

Modulhandbuch (SoSe 19)

Gestaltung, Kunst und Medien (B.A.)

Allgemeine Informationen

Studienaufbau und Modulwahl	Seite 2
Allgemeiner Studienplan (Regeln und Empfehlungen)	Seite 4
Empfohlene Studienpläne der Studienbereiche	Seite 5

Modulkatalog

Modulbereich Projekt	Seite 10
Modulbereich Gestaltung und Technologie	
GT Crossmedia Publishing	Seite 14
GT Film und Video	Seite 19
GT New Media	Seite 24
GT Visuelle Kommunikation	Seite 27
Modulbereich Theorie und Diskurs	Seite 33

Studienaufbau

Der Bachelorstudiengang Gestaltung, Kunst und Medien umfasst Lehrangebote der vier gestalterischen Bereiche *Crossmedia Publishing, Film und Video, New Media, Visuelle Kommunikation* sowie des Bereichs *Theorie*.

Durch die individuelle Modulwahl in jedem Semester geben Studierende ihrem Studium die fachliche Richtung.

- Eine Modulwahl, die sich auf das Angebot *eines* Bereichs konzentriert, stärkt den Aufbau *vertiefter* Kompetenzen innerhalb dieses gestalterischen Bereichs
- Eine Modulwahl, die Angebote *verschiedener* Bereiche kombiniert, stärkt den Aufbau *verbreiteter* Kompetenzen, die Themen und Technologien mehrerer Bereich berühren.

Diese Entscheidung treffen Sie nicht einmal, sondern mit jeder Modulwahl aufs Neue. Beide Spielarten können im Laufe des Studiums angewendet werden.

Die Modulbereiche

Das Lehrangebot gliedert sich in Modulbereiche, in denen unterschiedliche fachliche, methodische und allgemeine Kompetenzen vermittelt werden (siehe Modulplan).

Das Modul *GKM* im ersten Semester bietet eine grundlegende Einführung in Themen, Medien und Praktiken aller gestalterischen Bereiche und der Theorie.

Das gestalterische *Projektstudium (P)* bildet das Herzstück des Studiums, in dem Studierende anhand von übergreifenden Themen und Fragestellungen in enger Zusammenarbeit mit Professorinnen und Professoren ihre individuellen Projekte realisieren und konzeptuelle und projektorientierte Fähigkeiten erlernen.

Im Modulbereich *Gestaltung und Technologie (GT)* werden in Gestalterischen Kursen, -Semiaren und Werkstattkursen fachspezifische handwerkliche, ästhetische und technologische Fähigkeiten erlangt.

Der *Theoriebereich (TD)* besteht aus Modulen zur Kulturtheorie, Mediengeschichte, Medientheorie sowie Kolloquien zum aktuellen Diskurs und Praxis in den jeweiligen Schwerpunkten.

Weitere Modulbereiche umfassen das Praktische Studiensemester sowie die Abschlussmodule, in denen auch das Bachelorprojekt enthalten ist.

Tabelle 1: Modulplan (Pflicht- und Wahlpflichtmodule, Workload, ECTS)

Modulbereich Projekt					
Projekt 1 (PF) Einführung in die Projektarbeit (13*8) WL 270 (78/192) 9 ECTS	Projekt 2 (PF) Gestalterisches Projekt (13*8) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Projekt 3 (PF) Gestalterisches Projekt (13*8) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Projekt 4 (PF) Gestalterisches Projekt (13*8) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Theorieprojekt (PF) Theorieprojekt (13*8) WL 390 (104/286) 13 ECTS	61 ECTS
Modulbereich Gestaltung und Technologie					
Gestaltung und Technologie 1 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 3 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 5 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 7 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 9 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	45 ECTS
Gestaltung und Technologie 2 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 4 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 6 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie 8 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) WL 180 (59/91) 5 ECTS		
Workshops 1 (PF) Bereichsworkshop (8*5) Wahlworksho (8*5) WL 60 (60/0) 2 ECTS	Workshops 2 (PF) Bereichsworkshop (8*5) Wahlworksho (8*5) WL 60 (60/0) 2 ECTS	Workshops 3 (PF) Bereichsworkshop (8*5) Wahlworksho (8*5) WL 60 (60/0) 2 ECTS	Workshops 4 (PF) Bereichsworkshop (8*5) Wahlworksho (8*5) WL 60 (60/0) 2 ECTS	Workshop 5 (PF) Bereichs- oder Wahlworkshop (8*5) WL 30 (30/0) 1 ECTS	9 ECTS
Modulbereich Diskurs und Kontext					
Gestaltung, Kunst, Medien (PF) Einführung in GKM (40) Einführung in die Bereiche (13*4) Wege der Kulturanalyse (13*2) WL 270 (88/182) 9 ECTS	Kunst- und Mediengeschichte (PF) Kunstgeschichte (13*2), Theoriekolloquium 1 (13*4) WL 300 (58/242) 10 ECTS	Diskurs und Kontext 1 (PF) Theoriekolloquium 2 (13*4) Fachkolloquium 1 (13*4) WL 150 (78/72) 5 ECTS	Diskurs und Kontext 2 (PF) Ästhetische Theorie (13*2), Fachkolloquium 2 (13*4), Recht 1 (5*3), Recht 2 (5*3) WL 300 (81/219) 10 ECTS		34 ECTS
Praktisches Studiensemester					
Praktikum (PF) Praktikum, Vorbereitende Veranstaltung (4), Nachbereitende Veranstaltung (4) WL 900 (6/894) 30 ECTS					30 ECTS
Abschlussmodule					
Thema und Recherche (PF) Thema und Recherche 1 (13*2), Thema und Recherche 2 (13*4) WL 270 (58/212) 9 ECTS	Präsentation (PF) Bachelorprojektkolloquium (13*4) WL 300 (39/261) 10 ECTS	Bachelorprojekt (PF) Bachelorprojekt WL 360 (0/360) 12 ECTS			31 ECTS

210 ECTS

PF = Pflicht, WP = Wahlpflicht

Die Angabe zu Lehrzeiten erfolgt in folgender Darstellung: "Lehrveranstaltung (Wochen*Lehrereinheiten)". Sie bezieht sich auf 45-Minuten Einheiten.
 Die Angaben zum Workload (WL) und dessen Verteilung auf Präsenzzeit (Lehrzeiten) und Eigenarbeit erfolgen in Zeitstunden. 1 ECTS entspricht 30 Zeitstunden.

Beispiel: Ein Modul umfasst 13 ECTS. Das entspricht einem Zeitbudget von 13*30 = 390 Zeitstunden.
 Die Lehrveranstaltung "Projekt" umfasst 13*8 Lehrereinheiten à 45 Minuten. Das entspricht einer Präsenzzeit von (13*8)*0,75 = 78 Zeitstunden.
 Das Zeitbudget von 390 Zeitstunden verteilt sich auf 78 Zeitstunden Lehre und 312 Zeitstunden Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung, Erstellung von Studien- und Prüfungsleistungen)

Modulwahl

In jedem Semester werden Module aus allen drei Modulbereichen im Umfang von 30 ECTS gewählt (bzw. 60 ECTS pro Studienjahr, siehe Allgemeiner Studienplan). Studierende können dabei den empfohlenen Studienplänen einzelner Bereiche folgen oder Module verschiedener Bereiche kombinieren. Manche Module können erst besucht werden wenn Voraussetzungen erfüllt wurden.

Modulbereich Projekt

Studierende absolvieren in jedem Semester ein Projekt.

- Das Modul *Einführung in die Projektarbeit* (P-EF) im 1. Semester ermöglicht keine Wahl
- Ab dem 2. Semester werden gestalterische Projekte aller vier Bereiche zur Wahl angeboten
- Das Modul *Theorieprojekt* (P-TH) ist verpflichtend

Modulbereich Gestaltung und Technologie

Ab dem 1. Semester werden in jedem Semester zwei GT-Module (eines im 6. Semester) sowie ein Untermodul GT-WS gewählt.

- Jedes GT Modul enthält einen Gestaltungskurs/-seminar und einen Werkstattkurs (ggf. verschiedene Angebote zur Auswahl)
- Das Untermodul GT-WS enthält zwei Intensiv-Workshops (einen im 6. Semester)
- GT Module sind aus allen Bereichen kombinierbar
- Die Teilnahmen an einigen GT Module sind an Voraussetzungen gebunden

Modulbereich Theorie und Diskurs

- Alle Module sind verpflichtend
- Manche Veranstaltungen finden als Wahlpflichtangebote statt in Bezug auf die gestalterischen Bereiche

Praktisches Studiensemester

Im 5. Semester wird ein Pflichtpraktikum vom mindestens 22 Wochen in einer geeigneten Praktikumsstelle absolviert.

Abschlussmodule

- Das 7. Semester enthält mehrere Pflichtmodule, die zum Teil Wahlmöglichkeiten der verschiedenen Bereiche enthalten
- Das Bachelorprojekt beendet das Studium

Zur Orientierung bei der Modulwahl gibt es allgemeine Regeln und Empfehlungen zur Studienorganisation sowie empfohlene Studienpläne der vier gestalterischen Bereiche.

Tabelle 3 Allgemeiner Studienplan: Verteilung der Module auf Semester, Regeln und Empfehlungen zum Wahllangebot

Regeln								
Ab dem 2. Semester wählen Sie pro Semester ein Projekt, zwei GT-Module (eines im 6. Semester) und ein Theoriemodul (zwei im 6. Semester)								
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester	
Projekt Ab dem 2. Semester wählen Sie pro Semester ein Projekt aus den Bereichen CMP, FV, NM, VK oder TH. Ein Theorieprojekt ist Pflicht.	Projekt (PF) Einführung in die Projektarbeit (PF) 9 ECTS	Projekt (WP) Gestalterisches Projekt (WP) 13 ECTS	Projekt (WP) / Theorieprojekt (PF) Gestalterisches Projekt (WP) oder Theorieprojekt (WP) 13 ECTS	Projekt (WP) / Theorieprojekt (PF) Gestalterisches Projekt (WP) oder Theorieprojekt (WP) 13 ECTS	Praktikum	Projekt (WP) / Theorieprojekt (PF) Gestalterisches Projekt (WP) oder Theorieprojekt (WP) 13 ECTS	Bachelorprojekt Bachelorprojekt 12 ECTS	Projekt Orientieren Sie Ihre Projektwahl an Ihrem individuellen, fachlichen Studienziel.
Gestaltung und Technologie Die GT-Module der Bereiche CMP, FV, NM und VK sind ab dem 1. Semester frei wähl- und kombinierbar. Beachten Sie Voraussetzungen und Empfehlungen in den Modulbeschreibungen. Wählen Sie in jedem Semester 2 GT Module und ein Workshopmodul (im 6. Semester 1 GT Modul)	Gestaltung und Technologie (WP) Gestaltungskurs (PF) Werkstattkurs (WP) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie (WP) Gestaltungskurs (PF) Werkstattkurs (WP) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie (WP) Gestaltungskurs (PF) Werkstattkurs (WP) 5 ECTS	Gestaltung und Technologie (WP) Gestaltungskurs (PF) Werkstattkurs (WP) 5 ECTS	Praktikum	Gestaltung und Technologie (WP) Gestaltungskurs (PF) Werkstattkurs (WP) 5 ECTS	Präsentation Bachelorkolloquium (WP) 10 ECTS	Gestaltung und Technologie Nutzen Sie die GT Modul zur fachlichen Verbreiterung oder Vertiefung. Wählen Sie ab dem 3. Semester wenigstens ein GT Modul und den Bereichworkshop im Hinblick auf Ihre Projektwahl.
Theorie und Diskurs Die Module beinhalten Pflicht- und Wahlpflichtveranstaltungen der Bereiche Theorie, CMP, FV, NM und VK. Beachten Sie die Empfehlungen in Modulbeschreibungen.	Gestaltung, Kunst, Medien (PF) Einführung in GKM (PF) Einf. in die Bereiche (PF) Wege der Kulturanalyse (PF) 9 ECTS	Kunst- und Mediengeschichte (PF) Kunstgeschichte (PF) Theoriekolloquium 1 (WP) 10 ECTS	Workshops 3 (PF) Bereichsworkshop (WP) Wahlworkshop (WP) 2 ECTS	Workshops 4 (PF) Bereichsworkshop (WP) Wahlworkshop (WP) 2 ECTS	Diskurs und Kontext 1 (PF) Theoriekolloquium 2 (WP) Fachkolloquium 1 (WP) 5 ECTS	Diskurs und Kontext 2 Ästhetische Theorie (PF) Fachkolloquium 2 (WP) Recht I (PF) Recht II (PF) 10 ECTS	Thema und Recherche (PF) Thema und Recherche 1 (PF) Thema und Recherche 2 (WP) 9 ECTS	Theorie und Diskurs Wählen die beiden Fachkolloquien im Hinblick auf Ihre Projektwahl. Wählen Sie beiden Theoriekolloquien aus demselben Bereich.
	30 ECTS	60 ECTS	60 ECTS	30 ECTS	30 ECTS	60 ECTS	60 ECTS	
Nutzen Sie die Wahlmöglichkeiten zunächst zur fachlichen Orientierung, dann zur Vertiefung oder Verbreiterung Ihrer Kompetenzen								Empfehlungen

CMP = Crossmedia Publishing
 NM = New Media
 FV = Film und Video
 VK = Visuelle Kommunikation
 TH = Theorie
 PF = Pflicht
 WP = Wahlpflicht

Studienplan Crossmedia Publishing (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1 Einführung in die Projektarbeit 9 ECTS
Content Creation 1: Audiovisual Content 1 Audiovisual Media 1 (GK) Audiovisual Basics (Video) (WK) 5 ECTS
Development 1: Crossmedia Storytelling Crossmedia Storytelling (GK) Writing and Reporting 1 (WK) 5 ECTS
Workshops 1 Crossmedia Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Gestaltung, Kunst, Medien Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S) 9 ECTS

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2 Crossmedia Projekt 13 ECTS
Development 2: Investigation* On/Offline Investigation (GK) Data Storytelling (WK) 5 ECTS
Publication 1: Editorial Practices Editorial Practice 1 (GK) Content Management Systems (WK) 5 ECTS
Workshops 2 Crossmedia Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Kunst- und Mediengeschichte Kunst- und Mediengeschichte (S) Theoriekolloquium 1 CMP 10 ECTS

60 ECTS

3. Semester

Projekt 3 Crossmedia Projekt 13 ECTS
Content Creation: AV Content 2* AudiovisualMedia 2 Online Video (WK) 5 ECTS
Publication 2: Media Networking* Media Networking (GK) PR for Creative Practices (WK) 5 ECTS
Workshops 3 Crossmedia Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt Theorieprojekt 13 ECTS
Development 3: Experimental Media** Experimental Media (GK) Content Authoring (WK) 5 ECTS
Publication 3: Editorial Practices** Editorial Practice 2 (GK) Workstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshops 4 Crossmedia Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Diskurs und Kontext 1 Theoriekolloquium 2 CMP Fachkolloquium 1 CMP 5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum Praktikum Vorbereitende Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung 30 ECTS

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4 Crossmedia Projekt 13 ECTS
Content Creation 3: Long-Form Content** Long-Form Content (GK) Workstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshop 5 Workshop (WS) 1 ECTS
Diskurs und Kontext 2 Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 CMP (K) Recht 1 (V) Recht 2 (P) 10 ECTS
Thema und Recherche Thema und Recherche 1 (S) Thema und Recherche 2 (S) 8 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt Bachelorprojekt 12 ECTS
Präsentation Bachelorkolloquium (K) 10 ECTS

* Modul 2: der vorherige Besuch von Modul 1 wird empfohlen
**Modul 3: Modul 2 ist Voraussetzung für Modul 3 (bestanden oder parallel angemeldet)

Studienplan Film und Video (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS

Film und Video 1
Grundlagen film. Gestaltung (GK) Digitale Montage (WK)
5 ECTS

Film und Video 2
Was ist Film (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 1
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Gestaltung, Kunst, Medien
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2
Film und Video Projekt
13 ECTS

Bildgestaltung 1
Bildgestaltung 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Stoffentwicklung
Recherche u. Stoffentwicklung (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 2
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
Theoriekolloquium 1 FV
10 ECTS

3. Semester

Projekt 3
Film und Video Projekt
13 ECTS

Drehbuch 1
Drehbuch 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Regie D*
Regie (Dokumenarisch) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 3
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS

Film & Video 3
Konzepte der Wirklichkeit (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 4
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium 2 FV Fachkolloquium 1 FV
5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
Vorbereitene Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung
30 ECTS

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Film und Video Projekt
13 ECTS

Drehbuch 2*
Drehbuch 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshop 5
Workshop (WS)
1 ECTS

Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S)
Fachkolloquium 2 FV (K)
Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS

Thema und Recherche
Thema und Recherche 1 (S)
Thema und Recherche 2 (S)
8 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS

Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS

Animation*
Animation (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Das Modul Film und Video 1 ist die Voraussetzung für den Besuch aller anderer FV-Module
Die Module Film und Video 2 und 3 sind die Voraussetzung für ein Bachelorprojekt im Bereich Film und Video

* nach persönlicher Schwerpunktsetzung

Studienplan Film und Video (Empfehlung für Schwerpunksetzung in Bildgestaltung und Regie)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS

Film und Video 1
Grundlagen film. Gestaltung (GK) Digitale Montage (WK)
5 ECTS

Film und Video 2
Was ist Film (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 1
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Gestaltung, Kunst, Medien
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2
Film und Video Projekt
13 ECTS

Bildgestaltung 1
Bildgestaltung 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Stoffentwicklung
Recherche u. Stoffentwicklung (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 2
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
Theoriekolloquium 1 FV
10 ECTS

3. Semester

Projekt 3
Film und Video Projekt
13 ECTS

Drehbuch 1
Drehbuch 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Regie D*
Regie (Dokumenarisch) (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 3
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS

Film & Video 3
Konzepte der Wirklichkeit (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 4
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium 2 FV Fachkolloquium 1 FV
5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
Vorbereitene Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung
30 ECTS

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Film und Video Projekt
13 ECTS

Drehbuch 2*
Drehbuch 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshop 5
Workshop (WS)
1 ECTS

Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S)
Fachkolloquium 2 FV (K)
Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS

Thema und Recherche
Thema und Recherche 1 (S)
Thema und Recherche 2 (S)
8 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS

Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

* Das Modul Film und Video 1 ist die Voraussetzung für den Besuch aller anderer FV-Module
 ** Die Module Film und Video 2 und 3 sind die Voraussetzung für ein Bachelorprojekt im Bereich Film und Video
 * nach persönlicher Schwerpunksetzung

Regie F*
Regie (Fiktional) (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Studienplan Film und Video (Empfehlung für Schwerpunktsetzung Storytelling und Regie)

1. Semester

Projekt 1 Einführung in die Projektarbeit 9 ECTS
Film und Video 1 Grundlagen film. Gestaltung (GK) Digitale Montage (WK) 5 ECTS
Film und Video 2 Was ist Film (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshops 1 Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Gestaltung, Kunst, Medien Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S) 9 ECTS

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2 Film und Video Projekt 13 ECTS
Bildgestaltung 1 Bildgestaltung 1 (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Stoffentwicklung Recherche u. Stoffentwicklung (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshops 2 Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Kunst- und Mediengeschichte Kunst- und Mediengeschichte (S) Theoriekolloquium 1 FV 10 ECTS

60 ECTS

3. Semester

Projekt 3 Film und Video Projekt 13 ECTS
Drehbuch 1 Drehbuch 1 (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Regie F* Regie (Fiktional) (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshops 3 Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt Theorieprojekt 13 ECTS
Film & Video 3 Konzepte der Wirklichkeit (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Regie D* Regie (Dokumenarisch) (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshops 4 Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2) 2 ECTS
Diskurs und Kontext 1 Theoriekolloquium 2 FV Fachkolloquium 1 FV 5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum Praktikum 30 ECTS
--

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4 Film und Video Projekt 13 ECTS
Drehbuch 2* Drehbuch 2 (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS
Workshop 5 Workshop (WS) 1 ECTS
Diskurs und Kontext 2 Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 FV (K) Recht 1 (V) Recht 2 (P) 10 ECTS
Thema und Recherche Thema und Recherche 1 (S) Thema und Recherche 2 (S) 8 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt Bachelorprojekt 12 ECTS
Präsentation Bachelorkolloquium (K) 10 ECTS

* Das Modul Film und Video 1 ist die Voraussetzung für den Besuch aller anderer FV-Module
** Die Module Film und Video 2 und 3 sind die Voraussetzung für ein Bachelorprojekt im Bereich Film und Video

* nach persönlicher Schwerpunktsetzung

Bildgestaltung 1 oder 2* Bildgestaltung 1 oder 2 (GK) Werkstattkurs (WK) 5 ECTS

Development 1: Crossmedia Storytelling * Crossmedia Storytelling (GK) Writing and Reporting 1 (WK) 5 ECTS

Studienplan Film und Video (Empfehlung für Schwerpunktsetzung Animation und Regie)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS

Film und Video 1
Grundlagen film. Gestaltung (GK) Digitale Montage (WK)
5 ECTS

Film und Video 2
Was ist Film (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 1
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Gestaltung, Kunst, Medien
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS

30 ECTS

× Siehe vorherige Studienpläne
 ×× Siehe vorherige Studienpläne
 * Siehe vorherige Studienpläne

2. Semester

Projekt 2
Film und Video Projekt
13 ECTS

Animation
Animation (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Bildgestaltung 1*
Bildgestaltung 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 2
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
Theoriekolloquium 1 FV
10 ECTS

Illustration 1
Darstellen und Illustrieren (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

3. Semester

Projekt 3
Film und Video Projekt
13 ECTS

Stoffentwicklung
Stoffentwicklung (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Drehbuch 1*
Drehbuch 1 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 3
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Regie D*
Regie (Dokumentarisch) (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS

Film & Video 3
Konzepte der Wirklichkeit (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Regie F*
Regie (Fiktional) (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshops 4
Film und Video Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium 2 FV Fachkolloquium 1 FV
5 ECTS

3D Information Visualisation
3D Info. Visualisation (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
Vorbereitene Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung
30 ECTS

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Film und Video Projekt
13 ECTS

Drehbuch 2*
Drehbuch 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Workshop 5
Workshop (WS)
1 ECTS

Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S)
Fachkolloquium 2 FV (K)
Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS

Thema und Recherche
Thema und Recherche 1 (S)
Thema und Recherche 2 (S)
8 ECTS

Bildgestaltung 1 oder 2*
Bildgestaltung 1 oder 2 (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS

Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS

Studienplan New Media (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1	
Einführung in die Projektarbeit	
9 ECTS	

Computational Design	
Computational Design (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

3D Design	
3D Design (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

Workshops 1	
New Media Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)	
2 ECTS	

Gestaltung, Kunst, Medien	
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)	
9 ECTS	

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2	
New Media Projekt	
13 ECTS	

Interface Design	
Interface Design (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

3D Information Visualisation	
3D Information Visualisation (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

Workshops 2	
New Media Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)	
2 ECTS	

Kunst- und Mediengeschichte	
Kunst- und Mediengeschichte (S)	Theoriekolloquium 1 NM
10 ECTS	

60 ECTS

3. Semester

Projekt 3	
New Media Projekt	
13 ECTS	

Screen Design / Layout	
Screen Design Layout (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

3D Experimental and Games	
3D Experimental and Games (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

Workshops 3	
New Media Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)	
2 ECTS	

4. Semester

Theorieprojekt	
Theorieprojekt	
13 ECTS	

Screen Design / Frontend	
Frontend Development (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

User Centered Design	
User Centered Design (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

Workshops 4	
New Media Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)	
2 ECTS	

Diskurs und Kontext 1	
Theoriekolloquium 2 NM Fachkolloquium 1 NM	
5 ECTS	

30 ECTS

5. Semester

Praktikum	
Praktikum	
30 ECTS	

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4	
New Media Projekt	
13 ECTS	

Mobile App Development	
Mobile App Development (GK) Werkstattkurs (WK)	
5 ECTS	

Workshop 5	
Workshop (WS)	
1 ECTS	

Diskurs und Kontext 2	
Ästhetische Theorie (S)	Recht 2 (P)
Fachkolloquium 2 NM (K) Recht 1 (V)	
10 ECTS	

Thema und Recherche	
Thema und Recherche 1 (S)	Thema und Recherche 2 (S)
8 ECTS	

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt	
Bachelorprojekt	
12 ECTS	

Präsentation	
Bachelorkolloquium (K)	
10 ECTS	

* Die Module Screen Design / Frontend, Mobile App Dev. und User Interface Design setzen das Modul Computational Design oder das Modul Interface Design voraus (bestanden oder parallele Anmeldung)
 ** Die Module 3D Info Vis und Exp/Games setzen das Modul 3D Design 1 voraus (bestanden oder parallele Anmeldung)

Studienplan Visuelle Kommunikation (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS
Grafik Design 1
Basis Elemente Typografie (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Fotografie 1
Basis Elemente Fotografie (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Workshops 1
Visuelle Kommunikation Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS
Gestaltung, Kunst, Medien
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2
Visuelle Kommunikation Projekt
13 ECTS
Grafik Design 2
Typografische Strukturen (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Illustration 1
Darstellen und Illustration (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Workshops 2
Vis. Kommunikation Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS
Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
Theoriekolloquium 1 VK
10 ECTS

60 ECTS

3. Semester

Projekt 3
Visuelle Kommunikation Projekt
13 ECTS
Illustration 2*
Illustration Studio (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Fotografie 2*
Fotografische Disziplin (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Workshops 3
Vis. Kommunikation Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS
Illustration 3*
Storyboard und Infografik (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Grafik Design 3*
Grafik Design im Raum (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Workshops 4
Vis. Kommunikation Workshop (WS) Wahlworkshop (W2)
2 ECTS
Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium 2 VK Fachkolloquium 1 VK
5 ECTS

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
Vorbereitene Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung
30 ECTS

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Visuelle Kommunikation Projekt
13 ECTS
Fotografie 3*
Fotografie und Kontext (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS
Workshop 5
Workshop (WS)
1 ECTS
Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S)
Fachkolloquium 2 VK (K)
Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS
Thema und Recherche
Thema und Recherche 1 (S)
Thema und Recherche 2 (S)
8 ECTS

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS
Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS

Screen Design / Layout*
Screen Design Layout (GK) Werkstattkurs (WK)
5 ECTS

Projekt Modul

Studierende absolvieren in jedem Semester ein Projektmodul.

Das Modul *Einführung in die Projektarbeit* (P1) im 1. Semester ermöglicht keine Wahl

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Einführung in die Projektarbeit (P-EFP)				Projekt	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1	WS/SoSe	1	Pflicht	9	270 (78/192)

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Credits	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Projektarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Input, Diskussionen, gestalterische Einzel- und Gruppenarbeit, Einzelgespräche, Präsentation, freie Werkstattarbeit, Experimente	Prof. Joost Bottema

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden entwickeln erste Kenntnisse und ein erstes Verständnis für die Projektarbeit als zentrales Element des Studiums. Neben Grundkenntnissen in Themenfindung und Recherche haben sie ein gutes Verständnis über die Arbeitsmöglichkeiten der verschiedenen Werkstätten der Merz Akademie gewonnen. Fachgebietes. Sie beginnen, mitgebrachte Vorstellungen über die Methoden des Fachgebiets zu revidieren. Sie können Schlüsselkompetenzen in einfacher Weise ausüben und erwerben erste Fähigkeiten zur Selbstorganisation des Studiums. Die Studierenden beginnen zu lernen, selbst formulierte Inhalte und Fragestellungen in Form eines gestalterischen Projekts medial zu artikulieren.

Lehrinhalte
Was ist ein ‚Projekt‘? Wie arbeite und organisiere ich mich in dieser zentralen Lehr/Lernform der Merz Akademie? Was heißt es, sich mit ‚Inhalten‘ zu beschäftigen? Wie gehe ich vor bei der Themenfindung, der projektorientierten Recherche, der mediale Realisation. Arbeiten mit und in der Gruppe, Projektplanung, Zeitmanagement, Ressourcenplanung, Präsentation. Dazu intensives Kennenlernen der Werkstätten der Hochschule und ihren Arbeitsmöglichkeiten.

Modulbausteine		Belegung	SWS	Präsenzzeit in Zeitstunden
PRO 1	Einführung in die Projektarbeit	Pflicht	6,9	78/192

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Projekt 2 (P2)				Projekt	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2	WS/SoSe	1	Pflicht	13	390 (78/312)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Projektarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Input, Diskussionen, gestalterische Einzel- und Gruppenarbeit, freie Werkstattarbeit, Präsentation	Bereichssprecher/in

Voraussetzungen	P1
-----------------	----

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben Grundkenntnisse in Recherche, Planungsmethoden und Konzeption eines Projekts. Sie können kreative Lösungsansätze und eigene Gestaltungsvorschläge entwickeln. Sie haben Fähigkeiten, eine (einfache) Projektidee technisch und organisatorisch zu planen und mit Unterstützung bzw. in Ansätzen zu realisieren. Sie beginnen zu lernen, wie kommunikative und ästhetische Prozesse zu planen und realisieren sind. Sie können eine einfache schriftliche Konzeption entwickeln aufgrund von Recherchen. Sie können die Konzeption die Konzeption präsentieren, ihre einfache Projektarbeit durchführen, und das Projekt der Gruppe vorstellen.

Lehrinhalte
Recherche, Themenfindung, Medienwahl, Konzeption, gestalterische Umsetzung, Präsentation. Entwicklung einer Fragestellung auf der Basis von Untersuchungen zu dem im Projekt thematisierten Phänomen; Anwenden von induktiven und deduktiven Schlussfolgerungen zur Zielausrichtung des eigenen Projekts.

Modulbausteine		Belegung	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
P-CMP	Projekt Crossmedia Publishing	Wahlpflicht	6,9	78/192
P-FV	Projekt Film und Video	Wahlpflicht	6,9	78/192
P-NM	Projekt New Media	Wahlpflicht	6,9	78/192
P-VK	Projekt Visuelle Kommunikation	Wahlpflicht	6,9	78/192

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Theorieprojekt (P-TP)				Projekt	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
3/4/6	WS/SoSe	1	Pflicht	13	390 (78/312)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Projektarbeit, kurze Hausarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Input, Referate, Diskussionen, gestalterische Einzel- und Gruppenarbeit, Einzelgespräche, freie Werkstattarbeit, Präsentation	Prof. Katja Diefenbach

Voraussetzungen	P2
-----------------	----

Qualifikationsziele
<p>Die Studierenden haben erweiterte Kenntnisse und Kompetenzen in wissenschaftlicher Recherche, dem Entwurf und der Konzeption einer Projektarbeit im theoretischen Bereich. Sie haben die Fähigkeit ein Konzept ihres Projekts zu erstellen und zur Diskussion zu stellen. Sie haben die Fähigkeit, eigene Vorgaben für die Umsetzung eines kultur- oder geisteswissenschaftlichen Themas zu entwickeln. Sie können konstruktiv mit kritischen Reaktionen auf ihre Arbeit umgehen und führen Debatten in der Gruppe. Sie bauen ihre Kenntnisse des Repertoires der wissenschaftlichen Methoden aus und können diese planmäßig und reflexiv einsetzen. Sie erweitern ihre Kenntnisse in Ästhetik, Kulturtheorie sowie im Umgang mit wissenschaftlich & kritischen Methoden und bringen diese wirkungsvoll zum Einsatz. Sie verbessern den Umgang mit Präsentationsformen und haben die Fähigkeit, die eigene kommunikative Strategie, das Projektthema, die Projektkonzeption und -gestaltung argumentativ zu vertreten. Sie lernen, eine reflektierte Haltung gegenüber ihrer Arbeit zu entwickeln und sie im Kontext größerer, kultureller oder sozialer Fragestellungen zu sehen. Sie haben vertiefte Fähigkeiten zu kooperieren, kommunizieren und delegieren und nutzen die Einzelgespräche, um die Kritikfähigkeit und -bereitschaft sowie die Revisionsfähigkeit zu verbessern. Sie entwickeln gute Teamfähigkeit, Belastbarkeit, Konfliktfähigkeit, Zielorientierung und Ausdauer auch im Angesicht von Rückschlägen. Sie entwickeln einen sensiblen und reflektierten Umgang mit den anderen Teilnehmern in Diskussionen und Kritiksituationen. Sie strukturieren ihren Lern- und Arbeitsprozess weitgehend selbstständig, übernehmen Führungspositionen in der Gruppe und können Diskussionen leiten.</p>

Lehrinhalte
<p>Auf den in den Theoriekolloquien sowie im Propädeutikum vermittelten ästhetischen, kulturtheoretischen, film-, medien- und kunstwissenschaftlichen Grundlagen aufbauend sollen die Studierenden im Theorieprojekt an einen praktischen Umgang mit Theorie herangeführt werden. Das Theorieprojekt gibt ihnen die Möglichkeit, eine spezifische theoretische Herangehensweise an das eigene Produzieren zu entwickeln und in reflexiver wie praktischer, nämlich visualisierender, archivierender, editorischer, ausstellender Hinsicht mit Theorie zu arbeiten. Das heißt, dass im Sinne künstlerischer Forschung, Texte, Begriffskonstellationen und Methoden erarbeitet, Archive erstellt, theoretische und praktische Wissensformen in Beziehung zueinander gesetzt werden. Neben der Vertiefung der Kenntnisse im Umgang mit geisteswissenschaftlichen Arbeitsformen ist es Ziel des Theorieprojekts, die Mittel der Theorie analytisch auf das Kunst- und Gestaltungsfeld anzuwenden. Die Studierenden sollen ihre theoretischen Kenntnisse aktiv auf ihre eigene gestalterische Arbeit beziehen und entweder in der Gruppe oder individuell ein Konzept ihres Projekts erarbeiten und gestalterisch skizzieren und ggfs. umsetzen. Ein durch</p>

geisteswissenschaftliche Methoden erarbeiteter Inhalt soll so in einem praktischen Projekt erfasst und umgesetzt werden. Dabei wird erstens erprobt, wie das recherchierte Material für gestalterisch-künstlerische Ziele umsetzbar gemacht wird, und zweitens, wie sich die wissenschaftliche (und sprachliche) Formulierung zur visuellen (medialen) Formulierung in gestalterisch-künstlerischen Projekten verhält. Ein weiteres Ziel des Theorieprojekts ist das Erlernen der Fähigkeit, über die eigene gestalterische Arbeit zu schreiben, diese zu kontextualisieren, und darüber (im Plenum) und mit den anderen Studenten bereichsübergreifend zu diskutieren. Damit wird zudem eine Hilfestellung für die Vorbereitung von Stipendienanträgen, Filmförderungen, Masterbewerbungen etc. sowie eine methodische Vorbereitung auf das Verfassen einer Thesis gegeben. Neben der Textlektüre und -analyse soll ein experimenteller Umgang mit Theorie bevorzugt werden, der studentische Rechercheprojekte, Archiv- und Ausstellungsbesuche, Exkursionen, etc. umfasst. Das Theorieprojekt setzt sich zusammen aus Textdiskussionen im Plenum, Präsentationen der studentischen Projekte im Plenum, Einzelbesprechungen sowie aus der eigenständigen Recherche der Studierenden.

Der Leistungsnachweis umfasst die Konzeption, Ausarbeitung und Präsentation eines künstlerisch-gestalterischen, filmerischen oder (cross)medialen Projekts sowie die Abfassung einer mindestens fünfseitigen wissenschaftlichen Hausarbeit. Denkbar sind dabei sowohl gemischte Formate wie die Gestaltung einer Broschüre, Webseite oder Wandzeitung bzw. die Produktion von Experimental-, Essay- oder Dokumentarfilmen, die von den theoretischen Überlegungen der Hausarbeit inspiriert sind bzw. diese einarbeiten. Genauso möglich sind kollektive Formate, bei denen die Ergebnisse der theoretischen und künstlerischen Arbeiten in gemeinsamen Publikationen oder Ausstellungen hochschulöffentlich präsentiert werden, wobei der eigenständige Beitrag der einzelnen Studierenden jeweils sichtbar sein muss. Die Hausarbeit wird zusätzlich in separater Form abgegeben.

Modulbausteine	Belegung	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
Theorieprojekt	Wahlpflicht	6,9	78/192

Modulbereich Gestaltung und Technologie

Ab dem 1. Semester werden in jedem Semester zwei GT-Module (eines im 6. Semester) sowie ein Modul GT-WS gewählt.

- Jedes GT Modul enthält einen Gestaltungskurs/-seminar und einen Werkstattkurs (ggf. Wahlpflichtangebote zur Auswahl)
- Die Module GT-WS 1-4 enthalten zwei Intensiv-Workshops (GT-WS 5 enthält einen Workshop)
- GT Module sind aus allen Bereichen kombinierbar

GT Module Crossmedia Publishing

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Content Creation 1: Audiovisual Content 1 (GT-CMP-CF1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls haben die Studierenden grundlegende praktische Fähigkeiten erworben, um Medienformate zu produzieren, die auf Online-Plattformen veröffentlicht werden können, einschließlich Online-Text-, Foto-, Audio- und Videoinhalten. Sie werden eine kleine Auswahl von Werken produzieren, um ihre Fähigkeiten, Medien in verschiedenen Formaten zu produzieren, zu demonstrieren. Ebenso werden sie grundlegende kritische und theoretische Kenntnisse für die Bewertung der ästhetischen und kulturellen Bedeutungen und Wirkungsweisen zeitgenössischer Online-Medien erwerben.

Lehrinhalte
Dieses Modul bietet einen grundlegenden Überblick über die verschiedenen Formate Crossmedialer Inhalte sowie erste Fähigkeiten im Erstellen solcher Formate. Im Rahmen des GK-Kurses "Audiovisual Media 1" werden die Studierenden mit der Entwicklung und dem aktuellen Stand verschiedener crossmedialer Inhaltsformate vertraut gemacht, darunter Fotoessays, Online-Videos, Podcasts und andere Audioformate. Anhand von Beispielen werden wir untersuchen, wie diese Formate entstehen, wie sie wirken, was ihre ästhetischen Kennzeichen sind und welche kulturellen Bedeutungen in ihnen liegen. Die Studenten produzieren dann eigene Arbeiten in diesen verschiedenen Formaten und erwerben grundlegende praktische und technische Fähigkeiten für das Schreiben

und die audiovisuelle Produktion für Online-Plattformen. Anhand dieser praktischen Übungen vergleichen wir die jeweiligen Stärken und Qualitäten jedes Formats sowie die Herausforderungen und besonderen Probleme, die sich aus ihrer Verwendung ergeben. Der WK-Kurs "Audiovisual Basics (Videoproduction)" ergänzt das Modul mit grundlegenden Kenntnissen zur Videoproduktion für online-Anwendungen.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-AVP 1	Gestaltungskurs: Audiovisual Media 1	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-AV	Werkstattkurs: Audiovisual Basics (Videoproduction)	Pflicht	1,8	49 (19/30)

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Development 1: Crossmedia Storytelling (GT-CMP-MD2)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2, 3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzung	keine
---------------	-------

Qualifikationsziele
Nach dem erfolgreichen Abschluss dieses Moduls haben die Studierenden ein fundiertes Verständnis über die Bedeutung von ‚Crossmedialität‘ für die sich stetig entwickelnden Medienindustrie. Die Studierenden haben sich theoretisch und praktisch mit aktuellen Formen der crossmedialen Content-Entwicklung unter Einbeziehung von Zielgruppen befasst um eigene Crossmedia-Projekte und -Umgebungen zu erstellen., Dazu gehören Einführungen in das Erstellung von ‚Welten‘, die Verteilung von Content über verschiedene Plattformen, die Modellierung der ‚User Experience‘, des Livestreaming und der Interaktion mit dem Publikum. Die Studierenden sind vertraut mit grundlegenden Fähigkeiten der Projektentwicklung, insbesondere Konzeptualisierung, Ideenfindung, Recherche und Prototyping. In Teams habe sie ein Crossmedia-Projekt entwickelt und einen abschließenden Pitch geliefert.

Lehrinhalte/Teaching Content

Dieses Modul ermöglicht den Erwerb fortgeschrittener Kenntnisse im Bereich der Konzeptualisierung von Inhalten sowie deren Entwicklung und medialer Produktion für crossmediale Plattformen. Im Rahmen des GK-Kurses "Crossmedia Storytelling" untersuchen wir aktuelle Veränderungen und ‚Disruptionen‘ in der Medienbranche sowie neue Trends in der Medienproduktion, -distribution und -konsum. Ziel ist, neue und innovative Umsetzungs- und Produktionsmöglichkeiten für die eigenen Projekte zu finden. Die Studierenden üben sich in der Entwicklung von Crossmedia-Projekten, indem sie vorhandene Inhalte an neue Formate anpassen und dafür eigenständige Konzepte entwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams, in denen sie ihre Ideen evaluieren und kombinieren, um ein crossmediales Teamprojekt zu entwickeln, das sich durch überzeugende Geschichten und die Erschaffung komplexer Welten auszeichnet. Die Teams werden bestehende und neue Medientechnologien evaluieren, um sie für ihr Projekt anzuwenden. Die Studierenden stellen ihr Projektkonzept vor, um Feedback über dessen kreativ/künstlerische und praktisch/technische Aspekte, Vorzüge und Defizite zu erhalten. Im WK-Kurs " Writing and Reporting 1" ergänzt das Modul mit besonderem Augenmerk darauf, Geschichten textlich zu erzählen. Die Studierenden erwerben dabei grundlegende Fähigkeiten für das Verfassen effektvoller Kurzformate.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-CMST	Gestaltungskurs: Crossmedia Storytelling	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-WR1	Werkstattkurs: Wrting and Reporting	Pflicht	1,8	49 (19/30)

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Development 2: Investigation (GT-CMP-MD1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzungen	keine
------------------------	-------

Qualifikationsziele
Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls grundlegende Fähigkeiten und ein erstes konzeptionelles und kritisches Verständnis über verschiedene Methoden und Herangehensweisen der Recherche/Investigation als Voraussetzung zur Entwicklung von kreativen/künstlerischen Arbeiten im crossmedialen Bereich. Die Studierenden nutzen diese

Fähigkeiten für ihre eigenen kreativen/künstlerische Zwecke, indem sie Stories, Medien, Kunstwerke und andere crossmediale Veröffentlichungsformate entwickeln. Die Studierenden entwickeln ihre kommunikativen Fähigkeiten, indem sie ihre Konzepte und Recherchen einzeln und in Gruppen in schriftlicher, mündlicher und medialer Form präsentieren.

Lehrinhalte

Dieses Modul bietet einen einführenden Überblick über verschiedene Methoden der Recherchen für die Entwicklung von crossmedialen Inhalten. Durch dieses Modul erlangen die Studierenden kritische und analytische Fähigkeiten, indem sie lernen, eine (Forschungs)hypothese gegen gesammelte Befunde zu testen und die Qualität ihrer Informationen und Quellen zu bewerten. Ebenso lernen sie, Verantwortung für die ethischen Implikationen ihres medialen Tuns zu übernehmen. Der Kurs "On / Offline Investigation" führt in Investigative- und Recherchepraktiken für verschiedenen Online- und Offline-Kontexten ein, insbesondere: Datensammlung durch Online-Suchen, Verwendung allgemeiner und wissenschaftlicher Ressourcen, persönliches Interview, Beobachtung vor Ort und Feldarbeit. Der WK-Kurs "Data Storytelling" vermittelt den Studierenden den Umgang mit Datensätzen entweder durch Zugriff auf bestehende Datenbanken oder durch Online-Datensammlung und -verarbeitung. Die Studierenden lernen verschiedene Techniken der Analyse von Datensätzen. Sie befassen sich mit den unterschiedlichen Möglichkeiten verschiedener Medienformen, um durch die bzw. anhand der Daten Geschichten zu erzählen.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-INV	Gestaltungskurs: On/Offline Investigation	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-DST	Werkstattkurs: Data Storytelling	Pflicht	1,8	49 (19/30)
WS-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	40 (30/10)

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Publication 1 (GT-CMP-P1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
--------------------------------------	-------

Qualifikationsziele

Im Rahmen dieses Moduls erhalten Studierende umfassende Kenntnisse beim Verfassen und Editieren kurzer und mittlerer Formate wie Berichte, Profile und Editorials. Die Studierenden erhalten auch ein grundlegendes Verständnis für die redaktionelle Praxis hinsichtlich der Veröffentlichung von crossmedialen Beiträgen in schriftlicher und/oder audiovisueller Form.

Lehrinhalte

Dieses Modul bietet einen einführenden Überblick über das Publizieren von crossmedialen Inhalten mit besonderem Schwerpunkt auf grundlegenden Schreib- und Editierfähigkeiten. Der Kurs "Editorial Practices" stellt verschiedene Konzepte und Praktiken des Editierens vor, von der Bearbeitung von Artikeln und Texten bis hin zur Auswahl und Pflege von textlichem und audiovisuellem Inhalt für eigenen Beiträge, Playlists und andere Formen des medialen Teilens und Veröffentlichens. Ziel ist es, die Studierenden zu einer fundierten Auseinandersetzung mit Methoden des Editierens als einer wichtigen sozialen und kommerziellen Praxis anzuregen und ihnen fortgeschrittene Fähigkeiten zu vermitteln, wie sie ‚Material‘ in veröffentlichbare Inhalte umsetzen können. Der WK-Kurs ergänzt das Modul durch relevante technische Skills.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-EP 1	Gestaltungskurs: Editorial Practice 1	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-CMS	Werkstattkurs: Content Management Systeme	Pflicht	1,8	49 (19/30)

GT Module Film und Video

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Film und Video Basis 1 (GT-FV-FV1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	1180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Hinweis	Das Modul "Film & Video 1" ist das Eingangsmodul zu allen anderen Modulen, die im Bereich Film und Video angeboten werden. Das erfolgreiche Bestehen dieses Moduls ist die Voraussetzung zum Besuch der weiterführenden Module aus dem Bereich Film und Video.
----------------	--

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben nach dem erfolgreichen Besuch des Moduls grundlegende Kenntnisse zentraler technischer und gestalterischer Techniken des filmischen Erzählens.

Lehrinhalte
<p>Das Ziel des Gestaltungskurses "Grundlagen filmischer Gestaltung" ist es zunächst, ein Verständnis für den Begriff der Zeit (was zumeist auch die Dimension des Raums impliziert) in den bildgebenden Medien zu entwickeln. Das geschieht über die Betrachtung der Parameter Narration, Prozess, Raum, Bewegung, mis-en-scene und Montage (schwerpunktmäßig als Elemente filmischer Sprache).</p> <p>Dieser theoretische Hintergrund wird dann in praktischen filmischen Arbeiten angewendet. Neben der Vermittlung grundlegender technischer Grundlagen der Kamerabedienung, Lichtsetzung, Tonaufnahme geht es um die prinzipielle Auseinandersetzung, wie mittels einer Kamera und des Schnitts eine Szene in Bild und Ton abgebildet wird. Perspektive und Kameraeinstellungen, Auflösung, Schnitt und Montagetheorien sind wesentliche Aspekte dieser Übung, wie auch die Möglichkeiten der Tonaufnahme und Bearbeitung.</p> <p>Der Gestaltungskurs wird ergänzt durch den Werkstattkurs "Digitale Montage 1", in dem die Studierenden eine Einführung in die technischen Grundlagen der non-linearen Montage und der digitalen Bildbearbeitung erhalten. Nach einer Einführung in Fragen der Ein- und Ausgabe bewegter Bilder in nichtlinearen digitalen Schnittsystemen und technischen Standards der Signalverarbeitung erhalten die Studierenden eine Einführung in die Grundlagen der Medienverwaltung, des Hartschnitts, der Synchronisation und einfacher Tonmontage.</p>

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-GFG	Gestaltungskurs: Grundlagen filmischer Gestaltung	Pflicht	3,6	39/52
WK-DM 1	Werkstattkurs: Digitale Montage 1	Pflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Film und Video Basis 2 (GT-FV-FV2)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2 ,3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Seminar, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Voraussetzungen	Erfolgreiches Bestehen (oder parallele Belegung) des Moduls Film und Video Basis 1.
Empfehlungen	Wählen Sie den Werkstattkurs "Tonstudio", mit dem eine grundlegende Vermittlung der technischen Grundlagen audiovisuellen Gestaltens abgeschlossen wäre.
Hinweis	Das Modul "Film und Video 2" ist das erste weiterführende Modul einer sowohl allgemeinen wie spezifischen audiovisuellen Ausbildung. Das erfolgreiche Bestehen dieses Moduls ist die Voraussetzung für einen Bachelorprojekt im Bereich Film & Video.

Qualifikationsziele
Die Teilnehmer haben gelernt, audiovisuelle Medien nach vorgestellten Kriterien zu analysieren. Sie beginnen, ein kritisches Verständnis für die Bedeutung der gestalterischen Elemente für die Entwicklung eigener Konzepte und Projekte zu entwickeln.

Lehrinhalte
<p>Wie der Titel schon andeutet, werden im zu diesem Modul gehörenden Gestaltungskurs "Was ist Film?" die gestalterischen, ästhetischen und technikhistorischen Grundlagen, Kontinua, aber auch Disruptionen der Kulturtechnik(en) Film, Kino, Fernsehen, "online-Kino" bestimmt. Dabei geht zum Einen um die Nachzeichnung der Verzahnung von Technik, Ökonomie und Ästhetik in den einzelnen filmischen Parametern Signal, Speicherung, Optik, Aufnahme, Narratologie, Raum, Erzählung, Sound und Produktion. Zum Anderen wird der Frage nachgegangen, wie die Übergänge zwischen Kino und Fernsehen, zwischen optochemischer Aufzeichnung und Speicherung ("Film") und analoger magnetischer Aufzeichnung ("Video"), zwischen analoger und digitaler Aufzeichnung als Schaltstellen in der Geschichte der Ästhetik audiovisueller Inhalte zu verstehen sind. Was passiert an den Übergängen zwischen Kino (als dunklem Raum einer kollektivierte Wahrnehmung), Fernsehen (als Live-Induktion kollektiver Bewusstseinsströme im Wohnzimmer), Internet (als dynamisches metamediales Archiv mit Rückkanal) und lokativen Medien (als geomedialer mobiler Skalierung audiovisueller Inhalte auf das wearable device der einzelnen Nutzerin, ihrer Verortung den integrierten Kommunikationsformen in den sozialen Medien)? Die Untersuchung dieser Fragen wird durch Filmanalysen und praktischen filmischen Arbeiten integriert.</p>

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
S-FI	Seminar: Was ist Film	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Stoffentwicklung (GT-FV-SE)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2 , 3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Seminar, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Voraussetzungen	Erfolgreiches Bestehen (oder parallele Belegung) des Moduls Film und Video Basis 1
Empfehlungen	Der Bereich Film und Video empfiehlt einen Besuch dieses Moduls im 2. oder 3. Semester. Der Bereich Film und Video empfiehlt den Besuch dieses Moduls vor dem Besuch des Moduls Drehbuch 1. Wählen Sie einen Werkstattkurs aus dem Bereich Film und Video.

Qualifikationsziele
In Form einer Beispielrecherche zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind eine Recherche durchzuführen. Sie sind in der Lage, einen Stoff zu entwickeln und in seiner spezifischen Realisierungsstrategie als Exposé, Treatment o.ä. darzustellen.

Lehrinhalte
Eine solide Hintergrundrecherche ist die Basis jeder Stoffentwicklung. Das Seminar Recherche und Stoffentwicklung führt ein in Methoden der Recherche und Stoffentwicklung für dokumentarische oder fiktionale Filmprojekte. Recherche und Verarbeitung von Themen und personenbezogenen Informationen, in Internet und Archiven, von Literatur und Pressematerial sowie Bild- und Ton-Dokumenten. Methoden der Auswahl oder Entwicklung von Protagonisten, Storylines oder argumentativen Gliederungen. Weiterhin Formate der textlichen Konzeptionierung wie Gliederung, Exposé, Treatment sowie audiovisuelle Formen derselben (z.B. Videoexposé). Michael Rabiger "Directing the Documentary" Thomas Schadt "Das Gefühl des Augenblicks" Syd Field "Das Drehbuch" David Mamet "Vom dreifachen Gebrauch des Messers".

Modulbausteine	Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)	
S-DRA 1	Seminar: Recherche und Stoffentwicklung	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Bildgestaltung 1 (GT-FV-BG1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2 ,3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Voraussetzungen	Erfolgreiches Bestehen (oder parallele Belegung) des Moduls GT-FV-FV 1 (Film und Video 1)
Empfehlungen	Empfohlen wird die Wahl des Werkstattkurses WK-KL 1 (Kamera / Licht 1)

Qualifikationsziele

Die Studierenden haben ein grundsätzliches Verständnis visuellen Erzählens sowie die dazu notwendigen Techniken erlernt.

Lehrinhalte

Das Modul **Bildgestaltung 1** führt die in dem Modul **Film und Video 1** behandelten Themen auf ästhetischer und technischer Ebene weiter. Der Gestaltungskurs **Bildgestaltung 1** führt dabei in die gestalterischen und technischen Grundlagen des visuellen Erzählens ein: Bildkomposition und Lichtführung, Handlungsachsen, Perspektiven und Blickwechseln werden in einer Kombination von Filmanalysen, technischen Einführungen und filmischen Übungen behandelt.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GT-BG 1	Gestaltungskurs: Bildgestaltung 1	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

GT Module New Media

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Computational Design (GT-NM-CD)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in New Media

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden erhalten einen grundlegenden Einblick in das Thema Computational Design. Sie erlangen praktische Kenntnisse in der Konzeption und Umsetzung von animierten und dynamischen Inhalten für Websites.

Lehrinhalte
<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in den Bereich Computational Design - Konzeption und Entwurf von animierten und dynamischen Inhalten für Websites - Praktische Übungen mit HTML CSS und P5.js

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-CD-1	Gestaltungskurs: Computational Design Basics	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
3D Design (GT-NM-3D1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in New Media

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben inhaltliche und praktische Kenntnisse des 3-dimensionalen Gestaltens erworben. Sie kennen konzeptionell/gestalterische Ansätze und praktische Vorgehensweisen beim Entwurf von Objekten und Räumen.

Lehrinhalte
<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Geschichte des 3D Design am Beispiel von Produkt Design und Architektur - Praktische Übungen zu Formfindung, Proportionen und Materialität - Einführung in das CAD

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-3D	Gestaltungskurs: 3D Design Basis	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

GT Modul New Media/Visuelle Kommunikation

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Screen Design / Layout (GT-VK-SD)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele

Lehrinhalte
Gestaltungsgrundlagen für digitale Medien anhand von exemplarischen Beispielen aus dem Bereich Editorial Design.

Empfehlungen zur Wahl von Modulbausteine
Wählen Sie einen Werkstattkurs aus dem Bereich Screen Design, Interface/Web/App oder Grafik Design.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-TY-II,2	Gestaltungskurs: Screen Design Layout	Pflicht	3,6	39/52
WK-TY-3	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

GT Module Visuelle Kommunikation

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Grafik Design 1 (GT-VK-GD1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben typografische Grundkenntnisse erworben, indem sie erfolgreich eine Reihe von Aufgaben abgeschlossen haben (siehe Lerninhalte). Sie haben die Fähigkeit, grundlegende typografische Elemente zu klassifizieren, zu beschreiben und zu diskutieren. Sie kennen typografischer Grundstile und Elemente typografischer Ästhetik. Sie haben die Fähigkeit, typografische Phänomene zu erkennen und zu beschreiben. Sie haben Grundkenntnisse in der Entwicklung und Gestaltung einfacher typografischer Kompositionen.

Lehrinhalte
Das Medium Druckschrift (Mikro- und Makrotypografie) wird mit Blick auf medien- und kulturtheoretische Grundlagen experimentell befragt und erprobt. Das Modul bietet eine Einführung in grundlegende typographische Elemente und eine Erkundung der Beziehung von typografischen Elementen und größeren (Layout-) Zusammenhängen. Themen: Die Komplexität des (Text-) Lesens und der Lesbarkeit; Konzepte der Mikro-Typografie wie Abstand, Formen, Kontrast etc. ; Die Rolle der Typografie in größeren (Layout-) Zusammenhängen; Die sich entwickelnde Geschichte von Typen; Implementierung der Grundregeln des Satzsetzes; Die Verbindung von Ausdruck und Form in typographischen Zusammenhängen. Kunz, Willi: Typografie. Makro- und Mikroästhetik (Schairer). Kloock, Daniela; Spahr, Angela: Medientheorien: eine Einführung. (4., aktualisierte Aufl. Paderborn: Fink, 2012)

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-TY-I	Gestaltungskurs: Basis Elemente Typografie	Pflicht	3,6	39/52
WK-TY	Werkstattkurs Typografie	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Grafik Design 3 (GT-VK-GD3)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2,3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierende haben gute Fähigkeiten, Raum als Elemente des Rezeptionsvorgangs komplexer Information gestalterisch einzubeziehen. Sie haben vertiefte Fähigkeiten zur Planung modularer Informationsträger. Sie haben vertiefte Fähigkeiten, Merkmale räumlicher Wahrnehmung in die grafisch/typografische Gestaltung einzubeziehen.

Lehrinhalte
Das Ziel des Kurses ist es, typografische und ikonografische Zeichen mit Raumsystemen zu verbinden; Mitteilungen in räumlichen Situationen grafisch/typografisch zu gestalten; Komplexe Information räumlich aufzubereiten und gestalterisch zu inszenieren. Welche gestalterischen Mittel lassen diese Komponenten zu einer atmosphärischen Inszenierung, einer klaren Orientierungshilfe oder einem poetischen Statement werden? Vom Leitsystem bis zu Rauminszenierung und urbaner Intervention werden in diesem Kurs die unterschiedlichsten Ausprägungen von Typografie im Raum vorgestellt und ihre Wirkungsweisen mit gestalterischen Mitteln erprobt. LeCorbusier, Der Modulador (1+2), Schairer Jenny Holzer, Cantz Verlag, 3-89322-915-9 Triggs, Teal, Experimentelle Typografie, Schairer Andreas Uebele, Schrift im Raum, Verlag Herrmann Schmidt, Mainz

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GD-TY-II,3	Gestaltungskurs: Grafik Design im Raum	Pflicht	3,6	39/52
WK-GD-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Fotografie 1 (GT-VK-FO1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Empfehlungen
Wählen Sie einen Werkstattkurs aus dem Bereich Fotografie (WK-FO).

Qualifikationsziele
Fotografisch sehen lernen bedeutet Bilder lesen und beschreiben lernen. Die Studierenden lernen, verschiedene Bildstrategien zu nutzen, um vorgegebenen gestalterischen und künstlerischen Aufgabenstellungen im Bereich der Fotografie und Bildmedien zu begegnen. Gestellte Aufgaben werden selbständig gestalterisch gelöst und realisiert. Diese Lösungen werden präsentiert und argumentativ vertreten. Förderung der sozialen und kommunikativen Eigenkompetenz in Bezug auf Diskussions-, Präsentations- und Reflexionsfähigkeiten. Kompetenzen im Sinne der technischen und gestalterischen Beherrschung der Fotografie als gestaltete Bildaussage in Einzelbild oder Bildserie.

Lehrinhalte
Im Kurs erfolgt eine intensive Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der fotografischen Bildsprache; eine Auseinandersetzung über den fotografischen Akt als Entscheidungsmoment/ -prozess und wo dieser stattfindet (Arbeiten mit dem latenten Bild). Die Studierenden sollen das kommunikative Potential des Mediums erkennen. Der Schwerpunkt liegt auf den narrativen und illustrativen Qualitäten der bildmedialen Vermittlung. Künstlerische und angewandte Arbeitsweisen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer fotografischer Positionen analysiert und unter bildstrategischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten diskutiert.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-FO-1	Gestaltungskurs: Basiselemente Fotografie	Pflicht	3,6	39/52
WK-FO-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Fotografie 3 (GT-VK-FO3)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Durch die fundierte inhaltliche und technische Heranführung an die jeweiligen Medien haben die Studierenden gelernt, die Medien dem Kommunikationsziel entsprechend auszuwählen. Sie haben vertiefte Fähigkeiten erworben, vorgegebene fotografische Arbeiten von der Idee über die Konzeption und die Wahl des Mediums zu erstellen und zu präsentieren und argumentativ zu vertreten. Sie können fotografische Arbeiten inhaltlich und anwendungsbezogen konzipieren, entwickeln und technisch ausführen.

Lehrinhalte
<p>In dieser Veranstaltung werden die kommunikativen Eigenschaften der Fotografie und angrenzender Bildmedien sowie ihre unterschiedlichen Potentiale durch verschiedene Kontexte hinterfragt und produktiv eingesetzt. Es erfolgte eine tiefgehende Analyse der möglichen Verschiebungen dieser wechselseitigen Beeinflussung, sowohl im künstlerischen wie im angewandten Bereich. Die unterschiedliche Rezeptionsweisen und ihre Auswirkungen auf den jeweiligen Vermittlungsanspruch werden untersucht und anhand von gestellten Aufgaben und Übungen erprobt. Ziel ist eine Vertiefung der individuellen und zeitgemäßen Bildsprache, mit der vorgegebene gestalterische Aufgabenstellungen im Bereich der Fotografie und Bildmedien gelöst werden können. Komplexe Themen und Fragestellungen sollen inhaltlich, logistisch wie auch ästhetisch gemeistert werden können. Die Arbeitsergebnisse werden in der geeigneten Form veröffentlicht (Print-Magazin, Buch, Ausstellung, Internet etc).</p> <p>Erich Strassner: Text-Bild-Kommunikation. Bild-Text-Kommunikation. Tübingen 2002. Wolfgang Kemp / Hubertus von Ameluxen: Theorie der Fotografie - I-IV in einem Band. München 2006. Rosalind E. Krauss: Das optisch Unbewusste. Philo Fine Arts 2008. Rosalind E. Krauss: Das Photographische. Eine Theorie der Abstände. Fink 1998. Liz Wells: Photography. A Critical Introduction. 2004. Liz Wells: The Photography Reader. Routledge 2009.</p>

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-FO-3	Gestaltungskurs: Fotografie und Kontext	Pflicht	3,6	39/52
WK-FO-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Illustration 1 (GT-VK-IL1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (59/91)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
<p>Die Studierende haben grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit zeichnerischen und darstellenden Techniken. Sie verstehen Farbe und Licht als ästhetischen und physiologischen Wirkungszusammenhang und können deren Wirkungsweisen kalkulieren.</p> <p>Sie haben grundlegende Kenntnisse und Verständnis entwickelt über</p> <ul style="list-style-type: none"> - kulturhistorische Formen und Funktionen der Zeichnung. - die grundlegenden perspektivischen Abbildungsverfahren. - die klassischen und zeitgenössischen Farbtheorien. - die physikalisch/physiologischen Wirkungen von Farbe.

Lehrinhalte
<p>Sachzeichnung, Entwurfszeichnen, figuratives Zeichnen. Grafische Darstellungstechniken analog/digital/kombiniert. Farbtheorie / Wirkungen von Farbe / kulturelle Aspekte der Farbe. Klassische Farbtheorien. Additive und subtraktive Farbmischung. Ästhetisch-physiologischen Wirkung von Farbe und Licht. Funktionalität und Ästhetik industrieller Farbsysteme. Zeichnen als Darstellungstechnik verstehen lernen. Kennenlernen von Techniken und Medien der Zeichnung. Zeichnen als manuelle Disziplin anwenden. Perspektivisches Zeichnen und Konstruieren lernen. Grafische Darstellungstechniken kennenlernen und kriterienbezogen einsetzen.</p>

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-DA-I	Gestaltungskurs: Darstellen und Illustration	Pflicht	3,6	39/52
WK-DA-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30

WS Module

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Workshops 1, 2 (GT-WS-1, 2)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2 ,3, 4, 6	WS/SoSe	1	Pflicht	2	60/0

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Praktische Übung), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-innen der Gestaltungsbereiche

Qualifikationsziele
In jedem Semester finden zwei Workshop-Wochen statt, in denen unabhängig vom restlichen Semesterprogramm intensiv und häufig experimentell an gestalterischen oder theoretischen Fragestellungen gearbeitet wird. Ziele sind die Konzentration, Fokussierung auf Einzelaspekte eines Themas; Arbeit unter Zeitdruck in heterogenen Teams. Branchen- und Transferkenntnisse. Schlüsselkompetenzen

Lehrinhalte
Kurzworkshops zu aktuellen Themen zu Methoden und Technologien der gestalterischen Bereiche. Die variierenden Kurse haben das Ziel, Studierende mit einem spezifischen, oft aktuellen Feld der Anwendung des bereichsspezifischen Medienspektrums vertraut zu machen. Die Studierenden arbeiten in einem zeitlich vorgegebenen Rahmen an einer entsprechend praxisnahen Aufgabe und führen diese zu einer individuellen Lösung. Die einwöchigen Workshops der Wahlwoche mit meist internationalen Gastdozenten werden bereichsunabhängig zu wechselnden Themen angeboten.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
WS-WW	Workshop Wahlwoche	Wahlpflicht	2,6	30/10
WK-PW	Workshop Bereichs/Pathwaywoche	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modulbereich Theorie und Diskurs

Alle Module des Bereichs sind verpflichtend. Das Modul *GKM* im ersten Semester bietet eine grundlegende Einführung in Themen, Medien und Praktiken aller gestalterischen Bereiche und der Theorie.

Modultitel				Modulbereich	
Gestaltung, Kunst und Medien (GKM)				Theorie und Diskurs	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1	Jedes Semester	1	Pflicht	9	270 (88/182)

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Credits	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Hausarbeit) sowie der Studienleistungen, aktive Teilnahme an mind. 90 % der Veranstaltungen	Präsentationen, Seminar, Diskussionen, Gruppenarbeit, Exkursion	Prof. Joost Bottema

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben ein erstes Verständnis für die größeren Zusammenhänge des Studiums entwickelt. Sie haben den Begriff der Autorenschaft kennengelernt und ein erstes Verständnis davon erworben. Sie haben Einblicke in Themen und Kontexte der gestalterischen Bereiche Crossmedia Publishing, Film und Video, New Media, Visuelle Kommunikation sowie den Bereich Theorie, insbesondere der Kulturanalyse, erhalten und sich eine Entscheidungsgrundlage für die Modulwahl der kommenden Semester angeeignet. Sie haben ersten Fähigkeiten, wissenschaftlich zu arbeiten und projektorientiert zu recherchieren erworben. Die Studierenden gewöhnen sich daran, Zeitvorgaben einzuhalten, sich auf Veranstaltungen vorzubereiten und sich Informationen selbstständig zu beschaffen. Sie beherrschen die Grundtechniken des selbstständigen Studiums.

Lehrinhalte
Einführung in die verschiedenen Genres, in Erscheinungsformen, in Techniken, Geschichte, ästhetische Strategien der Gestaltung von Print-, elektronischen, oder filmischen Medien sowie in die dazugehörigen Rezeptionsweisen und Diskursformen. Einführung in das Denken und Sprechen über Crossmedia Publishing, Film und Video, Neue Medien und Visuelle Kommunikation, Theorie und Geschichte der Medien, Stil, Historizität visueller Zeichen. Einblick in verschiedene Berufsfelder. Historischer und disziplinärer Kontext sowie Technologien der Studienbereiche. Einführung in Methoden und Fragestellungen der Kulturanalyse, Einführung in Recherche und andere praktische und projektorientierte Arbeitsmittel, Einführung in akademisches Arbeiten, sowie Regeln und Grundlagen der akademischen Methoden.

Modulbausteine		Belegung	SWS	Präsenzzeit in Zeitstunden
ES-GES	Einführung in das Gestaltungsstudium	Pflicht	2,6	30
K-BER	Einführung in die Bereiche CMP, FV, NM, VK, TH	Pflicht	3,4	39
ES-PRO	Wege der Kulturanalyse (Propädeutik)	Pflicht	1,7	19

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Kunst- und Mediengeschichte (KuM)				Theorie und Diskurs	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2/3	Jedes Semester	2	Pflicht	10	300 (58/242)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Klausur, Hausarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Seminar, Vorlesung, Recherchieren, Schreiben, Referate	Prof. Dr. Katja Diefenbach

Voraussetzungen	GKM
Empfehlungen	<p>Im Modul KuM (3. Semester) und im Modul DuK (4. Semester) werden die Theoriekolloquien I und II als Wahlpflichtveranstaltungen angeboten. Sie wählen jeweils eine der angebotenen Veranstaltungen. Das Theoriekolloquium I ist konzipiert als grundlegender, meist historisch orientierter Kurs mit Bezug zu den Bereichen CMP/NM, VK und FV. Das Theoriekolloquium II ist ein vertiefender, den theoretischen Blick weitender Kurs, der weg vom bereichsorientierten Denken führt.</p> <p>Im ersten Kurs wird jeweils ein Kanon grundlegender Theorien abgearbeitet. Im zweiten werden bei einem je vorgegebenen fachlichen Schwerpunkt, wechselnde Fragestellung verhandelt im breiteren Rahmen des Digital und Visual-Culture-Feldes bzw. der Bildwissenschaften. So werden z. B. bildwissenschaftliche Fragen (der Montage und der Wirklichkeitsproduktion, des Dokumentarismus und der Repräsentation, der Immersion und der Illusion usw.usf.) in den Zusammenhang von postkolonialen Theorien und Gender Studies gestellt oder auf Themenfelder wie Biopolitik und Ausnahmezustand, Algorithmizität und Strukturwandel digitaler Öffentlichkeiten bezogen.</p> <p>Es ist sinnvoll, die beiden Theoriekolloquien in fachlicher Kontinuität zu wählen und sie als wesentliche Vorbereitung der fachlichen Orientierung der Thesis zu begreifen.</p>

Qualifikationsziele
Kennenlernen der Mediengeschichte im Hinblick auf die vier gestalterischen Bereiche. Historische Entwicklung, Kanon, Identität des gewählten Bereichs. Schärfung der Beurteilungsfähigkeiten, Vertiefung der mündlichen Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten sowie Vertiefung der Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens und Schreibens. Grundkenntnisse der Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts, welche für das Verständnis der Gegenwartskunst von Bedeutung sind.

Lehrinhalte
Geschichte der Medien der gestalterischen Bereiche, Kanon ihrer grundlegenden Theorien, Kunstgeschichte (Schwerpunkt liegt auf den historischen Avantgarden sowie der Entwicklung der -ismen der Moderne über die feministische Kunst der frühen 1970er Jahre bis hin zur postkonzeptuellen Kunst der Gegenwart.)

Empfehlungen zur Wahl der Modulbausteine

Modulbausteine	Belegung	SWS	Präsenzzeit in Zeitstunden
Kunstgeschichte	Pflicht	1,8	19
Theoriekolloquium I CMP/NM: Einführung in die Medientheorie und Konzepte digitaler Öffentlichkeit	Wahlpflicht	3,4	39
Theoriekolloquium I FV: Einführung in die Filmtheorie und -analyse	Wahlpflicht	3,4	39
Theoriekolloquium I VK: Einführung in die Designgeschichte und Theorien der Gestaltung	Wahlpflicht	3,4	39