

# **Modulhandbuch**

## **Screen Arts**

Master of Arts Stand: 29.01.24

# Stammdaten Screen Arts

**Name**

Screen Arts

**Name(engl.)**

Screen Arts

**Kürzel**

ScA2

**Abschlussgrad**

Master of Arts

**Fachbereich**

Design Informatik Medien

**Fachsemester**

3

**Credit-Points (CP)**

90

**Spezifikation**

**Allgemeine Bestimmungen für Prüfungsordnungen (ABPO)**

2023

**Prüfungsordnung (Besondere Bestimmung)**

2024

**Akkreditiert durch**

ACQUIN

**Akkreditiert bis**

**Anmerkung**

**Stunden pro CP**

30

**Studiengangsleitung**

Prof. Stephan Schwarz

## **Studiengangsziele**

### **Fachkompetenzen**

#### **Konzeption**

Die Absolventinnen und Absolventen können crossmediale Strategien und kreative Konzepte für den Einsatz fiktionaler und nichtfiktionaler Medieninhalte und -formate selbständig entwickeln.

#### **Gestaltung**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, fiktionale und nichtfiktionale Medieninhalte und -formate innovativ, experimentell und künstlerisch zu gestalten und unter Berücksichtigung technischer Rahmenbedingungen weiterzuentwickeln.

#### **Umsetzung**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, fiktionale und nichtfiktionale Medieninhalte und -formate nach höchsten Qualitätsstandards technisch und organisatorisch zu realisieren.

### **Methodenkompetenzen**

#### **Kreativität**

Die Absolventinnen und Absolventen können ihre künstlerischen Fähigkeiten einsetzen und situations- und bedarfsgerecht Kreativmethoden auswählen und anwenden sowie Kreativprozesse anleiten, um Ideen und innovative Lösungen zu entwickeln.

#### **Hardware und Software**

Die Absolventinnen und Absolventen können komplexe Hard- und Software sowie einen geeigneten, umfangreichen technischen Workflow für die Entwicklung, Produktion und Distribution medialer Inhalte auswählen, kombinieren und anwenden.

#### **Wissenschaftliches Arbeiten**

Die Absolventinnen und Absolventen können nach den anerkannten Regeln wissenschaftlichen Arbeitens Quellen recherchieren und auswerten, Hypothesen entwickeln und daraus eigenständig Forschungsfragen formulieren, mittels geeigneter Methoden bearbeiten und den Bezug zur praktischen Anwendung herstellen.

### **Sozialkompetenzen**

#### **Interkulturelle und -disziplinäre Kompetenz**

Die Absolventinnen und Absolventen können mit Kolleginnen und Kollegen unterschiedlicher Disziplinen und Kulturen zusammenarbeiten und dabei deren Perspektiven wertschätzend integrieren.

#### **Führung**

Die Absolventinnen und Absolventen können eine Führungsrolle in einem Team übernehmen und reflektieren, andere Sichtweisen und Interessen berücksichtigen sowie mit Konflikten konstruktiv umgehen und bei Konflikten Lösungen einleiten.

#### **Kommunikation**

Die Absolventinnen und Absolventen können Ideen und Konzepte, fachbezogene Positionen, Problemlösungen und sich selbst in unterschiedlichen beruflichen Situationen und vor unterschiedlichen Zielgruppen präsentieren und argumentativ vertreten, sowie konstruktives Feedback geben und moderieren.

### **Selbstkompetenzen**

#### **Bereitschaft zur Veränderung**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, sich in einem dynamischen Umfeld aktiv kontinuierlich weiterzuentwickeln und sich mit neuen Themen, Inhalten und Technologien tiefgreifend auseinanderzusetzen und für zukünftige Aktivitäten zu planen.

#### **Zeit- und Selbstmanagement**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, sich selbstständig zu organisieren, eigenverantwortlich komplexe Arbeitsprozesse effektiv und effizient zu gestalten und kritisch zu reflektieren, Herausforderungen anzunehmen und Belastungssituationen für sich selbst und andere zu bewältigen.

## **Selbstreflexion, verantwortungsvolles Handeln**

Die Absolventinnen und Absolventen können ihr berufliches Handeln und dessen Folgen vorausschauend und kritisch reflektieren, nachhaltig handeln, auch Verantwortung für das Handeln Anderer übernehmen und professionsethischen Leitlinien folgen.

# Curriculum

## Screen Arts (M.A.), PO 2024

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	VV
<b>Communication &amp; Branding</b>	6	4	1.		<b>PL:</b> AH u. PT		
Design & Branding	3	2	1.	SU			
Cross Media Communication	3	2	1.	V			
<b>Media Culture &amp; Journalism</b>	6	4	1.		<b>PL:</b> AH		
Media Culture	3	2	1.	V			
Journalism	3	2	1.	SU			
<b>Media Information Technology</b>	6	4	1.		<b>PL:</b> K		
Digital Media Technology	3	2	1.	V			
Digital Media Processing	3	2	1.	SU			
<b>Project &amp; Research Studies 1</b>	12	8	1.		<b>PL:</b> PT u. RPr		
Film Production	3	2	1.	P			
Project & Research Studies 1	9	6	1.	Proj			
<b>Content Creation &amp; Direction</b>	6	4	2.		<b>PL:</b> AH		
Content Creation	3	2	2.	SU			
Dramaturgy & Direction	3	2	2.	SU			
<b>Conceptual Design</b>	6	4	2.		<b>PL:</b> PT		
Conception & Artist Tools	6	4	2.	Ü			
<b>Leadership &amp; Innovation</b>	6	4	2.		<b>PL:</b> AH u. K		
Leadership in the Creative Industry	3	2	2.	SU			
Trends & Innovation in Media Production	3	2	2.	Ü			
<b>Project &amp; Research Studies 2</b>	12	8	2.		<b>PL:</b> PT u. RPr		
Tools & Equipment	3	2	2.	P			
Project & Research Studies 2	9	6	2.	Proj			
<b>Portfolio / Reel</b>	3	2	3.		<b>PL:</b> PT		
Portfolio / Reel	3	2	3.	SU			
<b>Master's Project</b>	27	0	3.		<b>PL:</b> AH u. PT		Ja
Master's Project	24	7	3.	Proj			
Master's Project Defense	3	2	3.	S			

### Allgemeine Abkürzungen:

**CP:** Credit-Points nach ECTS, **SWS:** Semesterwochenstunden, **PL:** Prüfungsleistung, **SL:** Studienleistung, **MET:** mit Erfolg teilgenommen, ~: je nach Auswahl, **VV:** verpflichtende Voraussetzungen ("Ja": Näheres siehe Prüfungsordnung)

### Lehrformen:

**V:** Vorlesung, **SU:** Seminaristischer Unterricht, **Ü:** Übung, **P:** Praktikum, **S:** Seminar, **Proj:** Projekt

### Prüfungsformen:

**AH:** Ausarbeitung / Hausarbeit, **K:** Klausur, **PT:** praktische / künstlerische Tätigkeit, **RPr:** Referat / Präsentation

# Inhaltsverzeichnis

<b>Pflichtmodule</b>	<b>7</b>
Communication & Branding	7
Design & Branding	9
Cross Media Communication	11
Media Culture & Journalism	13
Media Culture	15
Journalism	17
Media Information Technology	19
Digital Media Technology	21
Digital Media Processing	22
Project & Research Studies 1	23
Film Production	25
Project & Research Studies 1	27
Content Creation & Direction	29
Content Creation	31
Dramaturgy & Direction	33
Conceptual Design	34
Conception & Artist Tools	36
Leadership & Innovation	38
Leadership in the Creative Industry	40
Trends & Innovation in Media Production	42
Project & Research Studies 2	43
Tools & Equipment	45
Project & Research Studies 2	47
Portfolio / Reel	48
Portfolio / Reel	50
Master's Project	52
Master's Project	54
Master's Project Defense	56

# Modul

## Communication & Branding Communication & Branding

---

**Modulnummer**  
MO-01

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Wintersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Kombinierte Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Stephan Schwarz

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- Strategien und Konzepte für die Kommunikation von Unternehmen, Marken und Personen zu analysieren, zu diskutieren und zu beurteilen / analyse, discuss and evaluate strategies and concepts for the communication of companies, brands and personalities
- Maßnahmen und Kampagnen für die Kommunikation von Unternehmen, Produkten und Persönlichkeiten zu konzipieren, zu planen, zu visualisieren und zu präsentieren / conceive, plan, visualise and present measures and campaigns for the communication of companies, products and personalities
- crossmediale Kommunikationspläne für Projekte oder Kampagnen zu erstellen / create cross-media communication plans for projects or campaigns
- Stereotypen und Klischees in Kampagnen und Charakterdarstellungen vermeiden und positive und vielfältige Rollenbilder entwickeln, sowie Geschlechterrollen aufbrechen und traditionelle Vorstellungen aufbrechen und die kulturelle Vielfalt und die Einzigartigkeit von Charakteren durch ihre Sprache, Kleidung, Traditionen und Hintergründe zum Ausdruck bringen / Avoid stereotypes and clichés in campaigns and character portrayals and develop positive and diverse role models, as well as break down gender roles and traditional ideas and express cultural diversity and the uniqueness of characters through their language, clothing, traditions and backgrounds

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung / Hausarbeit u. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

Durch die Lehrveranstaltungen im Modul Communication & Branding erwerben Studierende interdisziplinäre Kompetenzen für die Konzeption und Gestaltung, sowie das Management von Marken.

Through the courses in the module "Communication & Branding", students acquire interdisciplinary competences for the conception and design, as well as the management of brands.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Design & Branding (SU, 1. Sem., 2 SWS)
- Cross Media Communication (V, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Design & Branding  
Design & Branding

---

**LV-Nummer**  
MO-01-LV-01

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Stephan Schwarz

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Konzepte und Elemente von Corporate Design und Branding
- Key Visuals und Bewegtbild für Corporate Design und Branding
- Modelle und Strategien für Campaigning und Branding
- Global vs. Local im Kontext der Unternehmens- und Markenkommunikation
- Methoden der Analyse der Kommunikation einer Marke
- Konzeption und Gestaltung von Customer Journeys und Maßnahmen für das Branding

/

- Concepts and elements of corporate design and branding
- Key visuals and moving images for corporate design and branding
- Models and strategies for campaigning and branding
- Global vs. local in the context of corporate and brand communication
- Methods of analyzing the communication of a brand
- Conception and design of customer journeys and measures for branding

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Moderierte Gruppenarbeit in wechselnden Gruppen
- Blended Learning
- Inverted Classroom
- Analyse von Fallbeispielen

/

- Moderated group work in changing groups
- Blended Learning
- Inverted Classroom
- Analysis of case studies

## Literatur

- Westcott Alessandri, Susan (2009): Visual Identity: Promoting and Protecting the Public Face of an Organization, Routledge, New York.
- Esch, Franz-Rudolf (2017): Strategie und Technik der Markenführung, Vahlen Verlag, München.
- Spies, Marco/Wenger, Katja (2018): Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit, Verlag Hermann Schmidt, Mainz.
- Hellmann, Kai-Uwe (2003): Soziologie der Marke, Suhrkamp Verlag, Berlin.
- Esch, Franz-Rudolf et al. (2014): Corporate Brand Management: Marken als Anker strategischer Führung von Unternehmen, Springer Gabler Verlag.
- Esch, Franz-Rudolf (Hrsg.) (2000): Moderne Markenführung: Grundlagen - Innovative Ansätze - Praktische Umsetzungen, Gabler Verlag

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Cross Media Communication  
Cross Media Communication

---

**LV-Nummer**  
MO-01-LV-02

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Lehrformen**  
Vorlesung

**Häufigkeit**  
nur im Wintersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Christian Bernhardt

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Die Studierenden

- kennen Vorgehensweisen und Werkzeuge, um Probleme und Sachverhalte zu abstrahieren und eigenständige Konzeptionen zu entwickeln,
- kennen Verfahrensweisen, um Probleme in der Medienkommunikation zu identifizieren und können neue Kommunikationsstrategien entwerfen, verifizieren und bezüglich ihres Ressourcenbedarfs bewerten,
- können Lösungen angemessen fachlich kommunizieren, bewerten und im Rahmen von kooperativen Arbeitszusammenhängen nutzen.
- sind in der Lage, Aufgaben in verschiedenen Anwendungsfeldern unter gegebenen technischen, ökonomischen, ökologischen und sozialen Rahmenbedingungen mit den Mitteln der Mediengestaltung, -produktion und journalistischem Know How zu bearbeiten und entsprechende Medienformate zu entwickeln,
- können sich eigenständig in neue Themenbereiche einarbeiten und Problemstellungen, Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse im Umfeld der Medienproduktion erkennen und in ihrem Arbeitsumfeld einbeziehen und das erworbene Wissen effizient in die Lösung aktueller und auch zukünftiger Frage- und Problemstellungen einbringen und anwenden,
- verfügen über kommunikative Kompetenzen, um ihre Ideen und Lösungsvorschläge schriftlich oder mündlich überzeugend zu präsentieren, abweichende Positionen zu erkennen und in eine sach- und interessengerechte Lösung zu integrieren und zwar auch dann, wenn die mediengestalterischen und medientechnischen Sprech- und Denkweisen dem Kommunikationspartner nicht geläufig sind,
- sind in der Lage, sich selbstständig neues Wissen anzueignen und zu erkennen, welches Wissen relevant ist,
- sind in der Lage, neue gestalterische und medientechnische Methoden in eine oft historisch gewachsene betriebliche Praxis einzuführen

Fachliche Schwerpunkte

- Identitätsbasierte Markenführung und -kommunikation
- Aufgaben und Inhalte des strategischen Kommunikationsmanagements
- Nutzer:innen- und plattformzentrierte Kommunikationsplanung
- Crossmediale Content Strategien

/

#### The students

- know procedures and tools to abstract problems and issues and to develop independent conceptions,
- know procedures to identify problems in media communication and can design new communication strategies, verify them and evaluate them with regard to their resource requirements,
- are able to communicate solutions appropriately in a professional manner, evaluate them and use them in the context of cooperative work contexts.
- are able to work on tasks in various fields of application under given technical, economic, ecological and social conditions using the means of media design, production and journalistic know-how and to develop appropriate media formats,
- can independently familiarize themselves with new subject areas and recognize problems, technologies and scientific findings in the field of media production and incorporate them in their work environment and efficiently apply and apply the acquired knowledge in solving current and also future questions and problems,
- have communicative skills to present their ideas and proposed solutions convincingly in writing or orally, to recognize divergent positions and to integrate them into a factual and interest-oriented solution, even if the communication partner is not familiar with the media design and media technology ways of speaking and thinking,
- are able to independently acquire new knowledge and recognize which knowledge is relevant,
- are able to introduce new creative and media-technical methods into an often historically developed operational practice.

#### Areas of specialization

- Identity-based brand management and communication
- Tasks and contents of strategic communication management
- User- and platform-centered communication planning
- Cross-media content strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Arbeiten mit digitalen und geteilten Whiteboards, z.B. Miro
  - Workshops mit Handouts (Methoden) für die Bearbeitung von Fallbeispielen
  - Arbeiten mit einem digitalen Archiv an Methoden für die Analyse der Kommunikation von Marken
- /
- Working with digital and shared whiteboards, e.g. Miro.
  - Workshops with handouts (methods) for working on case studies
  - Working with a digital archive of methods for analyzing brand communication

### **Literatur**

- Identitätsbasierte Markenführung von Christoph Burmann, Tilo Halaszovich, Michael Schade und Rico Piehler (2018), 3. Aufl., Springer Gabler, Wiesbaden; ISBN: 978-3-658-20063-3
- Handbuch der Public Relations von Peter Szyszka, Romy Fröhlich und Ulrike Röttger (2020), 5. Aufl., Springer VS, Wiesbaden; ISBN: 978-3-65-828149-6
- Handbuch Online-PR von Ansgar Zerfaß und Thomas Pleil (2016), 2. Aufl., Herbert von Halem Verlag; ISBN: 9783744507097
- Think Content!: Content-Strategie, Content-Marketing, Texten fürs Web von Miriam Löffler (2014), Galileo Computing; 1. Aufl.; ISBN-10: 3836220067
- Follow Me! Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Instagram, LinkedIn und Co. von Grabs/Banour/Vogl (2021), Rheinwerk Computing, ISBN 978-3-8362-7956-7
- Die Content-Revolution im Unternehmen von Eck/Eichmeier (2014), Haufe Lexware; ISBN 9783648056271

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Vorlesung, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen**

In der Lehrveranstaltung Cross Media Communication erwerben Studierende Kompetenzen für die ganzheitliche strategische Konzeption crossmedialer, nutzer\*innenzentrierter Kommunikationsmaßnahmen.

# Modul

## Media Culture & Journalism Media Culture & Journalism

---

**Modulnummer**  
MO-02

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Wintersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

**Modulverantwortliche(r)**  
Henning Eichler

**Verpflichtende Voraussetzungen**  
keine

**Empfohlene Voraussetzungen**  
keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- gesellschaftlich-relevante Themen wie Nachhaltigkeit, Diversität und Klimawandel umfassend zu recherchieren und in Filmen, Animationen, Nachrichten, Features oder anderen Medien erklärend darzustellen / Research socially relevant topics such as sustainability, diversity, and climate change comprehensively and present them in an explanatory manner in films, animations, news, features, or other media
- Inhalte für die grundlegenden journalistischen Darstellungsformen zu konzipieren und umzusetzen, sowie journalistische Herangehensweisen zu begründen und umzusetzen / Conceive and implement content for the basic journalistic forms of presentation, as well as justify and implement journalistic approaches
- anwendungsorientierte Lösungen für aktuelle gesellschaftliche Fragestellungen aus der Medienwelt zu entwerfen, zu gestalten und prototypisch zu produzieren / to design, create and prototype application-oriented solutions for current social issues in the media world
- eigenverantwortlich redaktionelle Prozesse zu planen und durchzuführen / Plan and execute editorial processes on their own responsibility
- orientiert an Zielgruppen und Auspielwegen Inhalte zu entwerfen und zu erstellen / design and create content based on target groups and playout channels
- Theorien und Modelle zu Entwicklungen digitaler Medien und Märkte kritisch-analytisch zu bewerten und mit ihren Aufgabenstellungen zu kombinieren / Critically and analytically evaluate theories and models on developments of digital media and markets and combine them with their tasks
- die professionsethische Dimension ihres Handelns zu erkennen und in ihr Vorgehen zu integrieren / Critically and analytically evaluate theories and models on developments of digital media and markets and combine them with their tasks

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung / **Modulbewertung:** Benotet  
Hausarbeit

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise****Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Media Culture (V, 1. Sem., 2 SWS)
- Journalism (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Media Culture

Media Culture

---

**LV-Nummer**

MO-02-LV-01

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

1. (empfohlen)

**Lehrformen**

Vorlesung

**Häufigkeit**

nur im Wintersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Henning Eichler

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Plattformökonomie und digitaler Kapitalismus
- Definitionen, Funktionen und Wirkungen von algorithmischen Systemen
- Soziale Netzwerke, Öffentlichkeit und Kommunikation
- Journalismus und Plattformisierung
- Ermitteln von Zielgruppen und Nutzerbedürfnissen
- Public Value von Medienangeboten
- KI in Medienproduktion und Journalismus

/

- Platform economy and digital capitalism
- Definitions, functions and effects of algorithmic systems.
- Social networks, public sphere and communication
- Journalism and platformization
- Identifying target groups and user needs
- Public value of media offerings
- AI in media production and journalism

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Kurz-Wissensabfragen
- studentische Präsentationen
- Kollaborative Tools (etherpad, Boards)
- vertiefende und reflektierende Gruppenarbeiten
- Kurzreferate

/

- short knowledge quizzes
- student presentations
- collaborative tools (etherpad, boards)
- in-depth and reflective group work
- short presentations

**Literatur**

Andree, Martin (2020): Atlas der digitalen Welt. Frankfurt: Campus Verlag.

Dogruel, Leyla; Katzenbach, Christian (2018): Internet-Ökonomie. Grundlagen und Strategien und die Bedeutung von Plattformen beim Wirtschaften mit Medien- und Kommunikationsangeboten im Internet. In: Wolfgang Schweiger und Klaus Beck (Hg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Living reference work), S. 105129.

Ferrier, Michelle; Mays, Elizabeth (Hg.) (2017-): Media innovation and entrepreneurship. [Montreal, Québec], Minneapolis: Rebus Community; Open Textbook Library.

Heesen, Jessica (Hg.) (2016): Handbuch Medien- und Informationsethik. J.-B.-Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl-Ernst-Poeschel-Verlag. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

Humborg, Christian (2018): Die Publizistische Gesellschaft. Journalismus und Medien Im Zeitalter des Plattformkapitalismus. Unter Mitarbeit von Thuy Anh Nguyen. Wiesbaden: Vieweg (Essentials Ser). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com>

Humborg, Christian (2021): Journalismus als öffentliches Gut. Meinungsbildung im digitalen Kapitalismus. Bonn: Friedrich-Ebert-Stiftung. Online verfügbar unter <https://library.fes.de/pdf-files/a-p-b/17727.pdf>.

Kalogeropoulos, Elena; Lammers, Anne; Müller-Brehm, Jaana; Puntschuh, Michael: Algorithmenvermittelte Diskriminierung (Wegweiser Digitale Debatten, 2).

Kalogeropoulos, Elena; Lammers, Anne; Müller-Brehm, Jaana; Puntschuh, Michael: Algorithmische Systeme (Wegweiser Digitale Debatten, 1).

Nielsen, Rasmus Kleis; Ganter, Sarah (2022): The power of platforms. Shaping media and society. New York, NY: Oxford University Press.

Pavlik, John V. (2022): Disruption and digital journalism. Assessing news media innovation in a time of dramatic change. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group (Disruptions). Online verfügbar unter <https://www.taylorfrancis.com/books/9781032111111>

Srnicek, Nick (2018): Plattform-Kapitalismus. 1. Auflage. Hamburg: Hamburger Edition.

Stollfuß, Sven (2021): The platformisation of public service broadcasting in Germany: The network funk and the case of Druck/Skam Germany. In: Critical Studies in Television 16 (2), S. 126144. DOI: 10.1177/1749602021996536.

Stumpp, Stefan; Michelis, Daniel; Schildhauer, Thomas (Hg.) (2021): Social Media Handbuch. Theorien, Methoden, Modelle und Praxis. Unter Mitarbeit von Thanh Huyen Pham. 4., aktualisierte und erweiterte Auflage. Baden-Baden: Nomos Edition Reinhard Fischer.

van Dijck, José; Poell, Thomas; Waal, Martijn de (2018): The platform society. Public values in a connective world. New York: Oxford University Press.

van Es, Karin; Poell, Thomas (2020): Platform Imaginaries and Dutch Public Service Media. In: Social Media + Society 6 (2), 205630512093328. DOI: 10.1177/2056305120933289.

Vogl, Joseph (2021): Kapital und Ressentiment. Eine kurze Theorie der Gegenwart. München.

Zweig, Katharina A. (2019): Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl. Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können. Weitere Beteiligte: Dunja Bengsch. 7 CDs. München: ABOD Verlag.

#### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Vorlesung, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

#### **Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Journalism  
Journalism

---

**LV-Nummer**  
MO-02-LV-02

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

nur im Wintersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Henning Eichler

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Themen finden, recherchieren und zielgruppenorientiert umsetzen
- Distributionsstrategien

### \*Audiojournalismus

- Journalismus für soziale Netzwerke
- Genres und Berichterstattungsmuster
- Investigativer Journalismus
- Datenjournalismus
- Konstruktiver Journalismus
- KI im Journalismus
- Redaktionelle Organisation

/

- Finding topics, researching them and implementing them in a target group-oriented manner
- Distribution strategies
- Audio journalism
- Journalism for social networks
- Genres and reporting patterns
- Investigative journalism
- Data journalism
- Constructive journalism
- AI in journalism
- Editorial organization

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsentationen
- Aktivierende Methoden wie Crowdsourcing
- Kurz-Wissensabfragen
- Audiovisuelle Beispiele
- Gastvorträge
- studentische Präsentationen
- Kollaborative Tools (etherpad, Boards)
- vertiefende und reflektierende Gruppenarbeiten
- Kurzreferate
- Handouts, Checklisten

/

- Presentations
- Activating methods such as crowdsourcing
- Short knowledge queries
- Audiovisual examples
- Guest lectures
- Student presentations
- Collaborative tools (etherpad, boards)
- In-depth and reflective group work
- short presentations
- handouts, checklists

## Literatur

Hooffacker, Gabriele; Meier, Klaus (2017): La Roches Einführung in den praktischen Journalismus. Mit genauer Beschreibung aller Ausbildungswege Deutschland - Österreich - Schweiz. 20., neu bearbeitete Auflage. Wiesbaden: Springer VS (Journalistische Praxis).

Friedrichs, Jürgen (2016): Das journalistische Interview. 4., überarb. Aufl. 2016, Korr. Nachdruck 2015. Wiesbaden: Springer VS (Springer eBook Collection).

Haller, Michael (2008): Recherchieren. 7. Aufl., unveränd. Nachdr. Konstanz: UVK-Verl.-Ges (Praktischer Journalismus, 7).

Müller-Dofel, Mario (2017): Interviews führen. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. 2. Auflage, Online-Ausgabe. Wiesbaden: Springer VS (SpringerLink Bücher).

Recherche, Netzwerk (Hg.) (2003): Trainingshandbuch Recherche. Informationsbeschaffung professionell. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Springer eBook Collection Humanities, Social Science).

Kramp, Leif; Weichert, Stephan (2020): Nachrichten mit Perspektive. Lösungsorientierter und konstruktiver Journalismus in Deutschland. Frankfurt am Main: Otto Brenner Stiftung (OBS-Arbeitsheft, 101). Online verfügbar unter [https://www.otto-brenner-stiftung.de/fileadmin/user\\_data/stiftung/02\\_Wissenschaftsportal/03\\_Publikationen/AH101\\_konstr\\_Journalismus.pdf](https://www.otto-brenner-stiftung.de/fileadmin/user_data/stiftung/02_Wissenschaftsportal/03_Publikationen/AH101_konstr_Journalismus.pdf).

Haagerup, Ulrik (2015): Constructive News. Warum "bad news" die Medien zerstören und wie Journalisten mit einem völlig neuen Ansatz wieder Menschen berühren. Unter Mitarbeit von Helmut Schmidt. Salzburg: Oberauer, J.

Kovach, Bill; Rosenstiel, Tom (2021): The elements of journalism. What news people should know and the public should expect. Revised and updated 4th edition. New York: Crown.

Meier, Klaus (2018): Journalistik. 4., überarbeitete Auflage. Konstanz, München, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK/Lucius (utb-studi-e-book, 2958. Medien- und Kommunikationswissenschaft, Literaturwissenschaft). Online verfügbar unter <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838548081>.

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Modul

## Media Information Technology Media Information Technology

---

**Modulnummer**

MO-03

**Kürzel****Modulverbindlichkeit**

Pflicht

**Leistungspunkte**

6 CP

**Dauer**

1 Semester

**Häufigkeit**

nur im Wintersemester

**Sprache(n)**

Englisch

**Fachsemester**

1. (empfohlen)

**Prüfungsart**

Modulprüfung

**Modulverwendbarkeit**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Hinweise für Curriculum****Modulverantwortliche(r)**

B.A. Tim Bräuer, Thorsten Rosche, Prof. Dr.-Ing. Heiko Sparenberg

**Verpflichtende Voraussetzungen**

keine

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele des Moduls**

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- relevante Technologien der computergestützten Medienproduktion und das Zusammenwirken der Technologien zu beschreiben / recognize the professional ethical dimension of their actions and integrate it into their approach describe relevant technologies of computer-based media production and the interaction of technologies
- verschiedene Lösungsansätze für typische technische Problemstellungen einer Medienproduktion einzuschätzen und ressourcenschonende Lösungsansätze zu empfehlen / assess different approaches to typical technical problems of a media production and recommend resource-saving solutions
- praxisnahe Problemstellungen der Medienproduktion computerbasiert zu lösen / solve practical problems of media production in a computer-based way
- zusammenhängende Verarbeitungsketten für Mediendaten zu entwickeln, umzusetzen und zu validieren, sowie Schnittstellen in der computergestützten Medienverarbeitung zu verstehen / Develop, implement and validate interrelated processing chains for media data as well as understand interfaces in computer-based media processing
- sich mit technologischen Fragestellungen methodisch fundiert und wissenschaftlich auseinandersetzen, sowie den jeweiligen aktuellen Stand der Forschung recherchieren und aufbereiten / deal with technological issues in a methodologically sound and scientific manner, as well as research and process the respective current state of research
- Algorithmen für eine bestimmte Problemstellung zu bewerten und zu analysieren, benötigte Computer-Ressourcen für typische Anwendungsszenarien einzuschätzen und zu bewerten, sowie relevante Algorithmen für die Verarbeitung von Medien auszuwählen und anzuwenden / Evaluate and analyze algorithms for a given problem, assess and evaluate required computer resources for typical application scenarios, and select and apply relevant algorithms for processing media.
- den Energie- und Ressourcenbedarf einer Bewegtbildproduktion zu planen, zu erheben und zu dokumentieren / Plan, collect and document the energy and resource requirements of a moving image production

**Leistungsart:** Prüfungsleistung**Prüfungsform:** Klausur**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Digital Media Technology (V, 1. Sem., 2 SWS)
- Digital Media Processing (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Digital Media Technology  
Digital Media Technology

---

<b>LV-Nummer</b> MO-03-LV-01	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Lehrformen</b> Vorlesung	<b>Häufigkeit</b> nur im Wintersemester	<b>Sprache(n)</b> Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

B.A. Tim Bräuer, Thorsten Rosche, Prof. Dr.-Ing. Heiko Sparenberg

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Computergestützte Technologien für die Verarbeitung von Mediendaten, z.B. Betriebssysteme, Speichertechnologien und Datenbanken
- Einsatz der kombinierten Technologien in der Medienbranche, z.B. in Media Asset Management-Systemen, Remote-Production-Lösungen und Cloud-Umgebungen
- Betrachtung der Nachhaltigkeit und Ressourceneffizienz verschiedener Technologien
- Computerbasierte Werkzeuge zum Aufbau individueller Verarbeitungsketten von Mediendaten

/

- Computer-based technologies for processing media data, e.g. operating systems, storage technologies and databases.
- Use of combined technologies in the media industry, e.g., media asset management systems, remote production solutions, and cloud environments
- Consideration of sustainability and resource efficiency of various technologies.
- Computer-based tools for building individual processing chains of media data.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Anwenderschulungen, z.B. macOS Terminal, Windows PowerShell
- Coaching in Gruppen

/

- User training, e.g. macOS Terminal, Windows PowerShell
- Coaching in groups

## Literatur

- Kersken, S. (2022) 4 Hardware, inlt-handbuch für fachinformatiker\*innen der Ausbildungsbegleiter. Bonn: Rheinwerk Verlag.
- SCHMIDT, U. (2021) Professionelle Videotechnik Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Gerte und... Studiotechnik in SD, HD, DI, 3D. S.l.: MORGAN KAUFMANN.

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Vorlesung, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Digital Media Processing  
Digital Media Processing

---

<b>LV-Nummer</b> MO-03-LV-02	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> nur im Wintersemester	<b>Sprache(n)</b> Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

B.A. Tim Bräuer, Thorsten Rosche, Prof. Dr.-Ing. Heiko Sparenberg

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Algorithmen für die Verarbeitung von Mediendaten, z.B. Farbtransformationen, Gammakorrektur, Anpassung von Kontrast und Helligkeit
  - Grundlagen und Konzepte der Künstlichen Intelligenz (KI) für die Medienproduktion
  - Umsetzung der Algorithmen in einer modernen Programmiersprache
  - Bewertung verschiedener Umsetzungsmöglichkeiten mit Fokus auf eine ressourcenschonende Verarbeitung von Mediendaten
  - Erhebung, Vergleich und Dokumentation des Ressourcenbedarfs im Einsatz verschiedener Technologien
- /
- Algorithms for processing media data, e.g. color transformations, gamma correction, adjustment of contrast and brightness.
  - Basics and concepts of Artificial Intelligence (AI) for media production.
  - Implementation of algorithms in a modern programming language
  - Evaluation of different implementation options with a focus on resource-efficient processing of media data
  - Survey, comparison and documentation of resource requirements in the use of different technologies.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Vorlesung: Anwenderschulungen, z.B. Python Entwicklungsumgebung
  - Seminaristischer Unterricht: Coaching in Gruppen
- /
- Lecture: User training, e.g. Python development environment.
  - Seminar-based teaching: Coaching in groups

## Literatur

- Burger, W. and Burge, M. (2022) Digital Image Processing: An Algorithmic Introduction. Cham: Springer.
- SCHMIDT, U. (2021) Professionelle Videotechnik Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Gerte und... Studiotechnik in SD, HD, DI, 3D. S.l.: MORGAN KAUFMANN.
- Hasche, E. und Ingwer, P. (2016) Game of colors: Moderne Bewegtbildproduktion. Morgan Kaufmann.

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Modul

Project & Research Studies 1  
Project & Research Studies 1

---

**Modulnummer**  
MO-04

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
12 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Wintersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Kombinierte Modulprüfung

## Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Hinweise für Curriculum

**Modulverantwortliche(r)**  
Prof. Stephan Schwarz

**Verpflichtende Voraussetzungen**  
keine

**Empfohlene Voraussetzungen**  
keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- eine aktuelle Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung und Medienproduktion sowohl methodisch fundiert als auch praktisch-experimentell zu untersuchen / investigate a current topic, question or task from the fields of media design and media production in a methodologically sound as well as practical-experimental manner
- verschiedene Lösungsansätze für eine vorgegebene oder selbst gewählte aktuelle Themen, Frage- oder Aufgabenstellung zu entwickeln, zu diskutieren, zu beurteilen, auszuwählen und zu argumentieren / develop, discuss, evaluate, select and argue different approaches to a given or self-selected current topic, question or task
- geeignete Technologien im Rahmen einer Bewegtbildproduktion, Kampagne oder experimentellen Projektarbeit auszuwählen und anzuwenden / Select and apply appropriate technologies in the context of a moving image production, campaign or experimental project work
- Qualitativ hochwertige Bild-, Bewegtbild- und Audioinhalte zu produzieren und zu bearbeiten / Produce and edit high-quality image, moving image, and audio content
- eine Film- oder Videoproduktion entsprechend aktueller technischer Anforderungen (Web, Streaming, TV) zu distribuieren, bzw. für die Distribution vorzubereiten / Distribute a film or video production according to current technical requirements (web, streaming, TV) or prepare it for distribution
- den Energie- und Ressourcenbedarf einer Produktion einschätzen, sowie Energie und andere Ressourcen verantwortungsvoll und umweltschonend einsetzen
- mit allen an einer Bewegtbildproduktion beteiligten Menschen verantwortungsvoll und mit Respekt umgehen

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit u. Referat / Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

## **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

360, davon 84 Präsenz (8 SWS) 276 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen/Hinweise**

Im Modul Project & Research Studies 1 verknüpfen Studierende die erworbenen Kompetenzen aus den Bereichen Gestaltung, Dramaturgie, Technik, Produktionsmanagement, Projektmanagement, Journalismus und Medien und wenden das im Studium erlangte Wissen auf eine aktuelle fachliche Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung an. Durch die Wahl des Projektes haben Studierende die Möglichkeit, fachliche Schwerpunkte zu setzen und Themen von besonderem Interesse zu vertiefen.

In the module "Project & Research Studies 1", students combine the competences acquired in the fields of design, dramaturgy, technology, production management, project management, journalism and media and apply the knowledge acquired in their studies to a current subject-related topic, question or task. Through the choice of project, students have the opportunity to set subject-related focal points and to deepen topics of particular interest.

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Film Production (P, 1. Sem., 2 SWS)
- Project & Research Studies 1 (Proj, 1. Sem., 6 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film Production  
Film Production

---

**LV-Nummer**  
MO-04-LV-01

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
1. (empfohlen)

**Lehrformen**  
Praktikum

**Häufigkeit**  
nur im Wintersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Thorsten Rosche

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Fortgeschrittene Produktions- und Aufnahmetechniken (Kameratechnik, Audiotechnik, Studioteknik)
- Fortgeschrittene Techniken zum Organisieren und Verwalten von Bild- und Videodateien
- Organisation & Integration von Bild-, Bewegtbild- und Audiodateien in eine Post Produktionsumgebung
- Innovative Post Produktions Techniken für Bild-, Bewegtbild- und Audioinhalte
- Fortgeschrittenes Color Management, Color Correction & Grading
- Fortgeschrittene Motion Design & Compositing-Techniken
- Einsatz von Spezialeffekten (VFX)
- Workflows für Motion Design, Compositing und Spezialeffekte
- Rendering und Output für Web, TV, Streaming und Kino

- /
- Advanced production and recording techniques (camera techniques, audio techniques, studio techniques).
  - Advanced techniques for organizing and managing image and video files.
  - Organization & integration of image, moving image, and audio files into a post-production environment
  - Innovative post-production techniques for image, motion picture and audio content
  - Advanced Color Management, Color Correction & Grading.
  - Advanced motion design & compositing techniques
  - Use of special effects (VFX)
  - Workflows for motion design, compositing and special effects
  - Rendering and output for web, TV, streaming and cinema

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Blended Learning Einheiten zur Schulung von Software Postproduktion oder Recherche
- Präsenz Praktika
- Hands on Workshops für Kamera, Licht, Equipment
- Sicherheitstraining für Equipment Nutzung und Dreharbeiten
- Übungsaufgaben

- /
- Blended learning units to train software post-production or research.
  - Presence internships
  - Hands on workshops for camera, light, equipment
  - Safety training for equipment use and filming
  - Practice assignments

## Literatur

an das Projekt angepasste Literatur

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Praktikum, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Project & Research Studies 1

Project & Research Studies 1

---

**LV-Nummer**

MO-04-LV-02

**Kürzel****Leistungspunkte**

9 CP

**Fachsemester**

1. (empfohlen)

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

nur im Wintersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Stephan Schwarz, Prof. Christian Bernhardt

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

In der Lehrveranstaltung Project & Research Studies 1 verknüpfen Studierende die erworbenen Kompetenzen aus den Bereichen Gestaltung, Dramaturgie, Technik, Produktionsmanagement, Projektmanagement, Journalismus und Medien und wenden das im Studium erlangte Wissen auf eine aktuelle fachliche Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung an. Studierende können

- eine aktuelle Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung aus dem Bereich Medien untersuchen
- verschiedene Lösungsansätze für eine vorgegebene oder selbst gewählte aktuelle Themen, Frage- oder Aufgabenstellung entwickeln, beurteilen, auswählen und argumentieren
- Drehorte und Filmsets auswählen, die beispielsweise erneuerbare Energiequellen nutzen und Ressourcen schonen
- eine Filmcrew und Schauspieler:innen divers und inklusiv besetzen, um unterschiedliche Geschlechter, ethnische Hintergründe, sexuelle Orientierungen, Behinderungen und andere Merkmale widerzuspiegeln
- Sprache gendersensibel einsetzen und mit unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten respektvoll umgehen

/  
In the course Project & Research Studies 1, students combine the skills they have acquired in the areas of design, dramaturgy, technology, production management, project management, journalism and media and apply the knowledge they have acquired in their studies to a current specialist topic, question or task.

Students will be able to

- examine a current topic, question or task from the field of media
- develop, evaluate, select, and argue for different approaches to a given or self-selected current issue, question, or problem
- select film locations and film sets that, for example, use renewable energy sources and conserve resources
- Cast a film crew and actors in a diverse and inclusive manner to reflect different genders, ethnic backgrounds, sexual orientations, disabilities, and other characteristics
- Use language in a gender-sensitive way and be respectful of different gender identities.

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Problem based Learning
- Projektarbeit

- /
- Problem based learning
  - Project work

**Literatur**

abhängig von der jeweiligen Themenstellung

/  
depending on the respective topic

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden, davon 63 (6 SWS ) als Projekt, 207 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

In der Lehrveranstaltung „Project & Research Studies 1“ verknüpfen Studierende die erworbenen Kompetenzen aus den Bereichen Gestaltung, Dramaturgie, Technik, Produktionsmanagement, Projektmanagement, Journalismus und Medien und wenden das im Studium erlangte Wissen auf eine aktuelle fachliche Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung an. Durch die Wahl des Projektes haben Studierende die Möglichkeit, fachliche Schwerpunkte zu setzen und Themen von besonderem Interesse zu vertiefen.

# Modul

## Content Creation & Direction Content Creation & Direction

---

**Modulnummer**  
MO-05

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Teresina Moscatello

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- zeitgemäße deutsche und internationale Medieninhalte und deren dramaturgische Formen zu analysieren / analyze contemporary German and international media content and its dramaturgical forms
- die Figurenentwicklung und die Bedeutung von Konflikten innerhalb der Dramaturgie zu analysieren und zu beurteilen / Analyze and evaluate character development and the importance of conflict within the dramaturgy.
- filmdramatische Erzählweisen, die Figurenentwicklung und die Bedeutung von Konflikten im Storytelling zu analysieren und anzuwenden / Analyze and apply film dramatic storytelling, character development, and the importance of conflict in storytelling.
- die Erstellung eines Exposés (inkl. Pitch), Treatments, Drehbuchs und des Pachagings zu gestalten, zu präsentieren und zu beurteilen / design, present and evaluate the creation of an exposé (incl. pitch), treatments, screenplay and pachagings
- den Umgang mit einer Szene zu entwickeln: Regiearbeit der Interpretation und Genredefinition / to develop the handling of a scene: Directing the interpretation and genre definition
- erweiterte Fachkenntnisse im Umgang auf neue Produktionstechnologien mit besonderem Fokus auf die Bedeutung für die Medienherstellung zu erwerben und zu beurteilen / acquire and assess advanced expertise in dealing with new production technologies with a special focus on their significance for media production
- Stereotypen und Klischees vermeiden, marginalisierte Gruppen durch umfassende Recherche und Konsultation von Berater:innen aus den betreffenden Gemeinschaften authentisch in einer Bewegtbildproduktion respektvoll und angemessen einbinden und darstellen, sowie Dialoge und Interaktionen zwischen Charakteren entwickeln, die Diversität und Inklusion reflektieren / Avoid stereotypes and clichés, authentically engage and represent marginalized groups respectfully and appropriately in a moving image production through extensive research and consultation with advisors from the relevant communities, and develop dialogues and interactions between characters that reflect diversity and inclusion.

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung /  
Hausarbeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Content Creation (SU, 2. Sem., 2 SWS)
- Dramaturgy & Direction (SU, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Content Creation

Content Creation

---

**LV-Nummer**

MO-05-LV-01

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

2. (empfohlen)

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

nur im Sommersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Teresina Moscatiello

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Vertiefung verschiedener dramaturgischer Begriffe und Techniken
  - Vertiefte Fähigkeiten in szenischem Schreiben
  - Einführung in die Arbeit eines Writers Rooms
  - Gemeinsame Erarbeitung dramaturgischer Analysemethoden anhand von Drehbuchauszügen
  - Übungen zur authentischen Charakterentwicklung
  - Variantentraining eigener Stoffe
- /
- Deepening of various dramaturgical concepts and techniques.
  - Advanced skills in scenic writing
  - Introduction to the work of a "Writer's Room"
  - Joint development of dramaturgical analysis methods based on script excerpts
  - Exercises in authentic character development
  - Variant training of own material

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Gruppenarbeit
  - Gruppendiskussion
  - Text und Videomaterial zur Veranschaulichung
  - Einzelgespräche
  - Exkursionen
- /
- Group work
  - Group discussion
  - Text and video material for illustration
  - Individual discussions
  - Field trips

**Literatur**

Blake Snyder (2005), Save the cat, Michael Wiese Productions

Lajos Egri (2004), The Art of Dramatic Writing (Touchstone Edition)

Michael Tierno (2002), Aristotles Poetics for Screenwriters (Hachette Books)

Christopher Vogler: The Writers Journey: Mythic Structure for Writers(2020), Michael Wiese Productions

Lajos Egri: Dramatisches Schreiben: Theater- Film-Roman (2018) ,Autorenhaus Verlag

Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens 2011 von Robert McKee, Alexander Verlag; Auflage: 7. Unveränd. (2011), Deutsch, ISBN-10: 3895810452

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Dramaturgy & Direction

Dramaturgy & Direction

---

**LV-Nummer**

MO-05-LV-02

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

2. (empfohlen)

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

nur im Sommersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Teresina Moscatiello, N.N.

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Szenische Regieübungen anhand ausgewählter Szenenbeispiele
- Schauspielführung und Dialogarbeit
- Besonderer Fokus der Inszenierung in Bezug auf Genre, Timing/ Pacing, Auflösung
- Entwicklung einer eigenen Regieinterpretation
- Regiearbeit bei Virtual Production und immersive Storytelling

/

- Scenic directing exercises based on selected scene examples.
- Acting direction and dialogue work
- Special focus of staging in terms of genre, timing/pacing, resolution.
- Development of own directorial interpretation
- Directing work in virtual production and immersive storytelling

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Gruppenarbeiten
- Teamdiskussionen
- Videomaterial zur Veranschaulichung

/

- Group work
- Team discussions
- Video material for illustration

**Literatur**

Steven D. Katz (2019): Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, Michael Wiese Production

Michael Rabinger(2020), Directing, Focal Press Book

Judith Weston (2019) Directing Actors, Dreamscape Media

Aktuelle Artikel aus Fachzeitschriften

Newsletter von relevanten Industriefirmen oder Messeveranstalter

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Modul

## Conceptual Design Conceptual Design

---

**Modulnummer**  
MO-06

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- auf eine experimentelle und fortgeschrittene Weise ihre Ideen zu visualisieren / visualise their ideas in an experimental and advanced way
- ihre umfassenden analytischen, künstlerischen und praktischen Produktionsfähigkeiten in verschiedenen Bewegtbildformaten oder Medien-Installationen umzusetzen / apply their comprehensive analytical, artistic and practical production skills in different moving image formats or media installations
- sich schnell in neue Anwendungskontexte einzuarbeiten und visuelle Umsetzungsformen zu finden / quickly familiarise themselves with new application contexts and find visual forms of implementation
- ihr umfangreiches bildgestalterisches Spektrum (Kamera/ Licht) in eine Filmproduktion einzubringen. / to contribute their extensive range of image design skills (camera/lighting) to a film production.
- alle Formen der Filmmontage als erzählerische Methode virtuos zu kombinieren (Montage/ Audio/ Vfx) / to combine all forms of film montage as a narrative method in a virtuoso way (montage/ audio/ Vfx)
- die audiovisuelle Umsetzung von Ideen, Drehbüchern und Storyboards einzuschätzen, zu kritisieren und zu modifizieren  
/ Assess, critique and modify the audiovisual realisation of ideas, scripts and storyboards.
- mit professionellen Briefings den eigenen Standpunkt zu präsentieren / Present your own point of view with professional briefings
- Vielfältige Charaktere mit unterschiedlichen ethnischen Hintergründen, Geschlechtern, sexuellen Orientierungen, Altersgruppen und Behinderungen entwickeln / Develop diverse characters with different ethnic backgrounds, genders, sexual orientations, ages, and disabilities

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise****Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Conception & Artist Tools (Ü, 2. Sem., 4 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Conception & Artist Tools

Conception & Artist Tools

---

**LV-Nummer**

MO-06-LV-01

**Kürzel****Leistungspunkte**

6 CP

**Fachsemester**

2. (empfohlen)

**Lehrformen**

Übung

**Häufigkeit**

nur im Sommersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar, Prof. Steffen Böttrich

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Einsatz von Kreativmethoden bei der Konzeption und Visualisierung von Bewegtbild Medien
  - Training der künstlerisch-gestalterischen Fähigkeiten unter Einsatz aktueller Soft- und Hardware Tools
  - Kameraführung, Lichtgestaltung und Drehorganisation eigener Projekte
  - Audiovisuelles Storytelling in der Montage/Schnitt/Postproduktion
  - Montageformen vertieft kennenlernen und einsetzen
  - Experimentelle gestalterische Umsetzungen anhand medialer Projekte
  - Trailerproduktion/ Vorspann für Filmproduktionen
  - Einsatz von Animation, VFX und SFX in fiktionalen Medienprojekten
  - Entwicklung und Realisierung von Bewegtbildprojekten und Medien-Installationen
  - Gastvorträge und Exkursionen zum Thema aktuelle kreative Trends im Bewegtbild (Themen wie Medienkunst, Immersives Storytelling, transmediales Storytelling, Sfx, Vfx, 3D Animation, TV Design, Motion Design, etc.)
- /
- Group work
  - Team discussions
  - Video material for illustration \* Use of creative methods in the conception and visualization of moving image media
  - Training of the artistic-creative abilities under use of current soft and hardware tools
  - Camera guidance, light organization and Drehorganisation of own projects
  - Audiovisual storytelling in montage/editing/postproduction
  - Learning and using montage forms in depth
  - Experimental creative realizations on the basis of media projects
  - Trailer production / opening credits for film productions
  - Use of animation, VFX and SFX in fictional media projects
  - Development and realization of moving image projects and media installations
  - Guest lectures and excursions on current creative trends in the moving image (topics such as media art, immersive storytelling, transmedia storytelling, Sfx, Vfx, 3D animation, TV design, motion design, etc.).

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Gruppenarbeiten
- Präsentationen, Exposé Pitch
- Übungen
- Kollaborative Tools wie MIRO Boards

/

- Group work
- Presentations, Exposé Pitch
- Exercises
- Collaborative tools like MIRO Boards

## Literatur

- Bruce Block; 2008, The Visual Story. Focal Press Taylor & Francis group, ISBN 978 0 240 80 779 -9
- Paim, Nina; 2016, Taking a Line for a Walk: Assignments in design education, Spector Books
- Poschauko, Thomas und Martin, 2. Auflage, NEA MACHINA, Verlag Herman Schmidt Mainz, ISBN 978-3-87439-911-1
- Filmanalyse / Oliver Keutzer ISBN: 9783658020996
- Filmanalyse : Theorien, Methoden, Kritik / Thomas Kuchenbuch ISBN: 3205771672
- Grundkurs Filmanalyse / Werner Faulstich ISBN: 9783770537174
- Studienhandbuch Filmanalyse : Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms / Benjamin Beil, Jürgen Kühnel, Christian Neuhaus ISBN: 9783825286668
- Filmsprache : Einführung in die interaktive Filmanalyse / Alice Bienk ISBN: 9783894725372
- Film- und Fernsehanalyse / Lothar Mikos ISBN: 3825224155
- Nuno, Bernado, 2001, The Producers Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling
- Stories Across Multiple Platforms ISBN-13: 978-0956750006
- Füssel, Stephan, 2012, Medienkonvergenz - Transdisziplinär (Media Convergence / Medienkonvergenz, Band 1) ISBN-13: 978-3110261677
- Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage Taschenbuch 1. Juli 2009
- von Walter Scott Murch (Autor) Handbuch der Filmmontage: Praxis und Prinzipien des Filmschnitts (Praxis Film) Taschenbuch 1. Januar 2005 von Hans Beller (Herausgeber)
- Beller, Hans (Hrsg.):Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München: TR-Verlagsunion 1993
- Handbuch Filmanalyse, Malte Hagener, Volker Pantenburg, Springer VS Wiesbaden

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden, davon 42 (4 SWS ) als Übung, 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Modul

## Leadership & Innovation Leadership & Innovation

---

**Modulnummer**  
MO-07

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Englisch; Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Kombinierte Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christian Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- Führungsstile zu benennen, zu erklären und situativ sinnvoll auszuwählen / Name and explain leadership styles and select them in a way that is appropriate to the situation
- Erfolgsfaktoren und Prinzipien der Teamführung und interdisziplinären Zusammenarbeit zu erklären / Explain success factors and principles of team leadership and interdisciplinary collaboration.
- ihre Rolle als angehende Führungskräfte einzuschätzen und traditionelle Geschlechterrollen reflektieren und vermeiden / Assess their role as aspiring leaders and reflect on and avoid traditional gender roles.
- Feedbackgespräche zu planen sowie Zielvereinbarungen zu analysieren und zu bewerten / Plan feedback meetings and analyze and evaluate target agreements
- geeignete Maßnahmen zur Personalbeschaffung zu bewerten und auszuwählen / Evaluate and select suitable measures for personnel recruitment
- Technologietrends in der Medienbranche zu kategorisieren und zu bewerten / Categorize and evaluate technology trends in the media industry
- medientechnische Methoden in eine etablierte, betriebliche Praxis zu transferieren / Transfer media technology methods into an established, operational practice
- selbstständig zukünftige Technologietrends zu erarbeiten / independently work out future technology trends
- den Einfluss neuer Technologien in Bezug auf die Medienproduktion abzuleiten und nachhaltige Produktionsverfahren zu beurteilen und anzuwenden / derive the influence of new technologies in relation to media production and assess and apply sustainable production processes
- sich die Verantwortung als Führungskraft bewusst machen und im Team verantwortungsvolles und nachhaltiges Handeln und respektvolle Kommunikation zu fördern / Be aware of the responsibility as a leader and promote responsible and sustainable actions and respectful communication in the team

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung / **Modulbewertung:** Benotet  
Hausarbeit u. Klausur

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungs-

dauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Leadership in the Creative Industry (SU, 2. Sem., 2 SWS)
- Trends & Innovation in Media Production (Ü, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Leadership in the Creative Industry  
Leadership in the Creative Industry

---

**LV-Nummer**  
MO-07-LV-01

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Christian Bernhardt

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung "Leadership in the Creative Industries" erwerben Studierende elementare Kompetenzen für die Anleitung, das Management und die Führung interdisziplinärer Teams in Kreativprozessen und der Medienbranche im Allgemeinen.

- Prinzipien und Verständnisse der Personal- und Teamführung
- (Persönliches) Zeitmanagement
- Projektmanagement & Aufgabenverteilung
- Feedbackkultur & Konfliktmanagement
- Interne Kommunikation
- Qualitätsmanagement & Zielvereinbarungen
- Recruiting

/

In the course "Leadership in the Creative Industries" students acquire elementary competencies for the guidance, management and leadership of interdisciplinary teams in creative processes and the media industry in general.

- Principles and understandings of personnel and team leadership.
- (Personal) time management
- Project management & task distribution
- Feedback culture & conflict management
- Internal communication
- Quality management & target agreements
- Recruiting

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsentationen
- Handouts
- Arbeiten mit digitalen und geteilten Whiteboards, z.B. Miro
- Workshops

/

- Presentations
- Handouts
- Working with digital and shared whiteboards, e.g. Miro
- Workshops

## **Literatur**

- Die 5 Rollen einer Führungskraft von Wladislaw Jachtchenko (2020), Remote Verlag; ISBN-13: 978-3948642099
- Praxishandbuch Social Media Recruiting: Experten Know-How / Praxistipps / Rechtshinweise von Ralph Dannhäuser (2020), Springer Gabler, Wiesbaden; ISBN-13: 978-3658294373
- New Work: Auf dem Weg zur neuen Arbeitswelt: Management-Impulse, Praxisbeispiele, Studien von Benedikt Hackl, Marc Wagner und Lars Attmer (2017), 1. Aufl., Springer Gabler; ISBN-13: 978-3658162658
- Creative Industry Management - Kultur- und Kreativwirtschaft im digitalen Wandel: Grundlagen und Definitionen von Malte Behrmann (2021), 1. Aufl., Springer Gabler; ISBN: 978-3-662-63920-7
- Leadership in the Creative Industries: Principles and Practice von Karen L. Mallia (2019), Wiley-Blackwell, ISBN-13: 978-1119334002
- The 7 Habits of Highly Effective People von Stephen R. Covey (2020), Simon + Schuster UK; Reissue Edition; ISBN-13: 978-1471195204

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Trends & Innovation in Media Production  
Trends & Innovation in Media Production

---

**LV-Nummer**  
MO-07-LV-02

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Lehrformen**  
Übung

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

B.A. Tim Bräuer, Thorsten Rosche, Prof. Dr.-Ing. Heiko Sparenberg

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Aktuelle Trends in der Medienproduktion, wie die Virtuelle Produktion (LED-Walls) und Next Generation Audio-Formate
- Technologische Einschätzung für nachhaltige Produktionstechniken
- Bewertungsmöglichkeiten für Trends in der Medienbranche, z.B. Hype-Cycle oder Canvas-Methoden
- Diskussion der potentiellen Auswirkungen neuer Technologien auf die bestehende Produktionslandschaft
- Technologische Einschätzung für nachhaltige Produktionstechniken

/

- Current trends in media production, such as virtual production (LED walls) and next generation audio formats.
- Technological assessment for sustainable production techniques
- Assessment options for trends in the media industry, e.g., hype cycle or canvas methods
- Discussion of the potential impact of new technologies on the existing production landscape
- Technological assessment for sustainable production techniques

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Anwenderschulungen, z.B. Game-Engine
- Coaching in Gruppen

/

- User training, e.g. game engine
- Coaching in groups

## Literatur

- Aktuelle Artikel aus Fachzeitschriften, z.B. der FKT Fernseh-Kino-Technik), oder SMPTE Journals
- Newsletter von relevanten Industriefirmen oder Messeveranstalter wie bspw. IBC oder NAB

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Übung, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Modul

Project & Research Studies 2  
Project & Research Studies 2

---

**Modulnummer**  
MO-08

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
12 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
nur im Sommersemester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
2. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Kombinierte Modulprüfung

## Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Hinweise für Curriculum

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar

## Verpflichtende Voraussetzungen

keine

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- geeignete Medientechnologien für innovative Medienprodukte methodisch fundiert zu analysieren, zu bewerten und auszuwählen / analyze, evaluate and select suitable media technologies for innovative media products in a methodologically sound manner
- einen IT basierten Workflow für den Produktionsablauf entsprechend der Projektanforderungen zu konstruieren / construct an IT based workflow for the production process according to the project requirements.
- innovative Technologien zu kategorisieren und adäquate Anwendungen für die Medienproduktion zu konzipieren und zu entwickeln / categorize innovative technologies and design and develop adequate applications for media production
- Augmented Reality-, 360-, Virtual Reality- Produktionen auf technisch hohem Niveau zu organisieren, zu steuern und umzusetzen / Organize, control and implement augmented reality, 360, virtual reality productions at a high technical level
- eine aktuelle Themen-, Frage- oder Aufgabenstellung aus dem Bereich Medienwissenschaft, Technologie, Produktionsmanagement, Projektmanagement, Journalismus und Medien experimentell oder wissenschaftlich zu untersuchen / Investigate a current topic, question or task from the field of media science, technology, production management, project management, journalism and media experimentally or scientifically
- verschiedene Lösungsansätze für eine vorgegebene oder selbst gewählte aktuelle Themen, Frage- oder Aufgabenstellung zu entwickeln, zu beurteilen, auszuwählen und zu argumentieren / develop, evaluate, select and argue different approaches to a given or self-selected topical issue, question or task
- Verfahrensweisen zu analysieren, um Probleme in der Medienkommunikation zu identifizieren und neue Kommunikationsstrategien zu entwerfen, zu verifizieren und bezüglich ihres Ressourcenbedarfs zu bewerten / analyse practices to identify problems in media communication and design, verify and evaluate new communication strategies in terms of their resource requirements.
- Aspekte der Nachhaltigkeit in der Produktion, im Marketing und in der Kommunikation berücksichtigen und sich bewusst mit dem Thema Nachhaltigkeit auseinandersetzen, um ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit zu schaffen / Consider aspects of sustainability in production, marketing and communication and consciously address the issue of sustainability in order to create awareness for sustainability
- eine Filmcrew, sowie die Rollen im Film diverse und inklusiv besetzen, unterschiedliche Geschlechtsidentitäten, ethnische Hintergründe, sexuelle Orientierungen, Behinderungen und andere Eigenschaften von an einer Bewegtbildproduktion beteiligten Menschen zu beachten und damit respektvoll und wertschätzend umgehen / Cast a film crew, as well as the roles in the film, in a diverse and inclusive manner, respecting different gender identities, ethnic backgrounds, sexual orientations, disabilities, and other characteristics of people involved in a moving image production, and dealing with them in a respectful and appreciative manner.

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit u. Referat / Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

## Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

360, davon 84 Präsenz (8 SWS) 276 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen/Hinweise

## Zugehörige Lehrveranstaltungen

Pflichtveranstaltung/en:

- Tools & Equipment (P, 2. Sem., 2 SWS)
- Project & Research Studies 2 (Proj, 2. Sem., 6 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Tools & Equipment

Tools & Equipment

---

**LV-Nummer**

MO-08-LV-01

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

2. (empfohlen)

**Lehrformen**

Praktikum

**Häufigkeit**

nur im Sommersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Steffen Böttrich, Thorsten Rosche

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Technologietrends
- IT basierte Distribution von Daten in Kino, TV und Streamingdiensten
- Remote-Production,
- Asset Management Systeme
- Algorithmische Systeme
- Augmented Reality Produktion
- 360 Produktion
- Virtual Reality Produktion

/

- Technology trends
- IT-based distribution of data in cinema, TV and streaming services
- Remote production,
- Asset Management Systems
- Algorithmic systems
- Augmented Reality Production
- 360 Production
- Virtual Reality Production

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Blended Learning Einheiten zur Schulung von Software Postproduktion oder Recherche
- Präsenz Praktika
- Hands on Workshops für Kamera, Licht, Equipment
- Sicherheitstraining für Equipment Nutzung und Dreharbeiten
- Übungsaufgaben

/

- Blended learning units to train software post-production or research.
- Presence internships
- Hands on workshops for camera, light, equipment
- Safety training for equipment use and filming
- Practice assignments

**Literatur**

Aktuell an das Projekt angepasste Literatur

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Praktikum, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Project & Research Studies 2

Project & Research Studies 2

---

**LV-Nummer**

MO-08-LV-02

**Kürzel****Leistungspunkte**

9 CP

**Fachsemester**

2. (empfohlen)

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

nur im Sommersemester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar, Prof. Steffen Böttrich

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- abhängig von der jeweiligen Themenstellung
- Formatentwicklung
- Crossmediale Content Strategien für Kampagnen und Kommunikationspläne
- medienwissenschaftliche Fragenstellungen

/

- depending on the respective topic
- format development
- cross-media content strategies for campaigns and communication plans
- media science issues

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Recherche und Analyse in Gruppenarbeit
- Brainstorming von Ideen und Auswertung nach erstellter Bewertungsmatrix
- Ideen Pitch und gemeinsame Auswertung
- Wöchentliche Feedback Gespräche zum Zwischenstand
- Vorbereitung und Durchführung Endpräsentation

/

- Research and analysis in group work
- Brainstorming of ideas and evaluation according to created evaluation matrix
- Ideas pitch and joint evaluation
- Weekly feedback talks on the intermediate status
- Preparation and execution of final presentation

**Literatur**

Abhängig von der jeweiligen Themenstellung

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden, davon 63 (6 SWS ) als Projekt, 207 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Modul

Portfolio / Reel  
Portfolio / Reel

---

**Modulnummer**  
MO-09

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
3. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

## Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Hinweise für Curriculum

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar

## Verpflichtende Voraussetzungen

keine

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- sich selbst und Ihre Arbeiten professionell zu präsentieren / Present yourself and your work professionally
- ihre eigenen Stärken einzuschätzen um sich für die Kreativ-Branche zu empfehlen / assess their own strengths in order to recommend themselves for the creative sector
- Anforderungen von Arbeitgeber:innen zu identifizieren und sich auf die Bewerbung in der Kreativ-Branche vorzubereiten / identify employer requirements and prepare to apply for jobs in the creative industries.
- ein umfangreiches Demoreel aus ausgewählten eigenen Arbeiten zusammenzustellen / compile an extensive demo reel from selected own works
- sich und Ihre Vorstellungen mittels eines online Portfolios darzustellen / present yourself and your ideas by means of an online portfolio

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

## Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

90, davon 21 Präsenz (2 SWS) 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Portfolio / Reel (SU, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Portfolio / Reel

Portfolio / Reel

---

**LV-Nummer**

MO-09-LV-01

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3. (empfohlen)

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit****Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Dipl. Des. Claudia Maria Aymar, Prof. Steffen Böttrich

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

Im Rahmen der Veranstaltung Portfolio / Reel werden Studierende dabei unterstützt, ein aussagekräftiges Portfolio ausgewählter Arbeiten aus dem Studium zusammenzustellen und in einem Reel selbst produzierte Bewegtbildproduktion zusammenzustellen. Das Portfolio soll die spezifischen Kompetenzen und fachlichen Schwerpunkte der Studierenden verdeutlichen und die Studierenden im Prozess der Bewerbung um einen Arbeitsplatz oder künftige Auftraggeber im Rahmen einer selbstständigen Tätigkeit unterstützen.

Themen und Schwerpunkte der Lehrveranstaltung

- Entwicklung eines eigenen künstlerischen Profils und Selbstdarstellung
- Eigenbild Fremdbild bei der Präsentation
- Bewertung und zielgerichtete Auswahl von künstlerischen Werken.
- Kreativ-Branche welche Arbeitsmöglichkeiten gibt es und wie bewerbe ich mich. (In Zusammenarbeit mit der IHK Wiesbaden)
- Filmförderung für eigene Produktionen (Gastvortrag Hess. Filmförderung)
- Netzwerken in den Creative Industries (Gastvorträge HFMA Hessischen Film und Medienakademie und externen Unternehmen.)

/

As part of the Portfolio / Reel course, students will be assisted in compiling a meaningful portfolio of selected work from their studies and assemble moving image production they have produced themselves in a reel. The portfolio is intended to highlight students' specific skills and professional focus and to support students in the process of applying for jobs or future clients in the context of self-employment.

Topics and focus of the course

- Development of an own artistic profile and self-presentation
- Self-image external image in the presentation
- Evaluation and purposeful selection of artistic works.
- Creative industry what job opportunities are there and how do I apply. (In cooperation with the IHK Wiesbaden)
- Film funding for own productions (guest lecture Hess. Filmförderung)
- Networking in the creative industries (guest lectures HFMA Hessian Film and Media Academy and external companies.)

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Peer Reviews und Diskussion der Portfolios in Tandems und/oder Teams (nach fachlichem Schwerpunkt)
- Feedback Gespräche durch Dozent:innen und/oder Externe (z.B. potentielle Auftrag- oder Arbeitgeber, Vertreter:Innen der Medienbranche, Art Buyer, etc.)
- Coaching in Einzelgesprächen
- Pitches, Präsentationen und Rollenspiele (z.B. Akquise Auftraggeber oder Vorstellung bei eoinem potentiellen Arbeitgeber)

/

- Peer reviews and discussion of portfolios in tandems and/or teams (based on subject focus).
- Feedback discussions by faculty and/or external parties (e.g., potential clients or employers, media industry representatives, art buyers, etc.)
- Coaching in one-on-one meetings
- Pitches, presentations and role plays (e.g. acquisition client or introduction to a potential employer)

## Literatur

Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work (Design Field Guides) von Sara Eisenman ISBN: 9781592534388

Design Portfolios: Von der klassischen Mappe zur interaktiven Präsentation von Sara Eisenmann

Creative Personal Branding: The Strategy to Answer: Whats next (English Edition) 13.05.2014 von Jurgen Salenbacher

Nea Machina, Die Kreativmaschine - Next Edition, Verlag Hermann Schmidt

Sebastian Jung, Frische Luft, Der Assoziations-Assistent bei Kreativblockaden. Verlag Hermann Schmidt

Michael Matthiass, Echtzeit, Die Kunst, intuitiv zu denken, Verlag Hermann Schmidt

David und Tom Kelley, Kreativität und Selbstvertrauen, Der Schlüssel zu Ihrem Kreativbewusstsein

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminaristischer Unterricht, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen

# Modul

Master's Project  
Master's Project

---

**Modulnummer**  
MO-10

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
27 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
3. (empfohlen)

**Prüfungsart**  
Kombinierte Modulprüfung

## Modulverwendbarkeit

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Hinweise für Curriculum

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Steffen Böttrich

## Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu den Prüfungsleistungen des Moduls Master's Project kann nur zugelassen werden, wer aus den ersten beiden Fachsemestern mindestens 36 Credit-Points erbracht und eines der beiden Module Project and Research Studies 1 oder Project and Research Studies 2 erfolgreich absolviert hat.

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage / After successful completion of the module, students will be able to,

- herausragende künstlerische Ideen, Storytelling und audio-visuelle Gestaltung zu entwerfen, um professionell neue Medienformate zu erstellen und zu evaluieren / Design outstanding artistic ideas, storytelling, and audio-visual design to professionally create and evaluate new media formats
- komplexe inhaltliche Problemstellungen zu erkennen und durch geeignete journalistische Vorgehensweisen in verständliche Erzählstrukturen einzubetten / recognize complex content-related problems and embed them in comprehensible narrative structures using appropriate journalistic approaches
- Verfahrensweisen zu kombinieren, um Probleme in der Medienkommunikation zu identifizieren und neue Kommunikationsstrategien zu entwerfen, zu verifizieren und bezüglich ihres Ressourcenbedarfs zu bewerten / Combine practices to identify media communication problems and design, verify, and evaluate new communication strategies in terms of their resource requirements.
- umfangreiche Kenntnisse im Bereich moderner Studio-Produktion, Außen-Produktion und des adäquaten Produktions-Equipments einzubringen / bring extensive knowledge in the field of modern studio production, field production and the adequate production equipment
- eigene als auch andere Arbeitsprozesse zu gestalten und zu führen, sie sind teamfähig und in der Lage sich konstruktiv mit Konzepten und Lösungsvorschlägen auseinanderzusetzen / design and lead their own as well as other work processes, they are team players and able to deal constructively with concepts and proposed solutions
- die Ergebnisse ihres Master Projekts vorzutragen und zur Diskussion zu stellen, sowie die eingesetzten wissenschaftlichen Methoden zu präsentieren und zu erörtern / Present and discuss the results of their Master's project and present and discuss the scientific methods used

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung /  
Hausarbeit u. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

810, davon 0 Präsenz (0 SWS) 810 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Master's Project (Proj, 3. Sem., 7 SWS)
- Master's Project Defense (S, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Master's Project

Master's Project

---

<b>LV-Nummer</b> MO-10-LV-01	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 24 CP	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Screen Arts (M.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Steffen Böttrich

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Anwendungsbezogene Aufgabenstellung aus einem Fachgebiet
  - Kandidatin/Kandidat legt mit der Betreuerin/dem Betreuer das Thema fest
  - Selbstständige Erarbeitung auf wissenschaftlicher Grundlage im Rahmen eines festgelegten Themas
  - Im Anschluss an die theoretische Vorbereitung des Themas erfolgt eine praktische Umsetzung.
  - Zusammenarbeit der Hochschule mit Medienunternehmen bei Abschlussarbeiten möglich
  - Adäquate fachliche Betreuung durch den Erstbetreuer/die Erstbetreuerin und sichert eine optimale Begleitung der/des Studierenden bei der Bearbeitung ihrer/seiner Abschlussarbeit.
  
  - Adäquate Leistungen die an den Partnerhochschulen erbracht werden können nach vorheriger Absprache ggf. anerkannt werden
- /
- Application-related task from a specialist area
  - Candidate determines the topic with the supervisor
  - Independent development on a scientific basis within the framework of a defined topic.
  - Theoretical preparation of the topic is followed by practical implementation.
  - Cooperation of the university with media companies possible for final theses
  - Adequate professional supervision by the first supervisor and ensures optimal support for the student in the processing of his or her thesis.
  
  - Adequate achievements at the partner universities can be recognized after prior consultation, if necessary.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Projektrelevante Recherche und Auswertung
  - Brainstorming der Ideen und Auswertung
  - Feedback Gespräche zu Drehbuch oder Produktionsplan
  - Diskussion und Auswertung der Filmförderungsmöglichkeiten
  - Pitch- Zwischen und Endpräsentation
  - Einzel- oder Gruppenbetreuung
- /
- Project relevant research and evaluation
  - Brainstorming of ideas and evaluation
  - Feedback discussions on script or production plan
  - Discussion and evaluation of film funding opportunities
  - Pitch- intermediate and final presentation
  - Individual or group mentoring

**Literatur**

Die Literatur wird selbstständig von den Studierenden in Abstimmung mit dem jeweiligen Betreuer ausgewählt und ist den jeweiligen Themen angepasst.

/

The literature is selected independently by the students in consultation with the respective supervisor and is adapted to the respective topics.

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

720 Stunden, davon 73.5 (7 SWS ) als Projekt, 646.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Master's Project Defense

Master's Project Defense

---

**LV-Nummer**

MO-10-LV-02

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3. (empfohlen)

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Screen Arts (M.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Steffen Böttrich

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Das Kolloquium soll die Ergebnisse des Masters Projekt aufzeigen und zur Diskussion stellen.
- Erörterung der Themenstellung und des gewählten Ansatz, sowie die eingesetzten wissenschaftlichen, gestalterischen und technischen Methoden.
- Darstellung des theoretischen Teils: Erkenntnisgewinn, dessen Bedeutung für Wissenschaft und Praxis sowie ggf. offene Forschungsfragen und weiterer Forschungsbedarf.
- Darstellung des praktischen Teils anhand der verschiedenen Projektschritte und dem Ergebnis.
- Evaluation der Arbeitsprozesse und der Ergebnisse ist wünschenswert.

/

- The colloquium is intended to show the results of the Master's project and put them up for discussion.
- Discussion of the topic and the approach chosen, as well as the scientific, design and technical methods used.
- Presentation of the theoretical part: Gain of knowledge, its importance for science and practice as well as open research questions and further research needs, if applicable.
- Presentation of the practical part on the basis of the different project steps and the result.
- Evaluation of the work processes and the results is desirable.

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsentation
- Hand Outs

/

- Presentation
- Hand Outs

**Literatur****Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden, davon 21 (2 SWS ) als Seminar, 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen**