Ostfalia
Hochschule für angewandte Wissenschaften

Stand: 18.06.2025

Modulkatalog

Masterstudiengang (M.A.)
Mediendesign (MDMA)

Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften – Hochschule Braunschweig/Wolfenbüttel
Karl-Scharfenberg-Str. 55-57 • 38229 Salzgitter
www.ostfalia.de

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis **II**

1. Semester **1**

MDMA1 Crossmediale Projektentwicklung 1

MDMA2 Mediale Kompetenz 3

MDMA3 Konzeptionelle Kompetenz 5

MDMA4 Design im gesellschaftlichen Diskurs 7

2. Semester **8**

MDMA5 Design und Wirtschaft 8

MDMA6 Medienkonzeption Theorie 10

MDMA7 Medienkonzeption Praxis 12

MDMA8 Wahlpflichtfach I 15

3. Semester **16**

MDMA9 Design und Ästhetik 16

MDMA10 Medienrealisierung Theorie 17

MDMA11 Medienrealisierung Praxis 19

MDMA12 Wahlpflichtfach II 22

4. Semester **23**

MDMA13 Masterseminar 23

MDMA14 Masterarbeit mit Kolloquium 29

Abkürzungsverzeichnis

Allgemeine Abkürzungen:

SWS	Semesterwochenstunden
CP	Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer System (ECTS)
N.N.	Nicht nominiert

Lehrveranstaltungsformen:

V	Vorlesung
S	Seminar
L	Labor

Prüfungsformen:

KL	Klausur mit Dauer: 90 min.
HA	Hausarbeit
PR	Präsentation
PA	Projektarbeit
EW	Entwurf
MA	Masterarbeit
KO	Kolloquium

1. Semester

MDMA1 Crossmediale Projektentwicklung

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 1</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Crossmediale Projektentwicklung</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
KL90 / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Crossmediale Projektentwicklung</td><td colspan="2"><u>Prof. Interaktive Medien (N.N.)</u></td><td>V</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Crossmediale Projektentwicklung:</u>
- Analyse: Klassische Medien / Potenziale und Grenzen, Neue Medien / Potenziale und Grenzen, Crossmediale Konzepte / Potenziale und Grenzen
- Diskussion neuer Trends der Medienbranche
- Realisation: Entwicklung integrativer Kommunikationskonzepte, Erlangen eines adäquaten, gestalterischen Niveaus, Interdisziplinäre Ansätze und Möglichkeiten
- Vernetzung: Kommunikationsdesign, AV-Design, Fotografie, PR und Marketing, Gestaltung, Technik und Wissenschaft, Kompetenzentwicklung und Praxisorientierung, Organisatorische Fähigkeiten und Soziale Kompetenz</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Crossmediale Projektentwicklung:</u>
Durch die Vorlesung „Crossmediale Projektentwicklung“ identifizieren und diskutieren die Studierenden aktuelle Trends der Medienkreation, Vernetzungsstrategien und die Integration einzelner Medien aus den Bereichen Kommunikationsdesign, Interaktive Medien und Bewegbildmedien zu einem konsistenten Medienmix. Die Studierenden analysieren und differenzieren unterschiedliche mediale Ansätze, wie beispielsweise Corporate Communication, Crossmedia Publishing oder Integrative Konzepte. In diesem Zusammenhang prüfen die Studierenden Konstrukte möglicher Cross- und Transmedialität. Die Studierenden nutzen aktiv relevante Informationen zur eigenständigen Kontemplation medialer Produkte und lassen theoretischen Kenntnisse in die Planung und Realisation praktischer Projekte einfließen. Die Studierenden reflektieren in diesem Rahmen sowohl die wiss. Fundierung und Qualität des Vorgehens bei der Entwicklung von Strategien und Konzepten im Hinblick auf ein zielgruppenadäquates Inhaltsangebot. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Crossmediale Projektentwicklung:</u>
Bentele, G.: Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft. Wiesbaden 2013
Birkigt, K.: Corporate Identity: Grundlagen, Funktionen, Fallbeispiele. München 2013
Breidenich, C.: Design - Ästhetik, Kommunikation, Interaktion. Heidelberg 2010
Bukow, G.: Raum, Zeit, Medienbildung. Wiesbaden 2012
Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
Hall, E: Conversational Design. New York 2018
Jäckel, M.: Medienwirkungen kompakt. Wiesbaden 2019
Jakubetz, C.: Crossmedia, Konstanz 2019
Mahrdt, N.: Crossmedia: Werbekampagnen erfolgreich planen und umsetzen. Wiesbaden 2013</td></tr>
</table>

Regenthal, G.: Ganzheitliche Corporate Identity: Profilierung von Identität und Image. Wiesbaden 2009
Sharp, H: Interaction design: beyond human-computer interaction. Indianapolis 2019
Wehle, A.: Crossmedia: ein Allheilmittel der Werbekommunikation? Idee, Konzept, Wirkung, Ziele und Erfolgskriterien. Hamburg 2012

MDMA2 Mediale Kompetenz

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 2</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Mediale Kompetenz</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
9</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
270 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
90 h</td><td>Selbststudium:
180 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Mediale Kompetenz</td><td colspan="2"><u>Prof. Melanie Beisswenger</u></td><td>S</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>Mediale Kompetenz:</u>
- Entwicklung integrativer Kommunikationskonzepte
- Realisation integrativer Konzepte
- Erlangen eines adäquaten gestalterischen Niveaus
- Interdisziplinäre Ansätze und Möglichkeiten im Team
- Kommunikationsdesign, AV-Design, Fotografie,
- PR und Marketing
- Gestaltung, Technik und Wissenschaft
- Kompetenzentwicklung und Praxisorientierung
- Organisatorische Fähigkeiten und Soziale Kompetenz

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Mediale Kompetenz:</u>
Die Studierenden kreieren ein crossmediales Projekt unter Berücksichtigung aktueller Trends im Mediendesign und erworbenen theoretischen Fachwissen. Die Studierenden vernetzen und integrieren Medien aus den Bereichen AV, Interaktiv, Print zu einem konsistenten Medienmix, dies erfolgt idealer Weise unter realen Bedingungen mit Projektpartnern. Demzufolge können die Studierenden entsprechende Projekte konzipieren und unter Berücksichtigung zentraler Aspekte wie Corporate Communication, Crossmedia Publishing, integrative Konzepte realisieren. Die Studierenden sind befähigt relevante Informationen zur eigenständigen Kontemplation der produzierten medialen Produkte aktiv zu nutzen und die erworbenen theoretischen Kenntnisse in die Planung und Realisation des praktischen Projekts einfließen zu lassen. Die Studierenden reflektieren in diesem Rahmen erworbenes designspezifisches Fachwissen, die Fundierung und Qualität des eigenen Vorgehens und die Entwicklung von Strategien und Designproduktionen im Hinblick auf ein zielgruppenadäquates Inhaltsangebot. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Mediale Kompetenz:</u>
Ambrose, G.: Design th!nking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. München 2013
Csikszentmihalyi, Mihaly: Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention. New York 2015
Eppler, Martin J.: Creability: gemeinsam kreativ - innovative Methoden für die Ideenentwicklung in Teams. Stuttgart 2014Hickmann, F. M.: Von erfolgreichen Designern lernen: schauen Sie hinter die Kulissen bekannter Agenturen; Inspiration, Anregung, Wissensvorsprung ; Trends und Standards im Grafikdesign. Bonn 2014
Erksmeier, N.: Bildkommunikation in der Werbung: Lebensstilkonzepte und Imagerystrategien für das Marketing. München 2007
Holm-Hadulla, Rainer M.: Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Göttingen. 2012

Hüther, Gerald: Die Macht der inneren Bilder: Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern. Göttingen 2015
Lochner, D.: Storytelling in virtuellen Welten. München 2014
Krisztian, G. / Schlempp-Ülker, N.: Ideen visualisieren: Entwerfen und Präsentieren wie ein Profi. Mainz 2011
Krüger, O.; Virtualität und Unsterblichkeit: Gott, Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus. Freiburg 2019
Pricken, Mario: Clou. Strategisches Ideenmanagement in Marketing, Werbung, Medien & Design: Wie innovative Ideenschmieden die Alchemie der Kreativität nutzen: Wie innovative Ideenschmieden die Alchemie der Kreativität nutzen. .Mainz 2009
Pricken, Mario: Visuelle Kreativität. Kreativitätstechniken für neue Bildwelten in Werbung, 3D-Animation & Computer-Games. Mainz 2004
Sharp, H.; Interaction design: beyond human-computer interaction. Indianapolis. 2019

MDMA3 Konzeptionelle Kompetenz

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 3</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Konzeptionelle Kompetenz</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
9</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
270 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
90 h</td><td>Selbststudium:
180 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Konzeptionelle Kompetenz</td><td colspan="2"><u>Prof. Kommunikationsdesign (N.N)</u></td><td>S</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>
- Analytische Methoden
- Recherche Methoden
- Medienreflektion
- Methoden zum wissenschaftlichen Arbeiten
- Forschungsmethoden
- Hypothesenformulierung
- Abstraktionsfähigkeit
- Vermittlungs- und Kommunikationskompetenz</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>
Die Studierenden sind mit unterschiedlichen Methoden der Designkonzeption vertraut und können Designentscheidungen unter Zuhilfenahme von Analyse- und Recherche-Methoden sowie einer fundierten Hypothesenformulierung begründen, die mit Erkenntnissen aus den Medienwissenschaften korrespondieren. Sie analysieren Kommunikationsmedien theoretisch/strategisch, wenden aktiv Methoden der Zielformulierung an und können die gewonnenen Erkenntnisse für die Konzeption und Gestaltung entsprechend einer definierten Ziel/Bezugsgruppe transferieren und entwickeln. Somit können die Studierenden den Konzeptions- und Designprozess für unterschiedliche Produkte und Ansprüche betrachten und eine methodische Entwicklung mittels Konzeption, Entwurfs- und Visualisierungstechniken analysieren und kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage mit fundiertem Theoriewissen medialen Problemstellungen auf logisch-rationaler Ebene zu begegnen. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>
Arnaldi, B.: Virtual Reality and Augmented Reality: Myths and Realities. Newark 2018
Birkenbihl, Vera F.: Das innere Archiv. Steigern Sie Ihre Intelligenz durch nachhaltiges Gehirnmanagement. München 2018
Blackburn, A.: Emerging trends in cyber ethics and education. Hershey 2019
Blythe, M.: Funology 2: From Usability to Enjoyment. Cham 2018
Bohnsack, Ralf: Dokumentarische Methode, in: Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung, hg. Michael Meuser, Opladen und Farmington Hills 2011
Bukow, G: Mediale Transformationen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. 2012
Dörner, R.; et. al.; Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Cham 2014
Florin, A.; User - Interface - Design: Usability in Web- und Software-Projekten. Norderstedt 2015</td></tr>
</table>

Gardner, Howard: Creating Minds. An Anatomy of Creativity Seen Through the Lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Ghandi. New York 2011
Kapros, E.: Designing for the user experience in learning systems. Cham 2018
Kepplinger, H.: Medien und Skandale. Wiesbaden 2018
Möller, S.: Quality Engineering: Qualität Kommunikationstechnischer Systeme. Heidelberg 2017
Sharp, H.; Interaction design: beyond human-computer interaction. Indianapolis 2019
Smith, L.: Revit: AR and VR Workflows. Carpinteria/Californien 2018
Wyngaarden, E. van.: Digitale Formatentwicklung: nutzerorientierte Medien für die vernetzte Welt. Köln 2018

MDMA4 Design im gesellschaftlichen Diskurs

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 4</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Design im gesellschaftlichen Diskurs</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
KL90 / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Design im gesellschaftlichen Diskurs</td><td colspan="2"><u>Dr. Heike Hümme</u></td><td>V</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>Design im gesellschaftlichen Diskurs:</u>

- Aufgabe und Verantwortung des Designs in Zeiten der Globalisierung
- Kreativität vor dem Hintergrund einer gesellschaftlich-lebenswerten sowie ökologischen Welt
- Auseinandersetzung mit theoretischen Denkmodellen, u.a. Lucius Burckhardt | Promenadologie
- Design der Zeit, der Zukunft als Problemlösung komplexer, realer Fragestellungen, die nicht ausschließlich mit Gestaltung auf einzelne Kundenwünsche oder auf Symptome der sich verändernden Umwelt reagiert

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Design im gesellschaftlichen Diskurs:</u>
Die Studierenden erschließen sich auf der Grundlage des vermittelten, ausführlichen Basiswissens die veränderte Rolle des Designs in der Gesellschaft. Sie beobachten und analysieren sowohl den gesellschaftlichen Wandel als auch die veränderte Rolle des Designs.
Die Studierenden bewerten Design und Designprozesse im Kontext ganzheitlicher, verantwortungsbewusster und nachhaltiger gesellschaftlicher Anforderungen. In Bezug auf diese Aspekte reflektieren die Studierenden kritisch ihre eigenen kreativen Entwurfsprozesse.
Der Austausch über den Status quo und über Potenziale des Designs der Zukunft geht letztlich auch mit der Aneignung methodischer Lösungskompetenz einher, durch die sie den sich verändernden Anforderungen an das heutige und zukünftige Design mit innovativen Lösungsvorschlägen begegnen können. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Design im gesellschaftlichen Diskurs:</u>
Banz, Claudia [Hg.]: Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. Bielefeld 2016
Blumenthal, Silvan: Lucius Burckhardt | Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik. Berlin 2012
Borries, Friedrich von | Kasten, Benjamin: Stadt der Zukunft - Wege in die Globalopolis. Frankfurt/Main 2019
Borries, Friedrich von: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Berlin 2017
Edelmann, Klaus Thomas | Terstiege, Gerrit [Hg.]: Gestaltung denken. Basel 2010
Eisele, Petra | Bürdek, Bernhard E.: Design, Anfang des 21. JH: Diskurse & Perspektiven. Ludwigsburg 2011
Moebius, Stephan | Prinz, Sophia: Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs. Bielefeld 2012
Museum für Gestaltung Zürich [Hg.]: Social Design: Partizipation und Empowerment. Zürich 2018
Pfeffer, Florian: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Mainz 2014

2. Semester

MDMA5 Design und Wirtschaft

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 5</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Design und Wirtschaft</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im SS</td><td colspan="2">Semesterlage:
2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
KL90 / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
56 h</td><td>Selbststudium:
124 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Medienrecht</td><td colspan="2">Dipl.-Jur. Reinmar Schmidt</td><td>V</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Designmanagement</td><td colspan="2"><u>Prof. Interaktive Medien (N.N.)</u></td><td>V</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>Medienrecht:</u>

- juristisch relevante unternehmerische Prozesse mit Blick auf die Verantwortung des Designers/der Designerin als Schnittstelle zwischen Design und Management, zwischen Kreation und Business
- Medienrecht in Presse, Rundfunk und Multimedia
- Das Internet als rechtsfreier Raum? Europäische und globale Medienrechtsvernetzung
- Persönlichkeitsrechte in Medien

<u>Designmanagement:</u>

- Ideen im Design als Unterstützung und Stärkung der Unternehmensvision
- wirtschaftliche Prozesse und unternehmerische Strategien im Kontext zu innovativen Designstrategien
- neue crossmediale Kommunikationsformate

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Medienrecht:</u>
Die Studierenden kennen designrelevante Wirtschaftstermini und ordnen komplexe Unternehmens-Sachverhalte strategisch richtig ein. Sie diskutieren die Rolle des Designs als Unterstützung und Stärkung der Unternehmensvision, da sie aktuelle Kommunikationsformate kennen und auf der Grundlagenvermittlung wirtschaftlicher Prozesse und unternehmerischer Strategien kritisch hinterfragen.

<u>Designmanagement:</u>
Aus dem erarbeiteten Verständnis, dass Design, Produktion und Marketing als eine Einheit zu verstehen ist, entwickeln die Studierenden eigene, crossmediale Formate zur zukünftig besseren Kommunikation. Studierenden erkennen eventuelle medienrechtliche Widersprüche oder Gefahrenquellen für ihren Arbeitsbereich und können diese abwenden.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Medienrecht:</u>
Barton, Dirk-Michael: Multimediarecht. Stuttgart 2010
Fechner, Frank: Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia. Tübingen 2019
Heinemann, Andreas: Patent- und Designrecht: Textausgabe zum deutschen, europäischen und internationalen Patent-, Gebrauchsmuster- und Designrecht. München 2018

Homann, Hans Jürgen: Praxishandbuch Filmrecht: ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende. Berlin 2009
Homann, Hans-Jürgen: Praxishandbuch Musikrecht: ein Leitfaden für Musik- und Medienschaffende. Berlin 2007
Jänich, Volker Michael | Eichelberger Jan: Urheber- und Designrecht. Stuttgart 2019
Kobuss, Joachim: Erfolgreich als Designer: Designrechte international schützen und managen. Basel 2017
Koch, Uwe / Otto, Dirk / Rüdlin, Mark: Recht für Grafiker und Webdesigner: Verträge, Schutz der kreativen Leistung, Selbstständigkeit, Versicherungen, Steuern. Bonn 2012
Loef, Robert: Zum Spannungsfeld zwischen Medienfreiheit und Persönlichkeitsschutz: Unterhaltungs-öffentlichkeit und privates Medienrecht. Baden-Baden 2009

Designmanagement:
Brauer, Gernot: Erfolgsfaktor Design-Management: ein Leitfaden für Unternehmer und Designer. Basel 2007
Cooper, Rachel | Junginger, Sabine | Lockwood, Thomas: The handbook of design-management. London 2017
Hensel, Daniela: Understanding Branding: Strategie- und Designprozesse verstehen und anwenden. München 2015
Kern, Ulrich und Petra: Designmanagement: die Kompetenzen der Kreativen. Hildesheim/Zürich 2005
Stone, Terry Lee: Designmanagement: So realisieren Sie Ihre Konzepte. München 2011

MDMA6 Medienkonzeption Theorie

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 6</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Medienkonzeption Theorie</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im SS</td><td colspan="2">Semesterlage:
2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
HA / KL90</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
56 h</td><td>Selbststudium:
124 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Medienkonzeption Theorie</td><td colspan="2"><u>Prof. Kommunikationsdesign (N.N)</u></td><td>S</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>Medienkonzeption Theorie:</u>

- Projektanalyse Reflektion und Diskussion
- Gestaltungskompetenz & Ästhetik
- Farbphysiologie
- Wahrnehmungsphysiologie
- Kreativität
- Gestalt-Theoretisches Wissen
- Analytische Methoden
- Abstraktionsfähigkeit
- Projektmanagement
- Vermittlungs- und Kommunikationskompetenz

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Medienkonzeption Theorie:</u>
Die Studierenden beherrschen die fachspezifische Identifikation bestehender Gestaltungs- und Umsetzungsprobleme, sie sind in der Lage fachlich angrenzende Kompetenzen zu erkennen, im Team zu erörtern und entsprechend zu verorten. Die Studierenden lernen die kreativen Möglichkeiten einer Konzeptentwicklung eines größeren crossmedialen Projektes im Team ausschöpfen, ein Lösungs-und anwendungsorientiertes Konzept zu entwickeln und über dezentrale Projektvernetzung zu kommunizieren und zu arbeitsteilig vorzugehen. Dabei werden Konfliktpotenziale in Zusammenarbeit mit anderen gelöst und die Entwürfe während des Prozess immer wieder im Team präsentiert. Die eigenständige Position entsteht nach einer vertieften Recherche und ausführlicher Kenntnis des zugehörigen Design-Diskurses. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Medienkonzeption Theorie:</u>
Ambrose, G.: Design th!nking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. München 2013
Breidenich, C.: Design - Ästhetik, Kommunikation, Interaktion. Heidelberg 2010
Eppler, Martin J.: Creability: gemeinsam kreativ - innovative Methoden für die Ideenentwicklung in Teams. Stuttgart 2014
Hüther, Gerald: Die Macht der inneren Bilder: Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern. Göttingen 2015
Jäckel, M.: Medienwirkungen kompakt, Wiesbaden. 2019
Lochner, D.: Storytelling in virtuellen Welten, Lochner, David 2014
Mahrdt, N.: Crossmedia: Werbekampagnen erfolgreich planen und umsetzen. Wiesbaden 2013

Pricken, Mario / Klell, Christine: Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken & Brain-Tools Für Werbung & Design. Mainz 2010
Pricken, Mario: Die Aura des Wertvollen: Produkte entstehen in Unternehmen, Werte im Kopf. 80 Strategien. Erlangen 2014
Wyngaarden, E. van.: Digitale Formatentwicklung: nutzerorientierte Medien für die vernetzte Welt. Köln 2018

MDMA7 Medienkonzeption Praxis

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 7</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Medienkonzeption Praxis</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
12</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im SS</td><td colspan="2">Semesterlage:
2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
360 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
112 h</td><td>Selbststudium:
248 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen (Wahl: 2 aus 3)</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">AV-Design/Bewegtbild I</td><td colspan="2">Prof. Jutta Tränkle</td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Animation/Games I</td><td colspan="2">Prof. Melanie Beisswenger / Prof. Games</td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kommunikationsdesign/Interaktive Medien I</td><td colspan="2"><u>Prof. Kommunikationsdesign / Prof. Interaktive Medien</u></td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>AV-Design/Bewegtbild I:</u>

- Künstlerische Konzeptentwicklung: Zeitgenössische Medienentwicklung
- Geschichte der Bewegtbildmedien
- Aufnahmetechniken Film, AR, VR, und deren Vernetzung
- Zeitgenössische Anwendungsbeispiele für Bewegtbildmedien: Film, Volumetrischer Film, AR/VR, Eventbereich, Ausstellungsdesign, Lichtdesign, Farbdesign
- Marktforschung und gesellschaftliche Relevanz: Vergleichende Konzeptanalyse, Neuromarketing, Wahrnehmungspsychologie, Medienrezeption
- Mobilitätsfenster: Interdisziplinäre Konzeptentwicklung, Auslandsaufenthalt/Exkursion

<u>Animation/Games I:</u>

- Ideenfindung in Animations- und/oder Games-Kontext
- Konzeptbesprechungen und Korrekturen
- Concept Art und Character Design
- Visual und Look Development
- Innovationspotentiale im Kontext der Main-Idea
- Interactive Storytelling / transmediales Erzählen
- Enviromental Level-Design und Persistenz der Spielewelten
- Edutainment-Konzepte
- Genrefunktionen und Spielestrategien wie MMORPG, Single-Player
- Virtual/Augmented-Reality und Emerging Technologies
- Coding von Spielmechaniken
- Animationstechniken
- Ludologie versus Narratologie
- Funktionalität von Spielemechaniken
- Prozedurale und vertiefende Animationstechniken
- Animation im Dokumentarfilm
- Vertiefung 3D-Modelling und Animation

<u>Kommunikationsdesign/Interaktive Medien I:</u>

- Ideenfindungprozesse und inhaltliche Ausrichtung
- Inhaltsbasierte Auseinandersetzung, Recherche
- Kreativ- und Entwurfsprozess
- Variantenbildung

- Vertiefende Betrachtung Komposition
- Projektspezifische Schrift-Bildprachen/Wirkung
- Crossmediales Publizieren
- Analyse- und Auswertung
- Planung: Produktionsablauf Prepress und co.
- Teamstrukturen und Prozesse der Arbeitsteilung
- Kommunikation und Diskussion

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Die Studierenden werden in diesem Modul ein komplexes Medienprojekt im Bereich der Audiovisuellen Medien/Bewegtbild und/oder Animation/Games und/oder Kommunikationsdesign konzipieren. Dabei dürfen zwei aus drei Teilmodulen gewählt werden. Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit, ein neues Projektthema im jeweiligen Bereich zu entwickeln, in den gestalterischen und konzeptionellen Kontext einzuordnen und in crossmediale Vernetzung mit ihren gewählten Zweitfächern zu transferieren. Sie sind in der Lage individuelle Gestaltungspotentiale, Wissensbereiche und Erfahrungen in konkrete Konzeptionsarbeit zu übersetzen, dabei spielen sowohl die Einschätzung und Einordnung der gestalterischen Fach- und Eigenkompetenzen eine Rolle als auch die Fähigkeit Konzepte mit Lösungs- und anwendungsorientierten Ansätzen im Team zu entwickeln. Die Studierenden verdeutlichen die interdisziplinären Bezüge des Projektentwurfes und vertiefen ihre Wahrnehmungs-, Diskurs- und Präsentationsfähigkeiten.

<u>AV-Design/Bewegtbild I:</u>
Die Studierenden konzipieren ein Audiovisuelles Medienprojekt im Bereich der zeitbasierten oder immersiven Medien und werden dabei von den Lehrenden entsprechend moderativ begleitet. Mit ihren individuellen Gestaltungspotentialen, Erfahrungen und Vorlieben im Bereich der audiovisuellen Medien entwerfen sie ein komplexes Projekt individuell und im Team. Die Studierenden sind in der Lage aus dem fachspezifischen Angebot ihre selbsteingeschätzten Kompetenzen zu vertiefen. Hierzu werden seitens des Lehrenden Vertiefungsschwerpunkte angeboten, je nach aktueller Medienentwicklung vom transmedialen Storytelling bis zur zeitgenössischen Film- und Soundkonzeption und im Bereich der VR- / AR- Schnittstelle. Die Studierenden verfügen bereits über ein Repertoire aufnahmetechnischer und softwarebasierter Fähigkeiten, die sie vorausschauend zur Arbeitsorganisation in ihre Konzeption einbetten können. Darüber hinaus werden angepasst an die Projektvorhaben Wahlpflichtfächer mit vertiefenden Angebote im Bereich der Aufnahmetechniken und Softwarekenntnisse in Prä-, Produktion und Postproduktion offieriert, die die Studierenden im Hinblick auf die bevorstehende Projektrealisation wahrnehmen können. Ziel ist die eigenständige Entwicklung eines audiovisuellen Bewegtbildkonzeptes mit transdisziplinärem Charakter, das bis zur Präsentationsreife vorbereitet und realisierbar ist. Vor einem Auditorium überzeugen die Studierenden mit einem „Pitching“ ihr Projekt potentielle Auftraggeber.

<u>Animation/Games I:</u>
Die Studierenden erwerben in diesen Wahlpflichtfächern elaborierte und anwendungsorientierte Kenntnisse und Fähigkeiten in der Entwicklung und Konzeption von Inhalten im Bereich von Games, Edutainment, und 2D/3D-Animation. Die Studierenden planen und konzipieren ein Medienprojekt, das sie im 3. Semester des Studiengangs im Modul Medienrealisierung in ein funktionales und anwendungsbezogenes Werk umsetzen. Die Studierenden entwickeln dabei ein Konzept, das sich aus den konstruktiven und prozesshaften Abläufen und Phasen der Designentwicklung speist. Die Schwerpunkte dieses Gestaltungsprozesses liegen dabei für die Studierenden u. a. auf der Beherrschung der Aspekte der Konzeption von Animations- und Games-Content, dem Coding von Spielmechaniken, der dramaturgischen Struktur, des Charakterdesigns, des elaborierten Umgangs mit 2D/3D-Animationen und damit verbundenen Design- und Applikationskenntnissen.

<u>Kommunikationsdesign/Interaktive Medien I:</u>
Im Vertiefungsschwerpunkt Kommunikationsdesign entwickeln die Studierenden eigenverantwortlich eine komplexe Medienkonzeption. Sie erhalten die Gelegenheit zum eigenständigen Entwurf eines hochwertigen Produktes und können dabei bisher erworbene theoretische und praktische Kenntnisse aus dem Bereich der visuellen Kommunikation vertiefen und initiieren. Die Studierenden reflektieren in diesem Rahmen sowohl die wiss. Fundierung und Qualität ihres Vorgehens als auch die ihres zu entwerfenden Produktes. Des Weiteren entwickeln sie eigene Anwendungen in thematisch bezogenen Arbeitsgebieten der visuellen Kommunikation wie beispielsweise Corporate Design, Editorial- oder Verpackungsdesign. Durch die Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes sind die Studierenden befähigt eine zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten zu realisieren: fundierte Konzeptentwicklung, Inhaltsrecherche- und aufbereitung, Entwurfsentwicklung und Umsetzungsplanung.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

AV-Design/Bewegtbild I:
Beller, Hans (Hg.): Handbuch der Filmmontage Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München 2005
Blothner, Dirk, Michael Braun, Gerald Dagit, Thomas Elsaesser, Nina Gerlach [und weitere]: Film | Bild |Emotion: Film-und Kunstgeschichte im postkinematografischen Zeitalter. Berlin 2019
Bonnemann, Jens: Filmtheorie: Eine Einführung. Stuttgart 2019
Droste, Heinz W.: Kommunikations-Strategie: Analyse-Methode -Lösungs-Findung - Crossmediale Planung Hückelhoven 2018
Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart. Leipzig 2009
Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld 2019
Samuel-Azran, Tal: Intercultural communication as a clash of civilizations: Al-Jazeera and Qatar's soft power. New York/Bern/Frankfurt/Berlin/Wien 2016
Stein, Werner, Johannes Greiner, Harro Schweizer: Der grosse Kulturfahrplan: die interaktive Enzyklopädie von der Vorzeit bis zur Gegenwart; über 50.000 Daten der Kulturgeschichte; über 100.000 Indexeinträge für schnelle Recherchen in allen Wissensgebieten, über 2.500 Bilder aus dem Archiv für Kunst und Geschichte; über 25 Minuten Filmmaterial aus Wochenschauen, Spielfilmen, Nachrichten, über 110 Minuten Musikbeispiele und Original-Tonaufnahmen aus dem Deutschen Rundfunkarchiv. München 1996. Zeittafel 1999.

Animation/Games I:
Adams, Ernest / Dormans, Joris: Game Mechanics: Advanced Game Design. 2012
Co, Phil: Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences. 2006
Hagner, Michael / Kerner, Ina / Thomä, Dieter: Theorien des Computerspiels. Hamburg 2012
Hingham, Paul: Game Design: A practical approach. Schuytema 2006
Hink, Heimer: Professional Game Development. München 2006
Kerlow, Isaac V.: The Art of 3D-Computer Animation and Effects. Hoboken 2009
Korgel, Daniel: Virtual Reality-Spiele entwickeln mit Unity®: Grundlagen, Beispielprojekte, Tipps & Tricks. München 2018
Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. Köln 2014
Medien Netzwerk Bayern Story Now: Ein Handbuch für digitales Erzählen. München 2016
Rall, Hannes: Animationsfilm – Konzept und Produktion (Praxis Film 77). Konstanz 2015
Robertson, Scott: How to Design: Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology. Diamond Book Distributors 2019
Schell, Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington/Massachusetts 2014²
Salen, Katie: Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge/Massachusetts 2003
Selby, Andrew: Animation in process. London 2009
Stoneham, Bill: How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds. New York 2010
Zabiegly, Matthias: 3D-Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden. Saarbrücken 2007
Zerbst, Stefan / Düvel, Oliver: 3D-Spieleprogrammierung Kompendium. München 2005
Zeitschrift: digital production

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien I:
Bühler, P.: Printdesign: Entwurf - Layout – Printmedien. Heidelberg 2018
Burkhardt, R.: Printdesign das umfassende Handbuch. Bonn 2019
Cairo, A.: The functional art: an introduction to information graphics and visualization. Berkeley 2013
Caldwell, C.: Editorial design: digital and print. London 2014
Choi, D.: Editorial Design. Choi's Gallery 2014
Franchi F.: Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics. Berlin 2013
Gläser H.; Wachsmuth, N.; Editorial Design - Magazingestaltung. Grünwalt 2013
Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
Hickmann, F. M.: Von erfolgreichen Designern lernen: schauen Sie hinter die Kulissen bekannter Agenturen; Inspiration, Anregung, Wissensvorsprung; Trends und Standards im Grafikdesign. Bonn 2014
Katz, J.: Designing Information. Hoboken 2012
Maxbauer, R; Maxbauer, A.: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003
Pricken, Mario: Die Aura des Wertvollen: Produkte entstehen in Unternehmen, Werte im Kopf. 80 Strategien. Erlangen 2014

Rossant, C.: Ipy IPython Interactive Computing and Visualization Cookbook, Second Edition: Over 100 hands-on recipes to sharpen your skills in high-performance. Birmingham 2018
Roberts, L.: Raster - Kreative Lösungen für Grafikdesigner. München 2013

MDMA8 Wahlpflichtfach I

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 12</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Wahlpflichtfach I (*)</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA / PR / EW / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Masterseminar</td><td colspan="2">Verschiedene Betreuer</td><td>S</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

Wahlpflichtfächer sollen der individuellen Vertiefung, Ergänzung der Pflichtfächer und der interdisziplinären Vernetzung im Projektstudium dienen. Beispiele der Angebote sind im Anhang zu finden. Die zuständigen Gremien können weitere oder substituierende Fächer für das Modul vorschlagen und beschließen.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

(*) Es sind zwei Lehrveranstaltungen aus einem vorgegebenen Katalog an WPF zu wählen, die in Summe 4SWS und 6 LP ergeben. Der Katalog der WPF wird je nach Falkultätsangebot und Bedarf festgelegt.</td></tr>
</table>

3. Semester

MDMA9 Design und Ästhetik

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 9</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Design und Ästhetik</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
KL90 / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Design und Ästhetik</td><td colspan="2"><u>Dr. Heike Hümme</u></td><td>V</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Design und Ästhetik:</u>
- Design im Spagat zwischen ökonomischen Interessen des Auftraggebers und der künstlerischen Gestaltungsfreiheit eines Designers | einer Designerin
- Fähigkeit des Designs zu emotionalisieren, einschließlich ästhetisch-ethischer Bewertungsmaßstäbe, die u.a. abhängig sind von Geschlecht, Alter, sozialer Zugehörigkeit, sozialem Umfeld sowie von der physiognomischen wie psychologischen Konstitution des Einzelnen
- „Gutes“ Design versus „richtiges“ Design
- visuelle Wahrnehmung, darunter u.a. Farbpsychologie, Wahrnehmungspsychologie
- Möglichkeiten der Digitalität [VR, Augmented Reality etc.], und wie diese die Ästhetik der Bildwelten und deren visuelle Wahrnehmung verändert</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Design und Ästhetik:</u>
Die Studierenden vertiefen ihr Wissen über ästhetische Grundlagen, indem sie sich verstärkt mit der Entwicklung und Differenzierung der (eigenen) Wahrnehmung befassen. Derart sensibilisiert, öffnen sie sich Fragen der veränderten Anforderungen an ihren kreativen Schaffensprozess. Sie berücksichtigen in ihren eigenen Entwürfen die Anforderungen an eine multisensorische Ansprache und finden eigene, persuasive Kommunikationswege in digitalen und analogen Medien, die ästhetischen Maßstäben gerecht werden.
Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Design und Ästhetik:</u>
Arnold, Florian: Philosophie für Designer. Stuttgart 2016
Arnold, Florian: Logik des Entwerfens: eine designphilosophische Grundlegung. Paderborn 2018
Fiell, Charlotte & Peter: Design des 20. Jahrhunderts. Köln 2016
Heimann, Monika: Wie Design wirkt. Bonn 2017
Heinrich, Michael: Metadisziplinäre Ästhetik. Eine Designtheorie visueller Deutung und Zeitwahrnehmung. Bielefeld 2019
Maldonado, Tomas: Digitale Welt und Gestaltung. Basel 2007
Schweppenhäuser, Gerhard: Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie. Wiesbaden 2019
Selle, Gert: Geschichte des Designs in Deutschland. Frankfurt|Main 2007</td></tr>
</table>

MDMA10 Medienrealisierung Theorie

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 10</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Medienrealisierung Theorie</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
HA / KL90</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2"><u>Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)</u></td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Medienrealisierung Theorie</td><td colspan="2"><u>Prof. Melanie Beisswenger</u></td><td>S</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Medienrealisierung Theorie:</u>
- Design und Komposition
- Corporate Publishing
- Trendanalyse und Entwicklung
- Perzeption, Rezeption und Kognition
- Ausgestaltung schöpferischer Potenziale
- Kreativitätsforschung
- Produktionsumgebungen
- Analytische Reflektion aktueller Projekte (Medienrealisation Praxis)
- Analytische Reflektion aktueller Medienkanäle
- Vermittlungs- und Kommunikationskompetenz</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Medienrealisierung Theorie:</u>
Die Studierenden können dank theoretischen Vokabulars ihren Ideen Gestalt verleihen und kennen die dazu gehörigen grammatischen Regeln – auch um diese ggf. bewusst brechen zu können. Mit fundiertem Theoriewissen und Methoden zur Medienanalyse lösen sie komplexe Problemstellungen. In diesem Zusammenhang spielt die Medien- und die Vermittlungskompetenz eine tragende Rolle, die die Studierenden befähigt medienübergreifend zu denken, um gezielt adäquate Gestaltungskonzepte wirksam einzusetzen und zu begründen. Die Studierenden analysieren aktuelle Medienkanäle, können alte ggf. modifizieren, sie sind in der Lage Neuen offen zu begegnen, deren Funktion zu reflektieren und beherrschen somit die Spielräume der medialen Klaviatur. Um den Erfolg von Designprojekten zu sichern, können sie Ideen fachlich fundiert vermitteln, einen Auftraggeber mit stichhaltigen Argumenten überzeugen, dies auch im Zusammenspiel mit Produktionspartnern und schließlich den Konsumenten. Sie beherrschen den Dialog und Austausch, mit entsprechendem Verständnis, Überzeugungskraft und Emotion. Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Medienrealisierung Theorie:</u>
Birkenbihl, Vera F.: Das innere Archiv. Steigern Sie Ihre Intelligenz durch nachhaltiges Gehirnmanagement. München 2018
Bohnsack, Ralf: Dokumentarische Methode. In: Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung, hg. Michael Meuser. Opladen und Farmington Hills 2011
Howells, R.: Visual Culture. Cambridge 2019
Holm-Hadulla, Rainer M.: Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Göttingen 2012
Hüther, Gerald: Die Macht der inneren Bilder: Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern. Göttingen 2015
Korte, Martin: Wir sind Gedächtnis: Wie unsere Erinnerungen bestimmen, wer wir sind. München 2017</td></tr>
</table>

Zürn, T.: Bild, Blick, Berührung: optische und taktile Wahrnehmung in den Künsten. Paderborn 2019
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie: Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2018. München 2018
Kromrey, Helmut.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart 2009
Nohl, Arnd-Michael: Interview und dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis. Wiesbaden 2012
Regenthal, G.: Ganzheitliche Corporate Identity: Profilierung von Identität und Image. Wiesbaden 2009
Reins, A.: Corporate Language: wie Sprache über Erfolg oder Misserfolg von Marken und Unternehmen entscheidet. Mainz 2006
Sternberg, Robert J. / Lubart, Todd I.: The concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In: Handbook of Creativity, edited by Robert Sternberg. Cambridge 2010

MDMA11 Medienrealisierung Praxis

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 11</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Medienrealisierung Praxis</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
12</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
360 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
112 h</td><td>Selbststudium:
248 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen (Wahl: 2 aus 3)</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">AV-Design/Bewegtbild II</td><td colspan="2"><u>Prof. Jutta Tränkle</u></td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Animation/Games II</td><td colspan="2">Prof. Melanie Beisswenger
Prof. Games (N.N.)</td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kommunikationsdesign/Interaktive Medien II</td><td colspan="2">Prof. Kommunikationsdesign (N.N.) Prof. Int. Medien (N.N.)</td><td>L</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
</table>

Inhalte

<u>AV-Medien II:</u>

- Realisationsbesprechungen und Korrekturen
- Präsentationszusammenhänge
- Iterative Gestaltungsprozesse
- Dramaturgische Strukturen
- Drehorganisation und Supervising-Prozesse im Team
- Previsualisierung und VFX, Setdesign, Bildkomposition und Lichtgestaltung
- Schauspielführung
- Postprodiction: Editing, Compositing, Sounddesign, Colorcorrection
- Formaterstellung für unterschiedliche Distributionen, Marketing / Social Media

<u>Animation/Games II:</u>

- Realisationsbesprechungen und Korrekturen
- Präsentationszusammenhänge
- Dramaturgische Strukturen
- Games-Strategies
- Iterative Gestaltungsprozesse
- Mediaplattformen und Applikationen
- Visual Development und Concept Art
- Organisation und Teammanagement
- Vertiefung Character-Design und Rigging
- Developer-Tools
- Vertiefung Rendering

<u>Kommunikationsdesign/Interaktive Medien II:</u>

- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen
- Betreuung der einzelnen Realisationsphasen
- Produktionsbegleitung der relevanten Komponenten
- Corporate Design in der Projektentwicklung
- Prototypenbildung
- Druckvorstufe/ Reinzeichnung
- Druck- und Produktionstechnik / Besonderheiten
- Präsentation und Reflektion
- Projektevaluation

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Die Studierenden werden in diesem Modul ein komplexes Medienprojekt im Bereich der Audiovisuellen Medien/Bewegtbild und/oder Animation/Games und/oder Kommunikationsdesign/interaktive Medien konzipieren. Dabei dürfen zwei aus drei Teilmodulen gewählt werden. Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit, ein neues Projektthema im jeweiligen Bereich zu entwickeln, in den gestalterischen und konzeptionellen Kontext einzuordnen und in crossmediale Vernetzung mit ihren gewählten Zweitfächern zu transferieren. Sie sind in der Lage individuelle Gestaltungspotentiale, Wissensbereiche und Erfahrungen in konkrete Konzeptionsarbeit zu übersetzen, dabei spielen sowohl die Einschätzung und Einordnung der gestalterischen Fach- und Eigenkompetenzen eine Rolle als auch die Fähigkeit Konzepte mit Lösungs- und anwendungsorientierten Ansätzen im Team zu entwickeln. Die Studierenden machen die interdisziplinären Bezüge des Projektentwurfes deutlich und vertiefen ihre Wahrnehmungs-, Diskurs- und Präsentationsfähigkeiten.

AV-Medien II:
Im Modul »Medienrealisierung Praxis« produzieren und realisieren die Studierenden das im 2. Semester konzeptionierte Medienprojekt im Bereich Audiovisuelle Medien. Die Schwerpunkte liegen dabei für die Studierenden auf der ergebnisorientierten Realisierung und Präsentation des medialen Produkts. Praktische Erfahrungen im Umgang mit dem Gestaltungsmitteln, der Logistik und Strukturierung audiovisueller Medien stehen dabei für sie in diesem Modul im Vordergrund. Die Studierenden berücksichtigen bei der Umsetzung ihres Konzeptes aktuelle Trends der Film-und Videoproduktion, angrenzende interaktive-und crossmediale Anwendungen und entsprechende Arbeitsteilung im Team. Durch die Realisierung eines eigenen Projektes in Drehorganisation und Umsetzung mit professioneller Film-und Studiotechnik, dem Umgang mit Editing, Visual Effects und Compositing, Sounddesign und Colorcorrection verknüpfen und reflektieren die Studierenden den Umgang mit den inhaltlichen, konzeptionellen, produktionellen und gestalterischen Anforderungen an ein Bewegtbildprojekt als einen komplexen Prozess. Sie transferieren gemachte Erfahrungen auf Projekt-und Forschungssituationen und entwickeln diese selbständig weiter.

Animation/Games II:
Im Modul »Medienrealisierung Praxis« produzieren und realisieren die Studierenden das im 2. Semester konzeptionierte Medienprojekt im Bereich Edutainment, Games oder Animation. Die Schwerpunkte liegen dabei für die Studierenden auf der ergebnisorientierten Realisierung und Präsentation des medialen Produkts. Praktische Erfahrungen im Umgang mit dem Gestaltungsmitteln und der Logistik und Strukturierung der Medien Animation und Games stehen dabei für sie in diesem Modul im Vordergrund. Sie transferieren gemachte Erfahrungen auf gleichartige/ähnliche Projekt-und Forschungssituationen und entwickeln diese selbständig weiter. Dabei spielen Faktoren der Usabiltity, der Verständlichkeit der Produktionsabläufe und der Expression im Erfahren des Schaffensprozesses eine wichtige Rolle. Durch die Realisierung eines eigenen Projektes mit Applikationen wie z.B. Maya, Z-Brush, Unreal Engine lernen die Studierenden den Umgang mit den inhaltlichen, konzeptionellen, produktionellen und gestalterischen Anforderungen an ein Videospiel /eine Animation und verstehen den Design-Prozess im Hinblick auf die Ausarbeitung bei Animation und Games.

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien II:
Mit dem Vertiefungsschwerpunkt Kommunikationsdesign realisiert der Studierende eine anwendungsorientierte Medienproduktion. Die Studierenden können verschiedene Techniken zur Optimierung der bestehenden Entwürfe zielgerichtet einsetzen und weiterentwickeln. Die Studierenden sind in der Lage, Konzepte zur Realisation zu bringen und in differenzierten Aspekten (z.B.: Gestaltung, Kommunikation, Ergonomie) Variantenbildung für ihre Prototypen zu konzipieren und umzusetzen. Nebst Kommunikationsfähigkeiten steigern die Studierenden ihre Kooperations- und Teamfähigkeit sowie ihr Zeit- und Selbstmanagement, welches letztlich der Qualität und Produktionsgeschwindigkeit ihrer Medienproduktion zu Gute kommt. Aufgrund der gewonnenen analytischen und praktischen Fähigkeiten sind sie befähigt die eigene Kreation zu justieren bzw. andere Projekte zu evaluieren.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

AV-Medien II:
Eick, Dennis: Digitales Erzählen - Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014
Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart. Leipzig 2009

Institut für Immersive Medien (Hg.): Transmedia Storytelling. In: Jahrbuch immersiver Medien. Marburg 2017
Jesper, Petzke: Drehplanung. Köln 2019
Kapp, Hans-Jörg: Motion Picture Design: Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung. München 2019
North, Dan: Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London 2008
Schadt, Thomas: Das Gefühl des Augenblicks: zur Dramaturgie des Dokumentarfilms. Konstanz/München 2017[4]
Strauch, Thomas / Engelke, Carsten: Filme machen: denken und produzieren in filmischen Einstellungen. Paderborn 2016

Animation/Games II:
3D-Total Publishing; Character Design Quarterly 5: Visual Development / Illustration / Concept Art. La Vergne 2018
Amidi, Amid; Lasseter, John: The Art of Pixar, The complete Color Scripts and select Art from 25 years of Animation. San Francisco 2011
Birn, Jeremy, Lighting and Rendering. Menden 2015[3]
Distelmeyer, Jan / Hanke, Christine (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld 2008
Eick, Dennis: Digitales Erzählen - Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014
Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to the Ludology. In: Perron, Bernhard Wolf, Mark J.P., The Video Game Theory Reader. New York 2003
Nitsche, Michael: Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds. Cambridge/London 2008
Sorg, Jürgen: Figurenkonzepte im Computerspiel, in: Leschke, Rainer / Heidbrink, Henriette (Hg.), Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. Konstanz 2010

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien II:
Birkigt, K.: Corporate Identity: Grundlagen, Funktionen, Fallbeispiele. München 2013
Bühler, P.: Printdesign: Entwurf - Layout – Printmedien. Heidelberg 2018
Burkhardt, R.: Printdesign das umfassende Handbuch. Bonn 2019
Forssman, F.: Detailtypografie. Mainz 2014
Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
Maxbauer, A.: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003
Pricken, Mario / Klell, Christine: Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken & Brain-Tools Für Werbung & Design. Mainz 2010
Pricken, Mario: Die Aura des Wertvollen: Produkte entstehen in Unternehmen, Werte im Kopf. 80 Strategien. Erlangen 2014
Regenthal, G.: Ganzheitliche Corporate Identity: Profilierung von Identität und Image. Wiesbaden 2009
Reins, A.: Corporate Language: wie Sprache über Erfolg oder Misserfolg von Marken und Unternehmen entscheidet. Mainz 2006
Sauthoff, D.: Schriften erkennen: eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Mainz 2014
Willberg, H.P.: Lesetypografie. Mainz 2010

MDMA12 Wahlpflichtfach II

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 12</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Wahlpflichtfach II (*)</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im WS</td><td colspan="2">Semesterlage:
3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PA / PR / EW / HA</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
60 h</td><td>Selbststudium:
120 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Masterseminar</td><td colspan="2">Verschied. Betreuer</td><td>S</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

Wahlpflichtfächer sollen der individuellen Vertiefung, Ergänzung der Pflichtfächer und der interdisziplinären Vernetzung im Projektstudium dienen. Beispiele der Angebote sind im Anhang zu finden. Die zuständigen Gremien können weitere oder substituierende Fächer für das Modul vorschlagen und beschließen.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

(*) Es sind zwei Lehrveranstaltungen aus einem vorgegebenen Katalog an WPF zu wählen, die in Summe 4SWS und 6 LP ergeben. Der Katalog der WPF wird je nach Falkultätsangebot und Bedarf festgelegt.</td></tr>
</table>

4. Semester

MDMA13 Masterseminar

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 13</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Masterseminar</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im SS</td><td colspan="2">Semesterlage:
4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
180 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
PR/RE</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
28 h</td><td>Selbststudium:
152 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Masterseminar</td><td colspan="2"><u>Verschied. Betreuer</u></td><td>S</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Masterseminar:</u>

Vertiefung wissenschaftlicher Arbeitsroutinen
Die Veranstaltung befähigt zur Arbeit mit Forschungsfragen, konkrete Möglichkeiten zur Hypothesenbildung werden aus dem Kanon des Faches entwickelt, inhaltlich unterstützt sie bei der fachgerechten Themenwahl und der Gliederung des Stoffes, sie hilft dabei das jeweils individuelle Thema der Masterarbeit nicht zu breit und nicht zu spitz im Fach anzulegen. Recherchetechniken zur Zusammenstellung von Quellen werden vertieft, die Arbeit mit Datenbanken im Vergleich zu Bachelorstudiengängen deutlich erweitert. Im Rahmen der Veranstaltung werden elaborierte Lesetechniken (u.a. Spot-Reading) und der Umgang mit großen Textmengen geübt, die grafische Aufbereitung und Darstellung von empirisch gewonnenen Primärdaten analysiert, die Fähigkeit zur Formulierung in direkter und indirekter Rede überprüft sowie Übungen zur Textanalyse angeboten.

Wissenschaftstheorie
Forschungsergebnisse werden zur wissenschaftstheoretischen Verortung bezüglich ihres erkenntnistheoretischen Gehalts geprüft, der sich durch die erkenntnisermöglichenden und -einschränkenden Dimensionen verwendeter theoretischer und methodologischer Annahmen ergibt. Damit einhergehend wird die Frage aufgeworfen, ob wissenschaftsgeschichtlich der Wechsel von Theorien- und Methodologie-Paradigmen sich als Fortschritt bezeichnen lässt. Mithilfe formallogischer Methoden werden Argumentationsweisen in der Wissenschaft auf ihre Adäquatheit überprüft, wobei insbesondere die Möglichkeiten und Grenzen deduktiver und induktiver Schlussmethoden vertieft werden.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Masterseminar:</u>
Das Masterseminar dient dazu, die Kenntnisse der Studierenden im Umgang mit wissenschaftlichen Arbeitsroutinen und Wissenschaftstheorie zu vertiefen.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Masterseminar:</u>
Vertiefung wissenschaftlicher Arbeitsroutinen
Balzert, Helmut / Schröder, Marion: Wissenschaftliches Arbeiten. 2011
Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. Stuttgart 2010
Franck, Norbert / Stary, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Stuttgart 2012
Kühltz, Stefan: Wissenschaftlich formulieren. Stuttgart 2012
Kronmeier, Martin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht für Bachelor-, Master und Dissertation. Stuttgart 2012
Theisen, Manuel Reneé / Theisen, Martin: Wissenschaftliches Arbeiten. München 2013</td></tr>
</table>

Wissenschaftstheorie
Adorno et al.: Der Positivismusstreit in der deutschen Soziologie. München 1993
Berger, Peter / Luckmann, Thomas: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Berlin 2003
Bertemes, Claude: Alles nichts – oder? Münster
Chalmers, Alan F.: Wege der Wissenschaft. Berlin
Feyerabend, Paul (1986): Wider den Methodenzwang. Frankfurt/Main 2005
Haller, Max: Soziologische Theorie im systematisch-kritischen Vergleich. Wiesbaden 2012
Kuhn, Thomas S.: Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen. Frankfurt/Main
Popper, Karl (2013): Logik der Forschung. Berlin 1996
Salmon, Wesley (1986): Logik. Leipzig 2006

Anhang

Exemplarische Inhate der WPFs:

Aufnahmetechniken		S	2
Englisch für Designer		S	2
Character Animation		S	2
Typografie		S	2
Sounddesign		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MDMA			

Inhalte

Aufnahmetechniken:
- Optik - physikalisch und ästhetisch
- Kamerabewegung, Drohne, Griptechnik
- Highend-Kameratechnik und Zubehör
- aktuelle Leuchtmittel
- Bildästhetik und -komposition
- Lichtkomposition
- Stereo-Tonaufnahme
- Studioaufnahme
- Kalkulation und Equimentliste

Englisch für Designer:
- Fachbegriffe und Designvokabular
- Fortgeschrittene Grammatik
- Begegnung mit verschiedenen Vortragssituationen und Zielgruppen auf Englisch
- Präsentation und Pitch, Kunden- und Verkaufsgespräche
- Diskussionsrunden

Character Animation:
- Animationstechniken
- Bewegungsanalyse und -referenzen
- Planung, Blocking und Polishing von Animation
- Einführung in das Schauspiel
- Gesichtsanimation

Typografie:
- Analyse/Entwurf und Reflektion

- Bildhafte und experimentelle Typografie
- Angewandte Typgrafie
- Kinetische Typografie
- Typen und Typografen

Sounddesign:
- Atmos, Effekte, Spezialeffekte
- Endmischung und Mastering: Mono, Stereo, Surround
- Dramaturgische Verdichtung, Akzente, Dynamik, Leitmotivik
- Analyse von Sounddesign in Medienproduktionen
- Integration von Sounddesign-Konzepten in Medienprojekten

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Aufnahmetechniken:
Die Studierenden vertiefen und üben den Umgang mit dem aktuellen Kamera- und Tonequipment, dem Zubehör und den neuesten Leuchtkörpern. Neben der Aktualisierung auf den neuesten Stand der Technik und den Trends der Film- und immersiven Medienbranche lernen die Studierenden parallel zu ihrer Konzeptentwicklung die adäquate Technik für ihr Projekt einzuschätzen und zu planen. Sie erstellen branchenübliche Kalkulationen, transferieren dramaturgische Ideen in die praktische Wahl der Aufzeichnungstechnik und stellen projektrelevante Equipmentlisten zusammen.

Englisch für Designer:
Die Studierenden beherrschen den Grundwortschatz des Designenglisch und können sowohl mündlich als auch schriftlich diesen situationsgerecht anwenden. Durch ein intensives Training sind sie in der Lage Kommunikationssituationen im gestaltungsspezifischen Kontext z.B. in Teamdiskussionen, am Telefon, im Schriftverkehr, in Präsentation, in Vorstellungsgesprächen und in Pitches einzusetzen.

Character Animation:
Die Studierenden erlernen und vertiefen im Wahlfach Character Animation die theoretischen und praktischen Grundlagen der Animationsprinzipien und des Animationsdesigns von der Pose zur Bewegung, sowie die interdisziplinären Anwendungsaspekte. Des Weiteren stehen das Thema Schauspiel und Performance, Gesichtsanimation und die Interpretation von Dialog im Mittelpunkt. Das Erlernen der Prinzipien und Konzepte der Charakter Animation steht dabei im Vordergrund, nicht primär die Technik oder die verwendete Software selbst. Anhand von Skizzen, Video Referenzen, Blocking und Splining erarbeiten die Studierenden ihren eigenen Workflow und eine individuelle Umsetzung der Animationsidee.

Typografie:
Studierende sind in der Lage, Schriften zu unterscheiden und je nach Einsatzzweck bewusst einzusetzen. Sie erkennen die Bewertungskriterien guter Schriftgestaltung und wissen um die Möglichkeiten, komplexe Präsentationen im korrespondierenden Umfeld umzusetzen und können die notwendigen Schritte für erfolgreiche medien- und zielgruppengerechte Vermittlung von Inhalten in vernetzten Umgebungen umsetzen. Sie entwickeln ein Gefühl für die Gestaltung von Typografien, Technologien der Schrifterstellung, digitale Manipulation und Erstellung von Schrift, Schrift und Typografie im virtuellen und physischen Raum (2D/3D), gezielte Verwendung von Analogien zur Schriftgestaltung, Wirkung und Anwendung von Schrift im zeitlichen und räumlichen Kontext. Erstellung komplexer Konzepte für analoge und digitale Produkte, Interaktive Typografie.

Sounddesign:
Die Studierenden erweitern ihre Kenntnisse der Tongestaltung und der Tonaufzeichnung im Wahlpflichtfach Sounddesign. Sie vertiefen den Umgang mit Tönen, Geräuschen, Musik und Productionsounds im Verhältnis zum visuellen Medium. Dabei setzten sie sich mit dem dramaturgischen Einsatz und audiovisuellen Konzepten und Klangcollagen auseinander. Die Studierenden experimentieren mit Geräuschen, die sie selbst analog oder digital kreieren. Sie bearbeiten die Klangquellen bei der Tonmischung und Postproduktion von AV-Material wie es z.B. in der Peripherie von Studioproduktionen entsteht. Dabei können sie auch die Möglichkeiten der Synchronaufnahme- oder Sprechertextaufnahme nutzen. Die Studierenden professionalisieren den Umgang mit digitalen Audio-Mischpulten, Audio-Workstations und vertiefen ihre Kenntnisse mit Sound-Applikationen, wie Protools oder Soundtrack Pro.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Visual Effects	Prof. Games (N.N.)	S	2
Color Grading	Prof. Jutta Tränkle	S	2
Virtuelle Welten	Prof. Interaktive Medien (N.N.)	S	2
Visuelle Orientierungssysteme	Dr. des. Berit Andronis	S	2
Audiomischung	LfbA AV Medien (N.N.)	S	2

Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA

Inhalte

Visual Effects (VFX)::
- Visual Effects und Special Effects
- Bluescreen, Greenscreen, Chroma- und Luminanzkey
- Ausleuchtung Key-Screen und Objektbeleuchtung
- 2D/3D Tracking
- Partikelsysteme, volumetrische FX
- Drehplanung / Motion Control
- Motion Capturing
- Mattepainting: Reale und virtuelle Hintergründe, Übergänge
- Erweiterung der Softwarekenntnisse

Color Grading:
- Farbräume, Farbmodelle (z.B. RGB; HSL)
- Farb- und Oberflächenschemata – Wirkung im Film
- Kalibrierungssysteme
- Farbwahrnehmung und –wirkung
- Color Grading Software

Virtuelle Welten:
- Virtual- / Augmented Reality
- Artificial Intelligence (AI)
- Gamification
- Interaktive Medien
- Adäquate Technologien

Visuelle Orientierungssysteme:
- Archaische Beispiele
- Leitsysteme im urbanen Umfeld
- Leitsysteme in Flughäfen und Bahnhöfen
- Leitsysteme in Ausstellung und Event
- Zeichensysteme

Audiomischung:
- Physikalische Gesetze der Audiowahrnehmung
- Drehort-Vorbereitungen und Aufnahmesituationen
- Tonaufzeichnungsverfahren und -formate
- Physikalische Grundlagen der Audiowahrnehmung
- Wiedergabe-Technik und –Konzepte

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Visual Effects (VFX):
In diesem Angebot werden Visual Effekts an Schnittstellen der virtuellen Produktion zwischen Filmproduktion und Games verortet. Die Studierenden kennen die Grundlagen der Visual Effekts im Vergleich beider Bereiche Film und Games und sind in der Lage diese anzuwenden. Sie vertiefen und erweitern ihre Kenntnisse im Software- und aufnahmetechnischen Bereich. Die Studierenden setzten sich mit Techniken wie MotionCapturing an der Schnittstelle zu realen vs. virtuellen Welten auseinander und loten die Grenzen und Möglichkeiten visueller Effekte in der aktuellen Film- und/oder Gameproduktion aus. Die Studieren diskutieren

mittels Referate über neue Anwendungsbereiche der expandierenden VFX-Branche, etwa im Bereich des Imagefilms oder bei der Visualisierung technischer oder wissenschaftlicher Prozesse.

Color Grading:
Die Studierenden sind mit den Grundlagen der Farbtheorie vertraut und vertiefen ihre Kenntnisse der Farbgestaltung in Bewegbildmedien anwendungsbezogen mit der gängigen Color Grading-Software wie z.B. Da Vinci. Sie üben den Umgang mit unterschiedlichen Farbräumen, lernen Farb- und Oberflächenschemata im Bewegbild zu nuancieren und schärfen die Farbwahrnehmung- und Wirkung. Sie kreieren den Look eines Bewegbildmediums.

Virtuelle Welten:
In dem Fach Virtuelle Welten erlernen die Studierenden den Umgang mit den neuen Medien, wie beispielsweise Virtual und Augmented Realitiy und anderen interaktiven und zukunftsweisenden Technologien. Sie werden dazu befähigt eigene Ideenkonzepten zu entwickeln, auszuarbeiten und mit dementsprechenden Medien umzusetzen. Dafür werden Ihnen die entsprechenden Grundlagen in den Bereichen Interactive Design, sowie Soft- und Hardware vermittelt, um eine Basis für deren Projektrealisierung zu schaffen.

Visuelle Orientierungssysteme:
Die Studierenden sind in der Lage Elemente der Signaletik anzuwenden und gestalterische Lösungen für folgende Themen zu entwickeln: räumliche Orientierung von Menschen im komplexen Umfeld (Messegelände, Flughafen, Bahnhof, Schule etc.); Aspekte der Architektur, des Designs, Farbenlehre, Psychologie, Sinneswahrnehmung der Zielgruppe mit ihrer kulturellen Prägung zu kommunizieren. Sie kreieren beispielsweise Präsentationskonzepte vernetzter visueller Informationssysteme; Digital Signage - vernetzte visuelle und digitalisierte Informationen in digitalen Medieninhalten bei Informationssystemen, z.B. elektronische Leitsysteme, Instore Marketing.

Audiomischung:
Die Studierenden kennen die Grundlagen der Live-Tonaufzeichnung am Film- und EB-Set und können diese miteinander vergleichen. Die Stutierenden wissen um die Bedeutung einer guten Tonaufzeichnung innerhalb einer AV-Produktion. Dieses Seminar soll bei den Studierenden ein Bewusstsein für eine qualitativ hochwertige Audiogestaltung wecken. Sie Studierenden beherrschen die verschiedenen gestalterischen Prozesse und Aufzeichnungstechniken von der Mikrophonierung bis zur Soundbearbeitung. Die Studierenden reflektieren die theoretischen Grundlagen anhand ihres Praxis-Projekts in unmittelbaren Umgang mit dem Audio-Equipment, um für die Anforderungen eines professionellen Handlings im späteren Berufsleben gerüstet zu sein.

Lehrende können selbst gewählte Inhalte des Moduls anteilig in Form einer Exkursion oder an einem externen Lehrort lehren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

VFX:
Bertram, Sacha: VFX. Konstanz 2005
Brinkmann, Christine N. / Hartmann, Britta (Hg.): Farbe, Licht, Empathie: Schriften zum Film. Marburg 2014
Dummler, Juliane: Das montierte Bild: digitales Compositing für Film und Fernsehen. Konstanz 2010
Gage, John: Colour and Culture. Practice an Meanig from Antiquity to Abstraction. (Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart). Leipzig 2009
Giesen, Rolf: Lexikon der Special Effects.
Hurkman, Alexis van: Color Correction Handbook. Professional Techniques for Video and Cinema. New York 2014[2]
Keller, Eric: Maya Visual Effects The Innovator's Guide. New York 2013
Keller, Max: Faszination Licht: Licht auf der Bühne. 4. überarb. u. erw. Aufl. München, Berlin, London, New York 2010[4]
Marschall, Susanne: Farbe im Kino. Marburg 2005
Mattingly, David B.: The Digital Matte Painting Handbook. New York 2011
North, Dan: Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London 2008
Zotter, Franz, Matthias Frank: Ambisonics: A Practical 3D Audio Theory for Recording, Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality (Springer Topics in Signal Processing) 2019
http://www.springerlink.com/content/978-3-030-17207-7

Virtuelle Welten:
Engelmann, Nikolayi: Virtual Reality Gaming: Potential der Technologie für die Welt der digitalen Spiele. 2018

Fictum, Casey: VR UX: Learn VR UX, Storytelling & Design. 100 Pages of VR UX, Design, Sound, Storytelling, Movement & Controls. 2016
Institut für immersive Medien: Interaktive Medien: Interfaces - Netze - Virtuelle Welten. 2016
Knöpfle, Christian: Interaktion in virtuellen Welten. Intuitive Bedienschnittstellen für den Design Review. 2012
Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. 2014
Peddie, Joe: Augmented Reality: Where We Will All Live. 2017
Springer International Publishing: Augmented Reality and Virtual Reality. The Power of AR and VR for Business. 2019
Stieglitz, Stefan / Lattemann, Christoph / Robra-Bissantz, Susanne / Zarnekow, Rüdiger / Brockmann, Tobias: Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. 2018
Wesley, Addison: Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications and Human Factors for AR and VR (Usability). 2016

Visuelle Orientierungssysteme:
Aicher, O. R. /Krampen, M.: Zeichensysteme der Visuellen Kommunikation. Hoboken 1996
Bauer, E. / Mayer, D.: Orientation & Identity - Porträts internationaler Leitsystem. New York 2009
Frutiger, A.: Der Mensch und seine Zeichen. Wiesbaden 2016
Jung, C. G.: Der Mensch und seine Symbole. Ostfildern 2018
Klanten, R. / Feireiss, L.: A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences. Gestalten 2011
Kling, B.: Signaletik - Orientierung im Raum, München 2013
Meuser, M; Signaletik und Piktogramme. Handbuch und Planungshilfe. Berlin 2010
Mörsch, C.: Contemporary Curating and Museum Education. Bielefeld 2017
Robertson, M.: Communicating Sustainability, Florence 2018
Rostásy, A.: Handbuch Mediatektur: Medien, Raum und Interaktion als Einheit gestalten. Methoden und Instrumente. Bielefeld 2018
Sauter, J. / Jaschko, S. / Ängeslevä, J.: ART+COM: Medien, Räume und Installationen. Berlin 2011
Stapelkamp, T.: Informationsvisualisierung: Web - Print - Signaletik; erfolgreiches Informationsdesign: Leitsysteme, Wissensvermittlung und Informationsarchitektur. Berlin 2013
Uebele, A.: Schrift im Raum: Visuelle Kommunikation und Architektur. Mainz 1999
Uebele, A.: Signage Systems and Information Graphics: A Professional Sourcebook. London 2010
Vogel, F.: Das Handbuch der Exponatik. Böhlau 2012

Audiomischung:
Ederhof, Andreas: Das Mikrofonbuch: optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne. München 2006²
Friedrich, Hans Jörg: Tontechnik für Mediengestalter. Töne hören – Technik gestalten – Mediengestalten. Berlin 2008
Friesecke, Andreas: Die Audio-Enzyklopädie: ein Nachschlagewerk für Tontechniker. München 2007
Henle, Hubert: Das Tonstudio-Handbuch: praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. München 2001⁵
Lustig, Peter: Vertonen: der Ton zu den Bildern: Dia, Film und Video. Reinbek bei Hamburg 1987
Pieper, Frank: Das Effekte-Praxisbuch: optimaler Einsatz von Effekten, Effektgeräten und Plug-Ins. München 2004²
Segeberg, Harro (Hg.): Sound: zur Technologie und Ästhetik des akustischen in den Medien. Marburg 2005
Watkinson, John: The Art of Digital Audio. Oxford 2005³

MDMA14 Masterarbeit mit Kolloquium

<table>
<tr><td rowspan="4">Nr.:
MD MA 13</td><td rowspan="3">Pflichtmodul:
Masterarbeit mit Kolloquium</td><td colspan="2">Sprache:
deutsch</td><td colspan="2">Credits:
24</td></tr>
<tr><td colspan="2">Häufigkeit:
jährlich im SS</td><td colspan="2">Semesterlage:
4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Workload:
720 h</td><td colspan="2" rowspan="2">Prüfungsform:
MA + KO</td></tr>
<tr><td>Voraussetzungen für die Teilnahme: keine</td><td>Präsenz:
0 h</td><td>Selbststudium:
720 h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Veranstaltungen</td><td colspan="2">Dozent/Dozententeam (<u>modulverantwortlich</u>)</td><td>Lehr- und Lernformen</td><td>Umfang (SWS)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Masterarbeit</td><td colspan="2"><u>Verschied. Betreuer</u></td><td>B</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Kolloquium</td><td colspan="2"></td><td>B</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD</td></tr>
<tr><td colspan="6">Inhalte

<u>Masterarbeit mit Kolloquium:</u>
In der Master-Arbeit zeigen Studierende, dass sie dazu in der Lage sind, ein komplexes Thema des Mediendesigns gestalterisch und wissenschaftlich zu bearbeiten, das Ergebnis zu dokumentieren und die Erkenntnisse im Rahmen eines mündlichen Kolloquiums zu verteidigen.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

<u>Masterarbeit mit Kolloquium:</u>
Studierende können ein komplexes Thema gestalterisch und wissenschaftlich bearbeiten sowie komplexe Sachverhalte diskutieren, visualisieren und moderieren. Die Abschlussarbeit bietet ihnen die Möglichkeit, erlernte Organisations- und Arbeitstechniken und vor allem ihr praktisches und wissenschaftlich fundiertes Wissen einzubringen. Das Kolloquium stellt mündlich das bearbeitete Thema zur Diskussion.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Literatur und Arbeitsmaterialien

<u>Masterarbeit mit Kolloquium:</u>
Die jeweils relevante Literatur</td></tr>
</table>