SWS
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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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 - Tränkler, Reindl, "Sensortechnik: Handbuch für Praxis und Wissenschaft", Springer Vieweg, 2014 - Wolff, "Sensor-Technologien Band 1-3", De Gruyter Oldenbourg, 2016 - 2021 - Hering, Schönfelder, "Sensoren in Wissenschaft und Technik: Funktionsweise und Einsatzgebiete", Springer Vieweg, 2018

	- Altenburg, "Embedded systems engineering: Grundlagen - Technik - Anwendungen", Hanser, 2021
--	---

bmk-18: Medientechnologische Anwendungen

Empfohlene Vorkenntnisse	Module Medientechnologie 1+2 (bmk-04 + bmk-09)	
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele	Mit Abschluss des Moduls erwerben die Studierenden Grundlagenwissen zu verschiedenen medientechnologischen Anwendungen in den Bereichen Broadcasttechnologie, Audio-Video-Studioteknik und Printproduktion. Diese befähigen sie, Funktionsweisen und Zusammenhänge in den jeweiligen Technologien zu verstehen und dieses Wissen auf einfache Beispiele anzuwenden.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur K120 (Modulprüfung)	
Modulverantwortung	Dr. Oliver Vauderwange	
Empfohlenes Semester	3. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester Voraussetzung für Wahlpflichtfächer mit Schwerpunkt Medientechnik: Broadcast-Technik (bmk-51) Audio-Video-Studioteknik (bmk-52) Medientechnologische Projekte (bmk-53) Printproduktion	

LEHRVERANSTALTUNG: Studio- und Übertragungstechnik	
Art	Vorlesung
Nr.	M073
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Audio-Video Studioteknik - Studiokomponenten - Verschaltung von Produktionsequipment - Grundlagen elektromagnetischer Wellen und Schwingungen - Grundlagen der drahtlosen Sende- und Empfangstechnik - Grundlagen der kabelgebundenen Informationsübertragung
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- Fischer, Walter, "Digitale Fernseh- und Hörfunktechnik in Theorie und Praxis", Springer-Vieweg eBook, 2016

	<ul style="list-style-type: none"> - 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
--	--

LEHRVERANSTALTUNG: Grundlagen Print Produktion	
Art	Vorlesung
Nr.	M074
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einblick in die Druckindustrie und die wirtschaftliche Lage - Grundlagen der Druckverfahren - Materialien und Materialfluss - Vom Text zum Satz - Von der Bildvorlage zum Reproduktionsprodukt - Medienneutrale Datenhaltung
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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

bmK-19: Medienästhetik und -kommunikation

Empfohlene Vorkenntnisse	Keine
Lehrform	Seminar
Lernziele	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.
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die	Regelmäßige aktive Teilnahme an den Seminaren + HA

Vergabe von LP	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Ralf Lankau
Empfohlenes Semester	3. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Vertiefte Grundlagen, 3. Semester Grundlagenveranstaltung

LEHRVERANSTALTUNG: Medienästhetik	
Art	Seminar
Nr.	M075
SWS	2,00 SWS
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.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literatur- und Medienliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

LEHRVERANSTALTUNG: Medienkommunikation	
Art	Seminar
Nr.	M076
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

4. Semester

bmk-20: AI Media Business

bmk-30: Medienforschung und -wettbewerb

bmk-38: Medienintegration

bmk-39: Interaktive Medienanwendung

bmk-40: Online-Marketing

bmk-46: MG: Ausland2

bmk-47: Mobile Games Programming

bmk-48: Game Development

bmk-68: Regie & Inszenierung

bmk-81: Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

bmk-82: KI in den Medien

bmk-83: Innovative Marketingpraxis

bmk-20: AI Media Business

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

LEHRVERANSTALTUNG: AI Media Business	
Art	Seminar
Nr.	M105
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

bmk-30: Medienforschung und -wettbewerb

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	

Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

bmk-38: Medienintegration

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	
Dauer	2 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

bmk-39: Interaktive Medienanwendung

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	
Dauer	2 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Jahr (WS)
Verwendbarkeit	

bmk-40: Online-Marketing

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	4. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

bmk-46: MG: Ausland2

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Seminar	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	0 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	40,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	110,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	4. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

bmk-47: Mobile Games Programming

Empfohlene	
------------	--

Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung/Labor
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Jahr (SS)
Verwendbarkeit	

bmK-48: Game Development

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

bmK-68: Regie & Inszenierung

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	
Dauer	1 Semester

SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	4. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

bmk-81: Künstliche Intelligenz: Ethik und Datenschutz

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	3 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	4. Semester	
Häufigkeit	jedes Jahr (SS)	
Verwendbarkeit		

bmk-82: KI in den Medien

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	3 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	

Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	4. Semester
Häufigkeit	jedes Jahr (WS)
Verwendbarkeit	

bmK-83: Innovative Marketingpraxis

Empfohlene Vorkenntnisse	Medienbetriebswirtschaft 1; Medienmarketing	
Lehrform	Seminar/Labor	
Lernziele	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 entwickeln.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (PA)	
Modulverantwortung	Prof. Ute Rohbock	
Empfohlenes Semester	4. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	Bachelor muk Bachelor MI, Wahlpflichtfächer im Bereich Medienwirtschaft	

LEHRVERANSTALTUNG: Marketingpraxis	
Art	Seminar
Nr.	M+I326
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Anwendung der Grundlagen des Marketings und der Marketingkommunikation anhand der Ausarbeitung von z. B. Kommunikations- und Werbekonzepten in Zusammenarbeit mit Praxispartnern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teambildung - Erhalt der Aufgabenstellung inkl. Briefing und Recherche - Problemanalyse - Erstellung eines Projektplans - Definition von Zielgruppen und Zielen - Entwicklung der Strategie inkl. konzeptioneller Grundideen

	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung von Mockups, Visuals und Prototypen - Entwicklung einer Präsentationsstrategie für die finale Problemlösung <p>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/</p>
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<p>Blank, C. (2022): Das Kommunikationskonzept: Einführung in die Entwicklung von Kommunikationskonzepten - In zehn Schritten zum Erfolg, 1. Aufl., Wiesbaden 2022</p> <p>Bruhn, M. (2019): Kommunikationspolitik: systematischer Einsatz der Kommunikation für Unternehmen, 9. Aufl., München 2019</p> <p>Esch, F.-R./Kroeber-Riel, W. (2015): Strategie und Technik der Werbung: verhaltenswissenschaftliche Ansätze, 8. Aufl., Stuttgart 2015</p> <p>Homburg, C. (2020): Marketingmanagement: Strategie-Instrumente-Umsetzung- Unternehmensführung, 7. Aufl., Wiesbaden 2020</p> <p>Kindermann, H. (2020): Konsumentenverständnis: Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen, 1. Aufl., Wiesbaden 2020</p> <p>Kroeber-Riel, W./Gröppel-Klein, A. (2019): Konsumentenverhalten, 11. Aufl., Saarbrücken 2019</p> <p>Mayer, H./Illmann, T. (2000): Markt- und Werbepsychologie, 3. Aufl., Stuttgart 2000</p> <p>Teichert T./Trommsdorff, V. (2018): Konsumentenverhalten, 9. Aufl., Stuttgart 2018</p> <p>Pepels, W. (2020): Marketingkommunikation: Einführung in die Kommunikationspolitik, 4. Aufl., Berlin 2020</p>

LEHRVERANSTALTUNG: Ideenschmiede	
Art	Labor
Nr.	M+I328
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Diese Laborveranstaltung versteht sich als Ideenschmiede. Parallel zum Seminar Marketingpraxis werden unter Einsatz von Kreativitätstechniken Impulse für unternehmerische Fragestellungen generiert und analysiert.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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

5. Semester

bmk-24: Digitales Marketing

bmk-50: Offset & Tiefdruck

bmk-51: Broadcast-Technik

bmk-63: Datenformate und Komprimierung

bmk-71: Unternehmenspraxis

bmk-73: Ethik und Medienkritik

bmk-74: Recht und Kalkulation

bmk-79: Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

WPF: Wahlpflichtbereich

bmk-24: Digitales Marketing

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung/Labor
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	5. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

LEHRVERANSTALTUNG: Digitales Marketing	
Art	Vorlesung
Nr.	M077
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	

LEHRVERANSTALTUNG: IT-Methoden für digitales Marketing	
Art	Vorlesung
Nr.	M078
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	

LEHRVERANSTALTUNG: Content Management	
Art	Seminar
Nr.	M079
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	

Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	

bmk-50: Offset & Tiefdruck

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	5. Semester	
Häufigkeit	jedes Jahr (SS)	
Verwendbarkeit		

bmk-51: Broadcast-Technik

Empfohlene Vorkenntnisse	intensives Interesse an der technischen Seite der Medien Modul Audio-Video Studioteknik	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	<p>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.</p> <p>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.</p>	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	

Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K90 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet
Modulverantwortung	Dipl.-Ing. (FH) Ulrich Haiss
Empfohlenes Semester	5. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

LEHRVERANSTALTUNG: Broadcast-Technik	
Art	Vorlesung
Nr.	M160
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Signalübertragung und Sendetechnik - Physikalisch-technische Grundprinzipien des Signaltransports - Verbreitungsmedien - Produktion elektromagnetischer Wellen - Signaldistribution - Sende- und Empfangsanlagen in der Praxis
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Broadcast-Technik	
Art	Labor

Nr.	M161
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Siehe Vorlesung Broadcast-Technik
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Siehe Vorlesung Broadcast-Technik

bmk-63: Datenformate und Komprimierung

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	5. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

bmk-71: Unternehmenspraxis

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Praktikum	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	0 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	0,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	0,00 h
	Workload:	0,00 h
ECTS	30,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung	Prof. Dr. Frank Habann	
Empfohlenes Semester	5. Semester	

Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Pflichtmodul

bmK-73: Ethik und Medienkritik

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Seminar	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Hausarbeit (HA)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Heinrich Behring	
Empfohlenes Semester	5. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Pflichtmodul	

LEHRVERANSTALTUNG: Ethik und Medienethik	
Art	Seminar
Nr.	M203
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

bmK-74: Recht und Kalkulation

Empfohlene Vorkenntnisse	Wissen des Moduls Medienbetriebswirtschaft 1 (1. Studienabschnitt)
Lehrform	Vorlesung
Lernziele	Das Rechtssystem des Medienrechts, der Mediengrundrechte, des Urheberrechts, Rundfunk- und Werberechts u.v.m. Die Vermittlung der Projektkalkulation ermöglicht nun den Studierenden ein Medienprojekt realistisch zu kalkulieren.
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h

	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K60 (Klausur 60min) 50% + HA (Hausarbeit) 50%	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Frank Habann	
Empfohlenes Semester	5. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Pflichtmodul	

LEHRVERANSTALTUNG: Medienrecht	
Art	Vorlesung
Nr.	M204
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>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.</p> <p>Einführung in das Rechtssystem, das Recht und seine Durchsetzung Mediengrundrechte Stellung des Medienrechts und des Medienwirtschaftsrechts Grundlagen des Urheberrechts Grundfragen zu Persönlichkeitsrechten inkl. Presse- und Rundfunkrecht Grundlagen des Werberechts Grundlagen des Markenrechts Grundlagen des Online-Vertragsrechts inkl. AGB-Recht Grundwissen zum Arbeitsrecht mit Medienbezug Grundlagen des Datenschutzrechts</p>
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Fechner, Medienrecht, 18. Aufl. 2017 - Lettl, Wettbewerbsrecht, 3. Aufl. 2016 - Nordemann, Wettbewerbsrecht Markenrecht, 11. Aufl. 2011 - Rehbinder/Peukert, Urheberrecht, 18. Aufl. 2018 - Schack, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 8. Aufl. 2017 - Sosnitza, Deutsches und europäisches Markenrecht, 2. Aufl. 2015 - Bunte/Stancke, Kartellrecht, 3. Aufl. 2015 - Kühling/Klar/Sackmann, Datenschutzrecht, 4. Aufl. 2018 - Kallwass/Abels, Privatrecht, 23. Aufl. 2018 - Medicus/Petersen, Grundwissen zum Bürgerlichen Recht, 10. Aufl. 2014

LEHRVERANSTALTUNG: Projektkalkulation	
Art	Vorlesung

Nr.	M205
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	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.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Jacobshagen, Patrick: Filmbusiness, 2. Aufl. PPV Medien 2012 Leidig, G. / Smets, R.: Kalkulations- und Projekt-Management - Leitfaden für Digital- und Printmedien. 4. Auflage (Hrsg: bvdM), 2008 Nickenig, Karin: Grundkurs Kosten- und Leistungsrechnung: Schneller Einstieg in die unternehmerische Kalkulation, Springer Gabler 2017 Wendling, Eckhard: Filmproduktion - eine Einführung in die Produktionsleitung, UVK 2008.

bmk-79: Chatbots - intelligente pädagogische Agenten

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	3 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	5. Semester
Häufigkeit	jedes Jahr (SS)
Verwendbarkeit	

WPF: Wahlpflichtbereich

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung/Seminar
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	0 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h

	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	50,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	5. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

6. Semester

bmk-21: Leadership

bmk-22: Mediennutzung

bmk-23: Medien-Planspiel

bmk-31: Filmproduktion

bmk-32: 2D/3D Animation und VFX

bmk-33: Audio-Produktion

bmk-36: Digitaldesign

bmk-37: Mediendramaturgie und Planung

bmk-41: Computernetze

bmk-42: Interaktive verteilte Systeme

bmk-43: Sicherheit

bmk-44: Datenbanken

bmk-52: Audio-Video Studioteknik

bmk-53: Medientechnische Projekte

bmk-61: Serious Games und Gamification

bmk-62: AR / VR / Games

bmk-67: AV Technik over IP

bmk-72: Projektarbeit

bmk-84: Einführung Virtual Reality & XR

bmk-21: Leadership

Empfohlene Vorkenntnisse	Inhaltliche Voraussetzungen: Medienbetriebswirtschaft 2	
Lehrform	Vorlesung/Seminar	
Lernziele	Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Führungsaufgaben verstehen und sie besitzen erste Erfahrungen bei der Anwendung von unterschiedlichen Tools in Führungssituationen.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Hausarbeit (HA) benotet, Labor (LA) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Thomas Breyer-Mayländer	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	Modul des 2. Studienabschnitts im Bachelor medien und kommunikation in Verbindung mit Basiskompetenzen des Managements wie Medienbetriebswirtschaft 3	

LEHRVERANSTALTUNG: Führung+Führungskultur	
Art	Vorlesung
Nr.	M100
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Leadership & Management - Rolle als Führungskraft und Persönlichkeitstypologien - Führungsstile und Führungstools, Motivation, Konflikte - Kommunikation
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- 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.

LEHRVERANSTALTUNG: Leadership-Training	
Art	Seminar
Nr.	M101
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Kommunikation für Führungskräfte, Feedback - Emotionales Verstehen und Authentizität - kollegiale Beratung und Supervision - Selbstführung und Resilienz
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	- 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)

bmk-22: Mediennutzung

Empfohlene Vorkenntnisse	Medienbetriebswirtschaft 1; Medienmarketing	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	Die Studierenden kennen und nutzen die wichtigsten Informationsquellen im Bereich der Medien- und Kommunikationsforschung, sowie die Modelle, Messverfahren und Marketinganwendungen der relevanten Konstrukte.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Referat RE Konsumverhalten Laborarbeit (benotet) Labor User Experience	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Ute Rohbock	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtfächer im Bereich Medienwirtschaft Bachelor	

LEHRVERANSTALTUNG: Konsumverhalten	
Art	Vorlesung

Nr.	M102
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Kindermann, H. (2020): Konsumentenverständnis: Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen, 1. Aufl., Wiesbaden 2020 - 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., Wehheim/Basel 2018 - Schneider, W. (2009): Marketing und Käuferverhalten, 3. Aufl., München/Wien 2009 - Teichert T./Trommsdorff, V. (2018): Konsumentenverhalten, 9. Aufl., Stuttgart 2018

LEHRVERANSTALTUNG: Labor User Experience	
Art	Labor
Nr.	M103
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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
--	--

bmk-23: Medien-Planspiel

Empfohlene Vorkenntnisse	Modul Medienbetriebswirtschaft 1 (1. Studienabschnitt)	
Lehrform	Seminar	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	RE	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Frank Habann	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Wahlpflichtfächer - Medienwirtschaft	

LEHRVERANSTALTUNG: Management-Planspiel	
Art	Seminar
Nr.	M104
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	- 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
--	---

bmk-31: Filmproduktion

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	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.
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	PA
Modulverantwortung	Prof. Sabine Burg
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt

LEHRVERANSTALTUNG: Filmkonzeption	
Art	Seminar
Nr.	M120
SWS	2,00 SWS
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.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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

	<p>Steuber, Petra: Geistestblitze und elektrische Gedanken: Von der Idee zum Bauplan einer Geschichte. Edition Fredebold 20013, e-Book</p> <p>Liu, Guoyi: Die Macht der Filmmusik : zum Verhältnis von musikalischem Ausdruck und Emotionsvermittlung im Film. Marburg, Tectum-Verl., 2010</p> <p>Syd Field: Das Handbuch zum Drehbuch, Frankfurt/M. 1992</p> <p>Linda Seger: Von der Figur zum Charakter, Berlin 1999</p> <p>David Howard / Edward Mabley: Technik und Grundlagen, Köln 1996</p> <p>Marcie Begleiter: Storyboards. Vom text zur Zeichnung zum Film, Frankfurt/M. 2003</p> <p>Linda Cowgill: Wie man Kurzfilme schreibt, Frankfurt/M.2001</p>
--	---

LEHRVERANSTALTUNG: Studio Filmgestaltung	
Art	Labor
Nr.	M121
SWS	2,00 SWS
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.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<p>Manthey, Dirk: Making of... Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg, 1998</p> <p>Graf, Dominik, Siefert, Johannes F.: Im Angesicht des Verbrechens: Fernseharbeit am Beispiel einer Serie, Alexanderverlag, Berlin 2010</p> <p>Lode, David: Abenteuer Wirklichkeit, Die Filme von Andreas Dresen, Schürenverlag, Marburg 2009</p> <p>Müller, Marion: Vexierbilder, die Filmwelten des Lars von Trier, Gardez-! Verlag, St. Augustin 2002</p> <p>Katz, Steven D: Die richtige Einstellung : shot by shot; zur Bildsprache des Films; das Handbuch. Frankfurt am Main, Zweitausendeins, 2002</p> <p>Mamet, David: Die Kunst der Filmregie. Berlin 2003</p> <p>Truffaut, Francois: Mr. Hitchcock, wie haben sie das gemacht? Heine, 2003</p> <p>Travis, Mark W. : Das Drehbuch zur Regie : wie Regisseur und Filmteam erfolgreich zusammenarbeiten; The director's journey. Frankfurt am Main : Zweitausendeins, 1999</p> <p>Weston, Judith: Schauspielführung in Film und Fernsehen. Frankfurt am Main, Zweitausendeins, 1998</p>

bmk-32: 2D/3D Animation und VFX

Empfohlene Vorkenntnisse	Inhaltliche Voraussetzungen: Animation und Games
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	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	
Dauer	2 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (PA)	
Modulverantwortung	Prof. Sabine Hirtes	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtmodul Mediengestaltung	

LEHRVERANSTALTUNG: Konzeption 2D / 3D Animation & VFX	
Art	Seminar
Nr.	M122
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Umsetzung des im Seminar Konzeption entwickelten Projektes - Regelmässige Präsentationen des Zwischenstands des Projektes - Fertigstellung und Präsentation des Endproduktes
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	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)

LEHRVERANSTALTUNG: Produktion 2D / 3D Animation & VFX	
Art	Labor
Nr.	M123
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Umsetzung des im Seminar Konzeption entwickelten Projektes - Regelmässige Präsentationen des Zwischenstands des Projektes - Fertigstellung und Präsentation des Endproduktes
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	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)

bmk-33: Audio-Produktion

Empfohlene Vorkenntnisse	Grundlegende Erfahrung in der Klangbearbeitung und mit Hard/Software	
Lehrform	Seminar/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	2 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (PA)	
Modulverantwortung	Prof. Diplom-Musiker Markus Birkle	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtfach	

LEHRVERANSTALTUNG: Soundkonzeption	
Art	Seminar
Nr.	M124
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen:

	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Schneider Norbert, Komponieren für Film und Fernsehen, Schott, Mainz - Schmedes Götz, Werner H U (Hg.), Virtual Audio, Universität Siegen, Massenmedien und Kommunikation 2003

LEHRVERANSTALTUNG: Studio Sounddesign	
Art	Labor
Nr.	M125
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Siehe Vorlesung Soundkonzeption

bmk-36: Digitaldesign

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	

bmk-37: Mediendramaturgie und Planung

Empfohlene	
------------	--

Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung	
Lernziele		
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP		
Modulverantwortung		
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit		

bmk-41: Computernetze

Empfohlene Vorkenntnisse		
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K60 benotet Laborarbeit (LA) unbenotet (Computernetze, Labor Computernetze)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Claudia Schmidt	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, Wahlpflichtfächer Medieninformatik	

LEHRVERANSTALTUNG: Computernetze

Art	Vorlesung
Nr.	M140
SWS	3,00 SWS
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.)
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Computernetze	
Art	Labor
Nr.	M141
SWS	1,00 SWS
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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

bmK-42: Interaktive verteilte Systeme

Empfohlene Vorkenntnisse	Webseiten in HTML5 beschreiben können, prozedural programmieren können	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur K60 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Tom Rüdebusch	

Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Wahlpflichtfach Unternehmens- und IT-Sicherheit Bachelor, 1. Studienabschnitt

LEHRVERANSTALTUNG: Interaktive verteilte Systeme	
Art	Vorlesung
Nr.	M142
SWS	3,00 SWS
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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Interaktive verteilte Systeme	
Art	Labor
Nr.	M143
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Web-Entwicklung auf dem Raspberry Pi - Internet der Dinge mit Arduino - Web-Anwendung als verteiltes System
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Die aktuelle Literaturliste wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

bmk-43: Sicherheit

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung/Labor
Lernziele	Die Studierenden kennen Methoden und Werkzeuge für sichere IT-Systeme und können sie erfolgreich einsetzen.
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h

	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K60 benotet + Labor (LA) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Daniel Hammer	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und Kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt	

LEHRVERANSTALTUNG: IT-Sicherheit	
Art	Vorlesung
Nr.	M144
SWS	3,00 SWS
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - 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, Kontroll- mechanismen - 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
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Raepple, Sicherheitskonzepte für das Internet, Dpunkt Verlag 2001 - Eckert, IT-Sicherheit: Konzepte - Verfahren - Protokolle, Oldenbourg 2004 - 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

LEHRVERANSTALTUNG: Labor IT-Sicherheit	
Art	Labor
Nr.	M145

SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	- Netzwerksicherheit: Firewalls, sichere Wege im Netz - WLAN-Hacking - virtuelle private Netze (VPN)
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	Literatur siehe M144 IT-Sicherheit

bmk-44: Datenbanken

Empfohlene Vorkenntnisse	Kenntnisse einer Programmiersprache	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	K60 benotet + Laborarbeit (LA) unbenotet	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Volker Sanger	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Hufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	Medien und Kommunikation, Medientechnik / Wirtschaft plus, Unternehmens- und IT-Sicherheit	

LEHRVERANSTALTUNG: Datenbanken

Art	Vorlesung
Nr.	M146
SWS	3,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaen: - Einfuhrung: Datenbanksystem, Datenmodell, Datenbankanwendungen - Das relationale Datenmodell: Relationen, Attribute, Integritatsbedingungen, Selektion, Join, Projektion - SQL: Schemadefinition, Anfragen, anderungen der Datenbasis, Views, Konsistenzbedingungen, ACID-Prinzip, SQL-Transaktionen, - Datenbankentwurf: Entwurfsphasen, semantische Datenmodelle, Abhangigkeiten, Normalisierung, Umsetzung semantischer Modelle in ein logisches Modell - Datenbank-Programmierung: JSP, Objekt-relationales Mapping, JDBC, Stored-

	<p>Procedures, Trigger</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nichtrelationale Datenbanken: No-SQL-Datenbanken, CAP und BASE - Indizes, Rollen und Rechte - Data Warehouse, Starschema
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - A. Kemper, A. Eickler: Datenbanksysteme - Eine Einführung, 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 - 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)

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Datenbanken	
Art	Labor
Nr.	M147
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - SQL: Tabellenanlage und Datenmanipulation - Datenbanken im WWW mit JSP - DokumentenDB mit MongoDB
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Siehe Vorlesung Datenbanken

bmK-52: Audio-Video Studiotechnik

Empfohlene Vorkenntnisse	Medientechnologie 1-3 (bmk-04, bmk-09, bmk-17), Medientechnologische Anwendungen (bmk-18)	
Lehrform	Vorlesung/Labor	
Lernziele	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.	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	45,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	105,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Klausur K60 + Laborarbeit (benotet)	
Modulverantwortung	Benjamin Heitz M.Sc.	

Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

LEHRVERANSTALTUNG: Audio-Video-Studiotechnik	
Art	Vorlesung
Nr.	M162
SWS	3,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Komponenten der Studiotechnik und deren Zusammenspiel - Signale, Signalfluss, Signalverteilung und -synchronisation im Studio - Technik in der Anwendung - Zukunftsperspektiven der Studiotechnik - IP-Netze in Echtzeitproduktionsumgebungen
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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

LEHRVERANSTALTUNG: Labor Audio-Video-Studiotechnik	
Art	Labor
Nr.	M163
SWS	1,00 SWS
Lerninhalt	Die LV gliedert sich folgendermaßen: - Komponenten der Studiotechnik und deren Zusammenspiel - Signale, Signalfluss, Signalverteilung und -synchronisation im Studio - Technik in der Anwendung - Zukunftsperspektiven der Studiotechnik - IP-Netze in Echtzeitproduktionsumgebungen
Lehrveranstaltungs-sprache	de
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

bmk-53: Medientechnische Projekte

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

Vorkenntnisse	Anwendungen (bmk-18)
Lehrform	Labor
Lernziele	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.
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 90,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Laborarbeit (benotet)
Modulverantwortung	Prof. Dr. Dan Curticapean
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Medientechnik

LEHRVERANSTALTUNG: Medientechnische Projekte	
Art	Labor
Nr.	M164
SWS	4,00 SWS
Lerninhalt	Im Rahmen der LV werden Projekte in verschiedenen Themenbereichen angeboten: - Advanced Photography - Microcontroller Anwendungen - XR - VR - AR - Color Vision Die Studierenden entscheiden sich für ein ausgewähltes Projekt.
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	Literatur wird zu jedem Projekt im begleitenden moodle-Kurs ausgewiesen, da die Projektthemen von Semester zu Semester variieren können.

bmk-61: Serious Games und Gamification

Empfohlene Vorkenntnisse	Erfahrungen im Grafikdesign, z. B. Photoshop oder GIMP. Erfahrungen in der Programmierung, z. B. Java, Python oder C#
Lehrform	Seminar/Labor

Lernziele	<p>Serious Games sind Anwendungen, die Elemente aus Videospiele 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.</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.") 	
Dauer	1 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Hausarbeit (HA)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Oliver Korn	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Jahr (WS)	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Wahlpflichtbereich Interdisziplinär	

LEHRVERANSTALTUNG: Serious Games und Gamification	
Art	Seminar
Nr.	M180
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Serious Games sind Anwendungen, die Elemente aus Videospiele 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.</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definitionen, Historie und Anwendungsfelder von Serious Games und

	<p>Gamification</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.")
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

LEHRVERANSTALTUNG: Prototypen für Serious Games und Gamification	
Art	Labor
Nr.	M181
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - 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

bmK-62: AR / VR / Games

Empfohlene Vorkenntnisse	- Inhaltliche Voraussetzungen: bmk-14 Animation und Games
Lehrform	Seminar/Labor
Lernziele	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.	
Dauer	2 Semester	
SWS	4 SWS	
Aufwand	Lehrveranstaltung:	60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit:	90,00 h
	Workload:	150,00 h
ECTS	5,00 ECTS	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (PA)	
Modulverantwortung	Prof. Dr. Daniel Görlich	
Empfohlenes Semester	6. Semester	
Häufigkeit	jedes Semester	
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Wahlpflichtbereich Interdisziplinär	

LEHRVERANSTALTUNG: Konzeption AR / VR / Games	
Art	Seminar
Nr.	M182
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

LEHRVERANSTALTUNG: Produktion AR / VR / Games	
Art	Labor
Nr.	M183
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	<p>Die LV gliedert sich folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 Veröffentlichung des Projekts auf verschiedenen Wegen (z.B. Website, Social Media, eigenes Portfolio, Werkschau usw.) - Abschlusspräsentation (ggfs. öffentlich oder hochschul-öffentlich)
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	

bmK-67: AV Technik over IP

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	null
Lernziele	
Dauer	Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 0,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 0,00 h
	Workload: 0,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	null
Verwendbarkeit	

bmK-72: Projektarbeit

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Seminar
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 60,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 240,00 h
	Workload: 300,00 h
ECTS	10,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (PA)

Modulverantwortung	Prof. Sabine Hirtes
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt Pflichtmodul

bmk-84: Einführung Virtual Reality & XR

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	null
Lernziele	
Dauer	Semester
SWS	2 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 0,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 0,00 h
	Workload: 0,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	
Empfohlenes Semester	6. Semester
Häufigkeit	null
Verwendbarkeit	

7. Semester

bmk-75: Querschnittskompetenz

bmk-76: Bachelorarbeit

bmk-75: Querschnittskompetenz

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Vorlesung/Seminar
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 90,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 60,00 h
	Workload: 150,00 h
ECTS	5,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	
Modulverantwortung	Prof. Sabine Hirtes
Empfohlenes Semester	7. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Pflichtmodule

LEHRVERANSTALTUNG: Einführung in die Persönlichkeitsentwicklung	
Art	Seminar
Nr.	M1320
SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

LEHRVERANSTALTUNG: GenAI Medienkompetenz	
Art	Blockveranstaltung
Nr.	M600
SWS	0,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs-sprache	de
Literatur	

LEHRVERANSTALTUNG: Deep Dive: Figurenentwicklung im Drehbuch	
Art	Blockveranstaltung
Nr.	M601

SWS	2,00 SWS
Lerninhalt	
Lehrveranstaltungs- sprache	de
Literatur	

bmk-76: Bachelorarbeit

Empfohlene Vorkenntnisse	
Lehrform	Wissenschaftl. Arbeit/Sem
Lernziele	
Dauer	1 Semester
SWS	4 SWS
Aufwand	Lehrveranstaltung: 0,00 h
	Selbststudium/Gruppenarbeit: 0,00 h
	Workload: 0,00 h
ECTS	15,00 ECTS
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Bachelor-Thesis Präsentation und Verteidigung
Modulverantwortung	Prof. Sabine Hirtes
Empfohlenes Semester	7. Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Verwendbarkeit	medien und kommunikation Bachelor, 2. Studienabschnitt, Pflichtmodul