



Studienordnung

für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

(StudO-MTB)

Fassung vom 24. August 2010 auf der Grundlage von §§ 13 Abs. 4, 36 SächsHSG

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für beiderlei Geschlecht.

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Geltungsbereich	3
§ 2 Studienziel.....	3
§ 3 Zugangsvoraussetzungen	3
§ 4 Dauer, Aufnahme und Umfang des Studiums.....	3
§ 5 Aufbau des Studiums, Studieninhalte	4
§ 6 Praxisphase	4
§ 7 Fachliche Studienberatung.....	5
§ 8 Akademischer Grad	5
§ 9 Schlussbestimmungen	5

Anlage 1	Studienablaufplan
Anlage 2	Wahlpflichtkatalog
Anlage 3	Modulbeschreibungen
Anlage 4	Praktikumsordnung

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt auf Grundlage der Prüfungsordnung des Bachelorstudiengangs Medientechnik an der HTWK Leipzig Ziel, Inhalt und Aufbau des Studiums im Bachelorstudiengang Medientechnik.

§ 2 Studienziel

- (1) Der Studiengang Medientechnik vermittelt die erforderlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine wissenschaftlich begründete und fachlich selbstständige Tätigkeit als Bachelor of Engineering in Unternehmen der Medienbranche sowie Institutionen und Forschungseinrichtungen.
- (2) Das Studium der Medientechnik befähigt zur medienorientierten Problemlösung auf der Basis einer fundierten naturwissenschaftlichen und technischen Ausbildung.
- (3) Die im Studium vermittelten grundlegenden methodischen Qualifikationen und handlungsorientierten Kompetenzen werden durch inhaltliche Schwerpunktsetzung im Wahlpflichtbereich ergänzt. Hierdurch werden Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für verschiedene spezifische Handlungsfelder und Tätigkeitsbereiche vermittelt.
- (4) Zur Erreichung des Studienziels tragen wesentlich die Praxisphase, der handlungs- und praxisorientierte Aufbau der Lehrveranstaltungen und die studentische Projektarbeit bei.

§ 3 Zugangsvoraussetzungen

- (1) Die Zulassung zum Studium bestimmt sich nach den einschlägigen hochschulrechtlichen Bestimmungen, insbesondere nach dem Sächsischen Hochschulgesetz, dem Sächsischen Hochschulzulassungsgesetz und der Sächsischen Studienplatzvergabeverordnung sowie nach der Immatrikulationsordnung und Auswahlordnung der HTWK Leipzig.
- (2) Über die Gleichwertigkeit von nachgewiesener Vorbildung und Hochschulzugangsberechtigung entscheidet im Zweifel der Prüfungsausschuss.

§ 4 Dauer, Aufnahme und Umfang des Studiums

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt 7 Semester – einschließlich der Praxisphase im 5. Semester sowie des Bachelormoduls im 7. Semester.
- (2) Das Studium wird zum Wintersemester aufgenommen.
- (3) Der erfolgreiche Abschluss des Studiums erfordert den Erwerb von 210 Leistungspunkten (ECTS-Punkten), die der Student bei erfolgreichem Absolvieren der angebotenen Module

erhält. Diese Leistungspunkte orientieren sich am Gesamtaufwand für ein Modul, der sich aus Präsenzzeiten in Lehrveranstaltungen und Zeitaufwand für das angeleitete Selbststudium sowie für Vorbereitung und Absolvierung von Prüfungsvorleistungen und Prüfungsleistungen u.ä. zusammensetzen kann. Ein Leistungspunkt (ECTS-Punkt) umfasst 30 Zeitstunden Arbeitsaufwand.

§ 5

Aufbau des Studiums, Studieninhalte

(1) Das Studium ist modular aufgebaut. Jedes Modul wird mit einer Prüfung abgeschlossen. Der Aufbau und die grundsätzlichen Modulinhalte ergeben sich aus dem Studienablaufplan (Anlage 1), dem Wahlpflichtkatalog (Anlage 2) sowie den Modulbeschreibungen (Anlage 3). Das Studium nach Studienablaufplan stellt eine Empfehlung dar, die einen Abschluss des Studiums innerhalb der Regelstudienzeit ermöglicht. Aus zwingenden Gründen kann die Fakultät von dem nach Studienablaufplan erforderlichen Lehrangebot aufgrund eines Beschlusses des Fakultätsrats für höchstens zwei Semester abweichen. Der Prorektor Bildung wird hierüber in Kenntnis gesetzt.

(2) Während des Studiums sind mindestens 5 Leistungspunkte (ECTS-Punkte) im Rahmen einer fachbezogenen Fremdsprachenausbildung zu erwerben.

(3) Der Student hat im Rahmen des Wahlpflichtmoduls Schlüsselqualifikation an einem Veranstaltungszyklus des Studiums Generale teilzunehmen. Für das Studium Generale wird eine Teilnahmebescheinigung (TB) ausgestellt.

(4) Der Student wählt im 3. Semester bis zu dem vom Prüfungsausschuss bekannt gegebenen Termin aus dem Wahlpflichtkatalog (Anlage 2) 6 Wahlpflichtmodule aus. Zusätzlich wählt der Student für das Pflichtmodul „Schlüsselqualifikationen“ ein Modul aus dem verfügbaren Angebot spezieller Schlüsselqualifikationsmodule aus.

Das Angebot der Wahlpflichtmodule kann Änderungen aufgrund der Aktualisierung des wissenschaftlichen Erkenntnisstandes und der Lehr- und Forschungsschwerpunkte der Dozenten unterliegen. Auf Antrag kann der Prüfungsausschuss im Wahlpflichtbereich die Wahl von Modulen aus anderen Studiengängen der Fakultät Medien oder einer anderen Fakultät genehmigen.

(5) Der Fakultätsrat kann Wahlpflichtmodule, für die sich weniger als zehn Studenten eingeschrieben haben, absetzen, soweit gewährleistet ist, dass der Student ein anderes Wahlpflichtmodul seines Profils belegen kann.

(6) Aufgrund der Vielzahl der Wahlpflichtmodule kann es im Einzelfall zu Überschneidungen der Angebote kommen.

§ 6

Praxisphase

(1) Das Pflichtmodul „Praxisphase“ im 5. Semester umfasst mindestens 20 Wochen praktische Tätigkeit im Berufsfeld. Im Zusammenhang mit der Praxisphase ist eine betreute wissenschaftliche Hausarbeit zu erstellen und am Ende des Semesters die Praxisphase an der Hochschule zu präsentieren.

(2) Einzelheiten zum Pflichtmodul „Praxisphase“ regelt die Praktikumsordnung (Anlage 4), die Bestandteil dieser Studienordnung ist.

§ 7

Fachliche Studienberatung

(1) Die studienbegleitende fachliche und studienorganisatorische Beratung wird von den Professoren der Fakultät durchgeführt.

(2) Die Studenten müssen bis zum Beginn des dritten Semesters mindestens einen im Studienablaufplan vorgesehenen Leistungsnachweis im Umfang von 30 Leistungspunkten (ECTS-Punkte) erbracht haben. Anderenfalls müssen sie im dritten Semester an einer Studienfachberatung nach Absatz 1 teilnehmen.

§ 8

Akademischer Grad

Aufgrund der durch den Studenten erfolgreich absolvierten Module laut Studienablaufplan und der damit erworbenen 210 Leistungspunkte (ECTS-Punkte) wird der akademische Grad „Bachelor of Engineering“, Abkürzung „B.Eng.“, verliehen.

§ 9

Schlussbestimmungen

1) Die Studienordnung des Bachelorstudiengangs Medientechnik wurde am 24. Juni 2010 vom Fakultätsrat der Fakultät Medien beschlossen und lag dem Senat in seiner Sitzung am 23. Juni 2010 zur Stellungnahme vor. Sie tritt am Tage nach der Genehmigung durch das Rektorat

¹ in Kraft. Gleichzeitig treten alle vorhergehenden Studienordnungen des Studiengangs Medientechnik der HTWK Leipzig außer Kraft.

(2) Glaubt ein Student, aus der vor dieser Studienordnung geltenden Studienordnung eine für sich günstigere Regelung herleiten zu können, kann er auf schriftlichen Antrag die Anwendung dieser Regelung verlangen. Die Antragstellung ist bis längstens 31. Dezember 2011 möglich.

(3) Die Studienordnung wird im Internetportal der HTWK Leipzig unter www.htwk-leipzig.de veröffentlicht.

¹ Genehmigt am 24. August 2010



Studienablaufplan

Anlage 1
zur Studienordnung (StudO-MTB)
für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

vom 24. August 2010

Curriculum für das 1. Semester - Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
1100	Mathematik I	Prof. Dr. Martin Grüttmüller	4	5
1200	Physik	Prof. Dr. Christian Weickhardt	5	5
1300	Einführung ins Studium der Medien-technik	Prof. Dr. Rose Wagner	4	5
1301	Einführung ins Studium der Medien-technik, Teil 1	Prof. Dr. Rose Wagner	2	
1400	Informatik I	Prof. Dr. Siegfried Schönherr	4	5
1500	Fachenglisch	Prof. Dr. Uwe Bellmann	5	5
1501	Fachenglisch, Teil 1	Prof. Dr. Uwe Bellmann	3	
1600	Mediengestaltung I	Prof. Dr. Ulrich Nikolaus	4	5
1700	Inhaltsentwicklung I	N.N. ¹	4	5
Summe der LP				30

Curriculum für das 2. Semester - Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
1300	Einführung ins Studium der Medien-technik	Prof. Dr. Rose Wagner	4	5
1302	Einführung ins Studium der Medien-technik, Teil 2	Prof. Dr. Rose Wagner	2	
1500	Fachenglisch	Prof. Dr. Uwe Bellmann	5	5
1502	Fachenglisch, Teil 2	Prof. Dr. Uwe Bellmann	2	
2100	Mathematik II	Prof. Dr. Martin Grüttmüller	4	5
2200	Kommunikationstechnik	Prof. Dr. Frank-Dietrich Leimer	4	5
2300	AV-Technik I	Prof. Dr. Uwe Kulisch	6	5
2400	Mediengestaltung II	Prof. Dr. Ulrich Nikolaus	4	5
2500	Technik interaktiver Medien I	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	4	5
Summe der LP				30

Curriculum für das 3. Semester - Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
3100	Grundlagen des Projektmanagements	N.N. ²	3	5
3200	Elektrotechnik/Elektronik	Prof. Dr. Helmar Bittner	4	5
3300	AV-Technik II	Prof. Dr. Uwe Kulisch	5	5
3400	Inhaltsentwicklung II	N.N. ³	4	5
3500	Technik interaktiver Medien II	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	4	5
3600	Grundlagen der Drucktechnik	Prof. Dr. Ulrike Herzau-Gerhardt	4	5
Summe der LP				30

SWS: Semesterwochenstunden

LP: Leistungspunkte (ECTS-Punkte)

¹ Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung² Hochschullehrer³ Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung

Curriculum für das 4. Semester - Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
4100	Praxisprojekt	N.N. ⁴	1	5
4200	Informatik II	Prof. Dr. Siegfried Schönherr	4	5
4300	Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	Prof. Dr. Renate Heinzel	4	5
4400	Recht in Medienunternehmen	Prof. Dr. Karl Heinz Labsch	5	5
4500	Praxis der Medienproduktion	N.N. ⁵	2	5
4600	Medien und Gesellschaft	Prof. Dr. Rose Wagner	4	5
Summe der LP				30

Curriculum für das 5. Semester – Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
5100	Praxisphase	Studiendekan		30
Summe der LP				30

Curriculum für das 6. Semester – Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
6100	Kosten- und Leistungsrechnung	Prof. Dr. Frank Schumann	4	5
6200	Schlüsselqualifikationen	Nach ausgewähltem Modul		5
6300	Wissenschaftliches Arbeiten und wissenschaftliche Methoden	Prof. Dr. Ulrich Nikolaus	3	5
Wahlmöglichkeit aus 8101 bis 8110	Wahlpflichtmodul 1	Je nach ausgewähltem Modul		5
	Wahlpflichtmodul 2			5
	Wahlpflichtmodul 3			5
Summe der LP				30

Curriculum für das 7. Semester – Überblick

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
Wahlmöglichkeit aus 8001 bis 8009	Wahlpflichtmodul 4	Je nach ausgewähltem Modul		5
	Wahlpflichtmodul 5			5
	Wahlpflichtmodul 6			5
9100	Bachelormodul	Studiendekan	1	15
9101	Bachelorseminar		1	
9102	Bachelorarbeit			
9103	Bachelorkolloquium			
Summe der LP				30

SWS: Semesterwochenstunden

LP: Leistungspunkte (ECTS-Punkte)

⁴ Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien⁵ Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien



Wahlpflichtkatalog

Anlage 2
zur Studienordnung (StudO-MTB)
für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

vom 24. August 2010

Wahlpflichtmodule Sommersemester

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
8101	Audioproduktion	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5
8102	Computergrafik und -animation	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	3	5
8103	Content Management Systeme	Prof. Dr. Robert Müller	4	5
8104	Datenformate im Medienbereich, Produktion von AV-Datenträgern	N.N. ¹	4	5
8105	Digitale Spiele I	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	3	5
8106	Interfacedesign I	Prof. Dr. Ulrich Nikolaus	4	5
8107	Sprache der Medien	Prof. Dr. Rose Wagner	4	5
8108	Studio-, Postproduktions- und Rundfunkübertragungstechnik	N.N. ²	4	5
8109	Studioproduktion I	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5
8110	Veranstaltungstechnik	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5

Wahlpflichtmodule Wintersemester

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
8001	Digitale Spiele II	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	4	5
8002	Interaktive TV-Anwendungen und – Dienste	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5
8003	Interfacedesign II	Prof. Dr. Ulrich Nikolaus	4	5
8004	Messtechnik und Qualitätsmanagement	Prof. Dr. Frank Roch	5	5
8005	Motion Graphics, Compositing und Virtuelle Technologien	N.N. ³	4	5
8006	Nutzerforschung	Prof. Dr. Rose Wagner	4	5
8007	Sounddesign	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5
8008	Studioproduktion II	Prof. Dr. Uwe Kulisch	4	5
8009	Webtechnologien	Prof. Dr. Jörg Bleyemehl	3	5

SWS: Semesterwochenstunden

LP: Leistungspunkte (ECTS-Punkte)

AV: Audio/Video

TV: Television/Fernsehen

¹ Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien² Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien³ Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien

Modul Schlüsselqualifikationen (Pflichtteil- und Wahlpflichtteilmodule)*

Kennziffer	Modulbezeichnung	Verantwortlicher	SWS	LP
6210	Studium generale (Pflicht)	Je nach gewähltem Fach		5
	Wahlpflichtteilmodul aus dem jährlich vom Fakultätsrat beschlossenen Angebotskatalog der Fakultät			

* Aus der Liste der Wahlpflichtteilmodule Schlüsselqualifikation muss ein Modul mit vier Leistungspunkten gewählt werden. Das Studium generale ist Pflicht.

SWS: Semesterwochenstunden

LP: Leistungspunkte (ECTS-Punkte)



Modulbeschreibungen

Anlage 3
zur Studienordnung (StudO-MTB)
für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

vom 24. August 2010

Legende:

V: Vorlesung
S: Seminar
Ü: Übung
P: Praktikum
SWS: Semesterwochenstunden

Modulbeschreibungen

Pflichtmodule

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 1100		
Pflichtmodul: Mathematik I						
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>Prof. Dr. rer. nat. habil. Martin Grüttmüller</u> Dr. Katrin Schubert				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	Grundlagen der Linearen Algebra und ihre Anwendungen: • Grundlagen der Logik und Mengenlehre • Vektoren, Matrizen und Determinanten • Lösen linearer Gleichungssysteme - Modellierung und Anwendung linearer Optimierungsprobleme, grafische Lösungsmethoden, Simplexalgorithmus					
Lernziele	Die Studenten haben grundlegende Kenntnisse der höheren Mathematik erworben. Sie kennen wichtige Elemente der Mathematik und deren Anwendung in der betrieblichen Praxis. Sie können praktische Sachverhalte modellieren und optimieren.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Hausarbeit (Erfolgreiches Bearbeiten von zweiwöchentlichen Belegaufgaben, Prüfungszulassung bei Erreichen von 50% der möglichen Gesamtpunktzahl)					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
			2	2		Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• Fetzner, Fränkel: "Höhere Mathematik" (Springer Verlag) • Engeln-Müllges, Schäfer, Trippler: "Kompaktkurs Ingenieurmathematik" (Fachbuchverlag Leipzig) • Mosler u.a.: "Mathematische Methoden für Ökonomen" (Springer Verlag) • Merziger u.a.: "Formeln + Hilfen zur Höheren Mathematik" (Binomi Verlag) • Bartsch: "Mathematische Formeln" (Fachbuchverlag Leipzig)					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 1200		
Pflichtmodul: Physik							
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. habil. Christian Weickhardt					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Physikalische Größen und Einheiten • Mechanik: Kinematik, Kräfte, Drehmomente, Statik, Schwingungen und Wellen • Geometrische Optik: Reflexion und Brechung, optische Abbildungen, Linsen und Linsensysteme, Abbildungsfehler • Optische Instrumente: Menschliches Auge und seine Sehleistungen, Lupe, Fernrohr, Mikroskop, Kamera, Projektor, Laser • Lichttechnik: Sichtbares Spektrum, lichttechnische Größen, Strahlungsbewertung, Farbmeterik, Farbmischung und Farbveränderung						
Lernziele	Die Studenten wissen, dass die Physik die zentrale Grundlagenwissenschaft der technischen Verfahren darstellt, die in der Medientechnik zum Einsatz kommen. Sie beherrschen grundlegend die für Medientechniker relevanten Teilgebiete der Physik, insbesondere Statik, Optik, Lichttechnik und Farbmeterik. Basierend auf den fundamentalen Gesetzmäßigkeiten und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften haben die Studenten die Voraussetzungen für die Lösung praxisrelevanter Problemstellungen im Bereich der Medientechnik sowie einen Grundstock an naturwissenschaftlicher Allgemeinbildung erworben. Im Rahmen der begleitenden Seminare haben sie den vermittelten Stoff vertieft und Sicherheit in der Anwendung physikalischer Zusammenhänge und Arbeitsweisen auf konkrete Fragestellungen erlangt. Die Studenten haben im Rahmen von Praktikumsversuchen Kompetenzen in der Handhabung optischer und lichttechnischer Geräte, der Ermittlung physikalischer Größen sowie deren Interpretation erworben.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 80 Std. Präsenzzeit (16 x 5 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehereinheiten	V	S	P			
			2	2	1	Klausurarbeit	5
Literaturempfehlungen	• David Halliday, Robert Resnick, Jearl Walker: Physik, Bachelor Edition, Wiley-VCH, Weinheim • Douglas C. Giancoli: Physik, Pearson, München • Helmut Lindner: Physik für Ingenieure, Fachbuchverlag Leipzig • Ekbert Hering, Rolf Martin, Martin Stohrer: Physik für Ingenieure, Springer, Berlin • Eugene Hecht: Optik, Oldenbourg • Dietrich Gall: Grundlagen der Lichttechnik, Richard Pflaum Verlag, München						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 1300		
Pflichtmodul: Einführung ins Studium der Medientechnik						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. phil. Rose MM Wagner Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1.+2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	2	3				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Vorstellung des Studienganges Medientechnik und der zugeordneten Lehrgebiete • Einführung in die Struktur der Hochschule • Arbeitsgebiete für Absolventen der Medientechnik • Selbstmanagement, Teambildung • Einführung in die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens					
Lernziele	Die Studenten kennen den genauen Ablauf des Studiums der Medientechnik an der HTWK Leipzig, die Bandbreite der im Studiengang Medientechnik angebotenen Fächer sowie die Kompetenzen der im Studiengang involvierten Lehrgebiete. Sie kennen mögliche Arbeitsgebiete für Absolventen der Medientechnik und wissen, welche Anforderungen an diese gestellt werden. Die Studenten kennen die Strukturen der HTWK Leipzig und wissen, wie sie ihr Studium optimal planen und sich selbst organisieren. Sie haben ihre Kommilitonen näher kennen gelernt und haben erste Erfahrungen in der Teamorganisation und –arbeit gemacht. Die Studenten haben sich erste Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens erarbeitet.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	1301: Keine ----- 1302: Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
	1300				Generierte Prüfungs- note (PG)	5
	1301	1	1		Keine	
	1302		2		Beleg (1/2), Hausar- beit (1/2)	
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 1400		
Pflichtmodul: Informatik I							
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. habil. Siegfried Schönherr					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Lehrinhalte	• Arbeitsweise des Computers, Neumann'sches Modell • Algorithmenbegriff • Programmstrukturen, Entwerfen von Programmen • Einführung in die Programmiersprache Java • Unterprogramme, Klassen, Methoden • Arbeit mit Dateien						
Lernziele	Die Studenten sind mit den grundlegenden Informatik-Begriffen vertraut und verstehen die programmgesteuerte Arbeitsweise des Computers. Sie können Algorithmen, die sie mathematisch verstanden haben, entwerfen und Programm-entwürfe verstehend lesen. Sie sind in der Lage, einfache Probleme zu analysieren, selbstständig eine algorithmische Lösung zu finden und diese zu programmieren.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last						
Prüfungsvorleistungen	keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leis- tungs- punkte*)
			V	S	Ü		
			2	2		Klausurarbeit (1/2) Beleg (1/2)	5
Literaturempfehlungen	• Ernst, H.: Grundkurs Informatik. Vieweg. Braunschweig/Wiesbaden 2003. • C.H. Horn, I.O. Kerner, P. Forbrig: Lehr- und Übungsbuch Informatik, Band 1. Hanser. München 2003 (3. Auflage). • Java-Lehrbücher						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik Kennzahl 1500			
Pflichtmodul: Fachenglisch 			
Lehrende (Verantwortlicher)	Frau Patricia Joliet Mmus Prof. Dr. Uwe Bellmann		
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1.+2. Semester (jährlich)
Leistungspunkte*)	3	2	
Unterrichtssprache	Englisch		
Lehrinhalte	• Gemeinsprachige Inhalte, z. B.: Presentations & public speaking in English Business contacts face-to-face & on the phone. The language of English lectures. Basics of traditional commercial & email correspondence including job applications, CVs & covering letters • Fachbezogene Inhalte: - Basics & current trends in Multimedia based on variable authentic English sources, e.g. Tutorials, manuals, games, A/V, Web etc. - Technical English for students of engineering based on the Webcourse "e-Xplore Technical English!®", e. g. - Electronic learning - Numbers, mathematical symbols & operations - Computer-assisted design - Product lifecycle management - Complex systems - Programming - Spreadsheets - Understanding licenses • Grammatik, z. B.: - Adjectives - Adverbs - Articles - Prepositions - Pronouns - Sentences - Verbs - Cohesion - Word formation • Terminologie: - Basic terms in Multimedia and - Basic terms in IT for the engineering professions		
Lernziele	Die Studenten haben gemeinsprachige und fachsprachige Kenntnisse und Fähigkeiten bezüglich der Fertigkeiten Sprechen, Verstehendes Hören, Verstehendes Lesen und Schreiben sowie der Kenntnisbereiche Grammatik und Terminologie im Niveaubereich B2.2 – C1.1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER)		
Voraussetzungen für die Teilnahme	Fachhochschulreife mit Englischkenntnissen auf mittlerem Niveau (= Stufe B1 oder B2 GER), Möglichkeit der parallelen Auffrischung der Vorkenntnisse in einem Refresher-Course am HSZ bei Bedarf		
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 32 Std. <i>betreuter</i> interaktiver Web-course (16 x 2 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungslast		

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Prüfungsvorleistungen	1501: Erwerb des e-Xplore Technical English!® Webcourse Certificates (PVC)					
	1502: Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	P		
	1500				Generierte Prüfungs- note (PG)	5
	1501 (Webcourse)		1	2	Keine	
	1502		2		Präsentation (1/4)**), Klausurarbeit (3/4)***)	
Literaturempfehlungen	Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt					
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

**) Zum Bestehen des Moduls muss in der mündlichen Präsentation mit anschließender Diskussion mindestens die Note 4 erreicht werden.

***) Die Klausur besteht aus drei gleichgewichteten Teilen „Verstehendes Hören“, „Verstehendes Lesen“ und „Sprachstrukturen“. Bei diesen drei Teilen kann maximal eine Note 5 ausgeglichen werden.

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 1600		
Pflichtmodul: Mediengestaltung I						
Lehrender		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Informationsaufbereitung und -kommunikation - Informationsdarstellung - Informationswahrnehmung - menschliche Informationsverarbeitung • Grundlagen Mediengestaltung - Designtheorie - visuelle Intelligenz - Gestaltgesetze - Formenlehre - Farbgestaltung - Typografie - Layout - funktionale Gestaltung					
Lernziele	Die Studenten wissen, dass Kenntnis der menschlichen Informationswahrnehmung und -verarbeitung Grundlage jeder Mediengestaltung ist und verfügen über die erforderlichen Grundkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie. Ihnen ist bewusst, dass gute Mediengestaltung gleichbedeutend mit einer bewussten Anpassung des Medienangebotes an den Nutzer ist („good design is effective communication“). Die Studenten kennen die grundlegenden Gestalttheorien (z. B. Gestaltgesetze) und verfügen gleichzeitig über praktische Grundfertigkeiten im Bereich der Gestaltung (z. B. Erlernen des „gestalterischen Sehens“). Sie kennen die basalen Regeln zum Gestalten mit Formen, Farbe und Schrift bis hin zu Layout und funktionaler Gestaltung und sind auf der Basis dieser Kenntnisse in der Lage, selbst einfache Entwürfe zu erstellen und ihre Kenntnisse im Laufe des Studiums in Eigeninitiative zu vertiefen und in der praktischen Anwendung zu nutzen.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last					
Prüfungsvorleistungen	Beleg (Vorlage aufgabengerechter Gestaltungsentwürfe)					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
			3		1	Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• Joachim Hasebrook: Multimedia-Psychologie • Ludwig J. Issing, Paul Klimsa: Information und Lernen mit Multimedia und Internet • Christian Fries: Mediengestaltung • William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler: Universal Principles of Design • Hans Peter Willberg: Wegweiser Schrift • Hans Peter Willberg, Friedrich Forssman: Erste Hilfe in Typografie • Norbert Welsch, Claus Chr. Liebmann: Farben. Natur Technik Kunst					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 1700		
Pflichtmodul: Inhaltsentwicklung I							
Lehrender		N.N. (Professur Medienadäquate Inhalttaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Medienwissen - Mediensystem - Medienensemble - Multimedia • Medienanalyse - Semiotik - Film- und Fernsehanalyse - Analyse interaktiver Angebote • Journalistische Grundlagen - Recherche - Informationsaufbereitung - Textkompetenz						
Lernziele	Die Studenten kennen die Medienlandschaft sowie mediale Spezifika. Sie haben sich Wissen über medienspezifische Darstellungsformen erarbeitet. Sie beherrschen die Grundlagen journalistischer Verfahrensweisen und Inhaltsaufbereitung. Die Studenten haben einen sicheren Umgang mit Wort und Schrift und können Ideen formulieren und darstellen.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	Ü			
			2	2		Hausarbeit (1/2), Referat (1/2)	5
Literaturempfehlungen	• Altendorfer, Otto (2008): Das Mediensystem der EU und der EU Mitgliedstaaten. Wiesbaden: VS. • Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart; Weimar: Metzler. • La Roche, Walther von (2006): Einführung in den praktischen Journalismus. Berlin: Econ.						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 2100		
Pflichtmodul: Mathematik II							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. rer. nat. habil. Martin Grüttmüller Dr. Katrin Schubert					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	Grundlagen der Analysis und ihre Anwendungen: • Zahlenbereiche, komplexe Zahlen • Eigenschaften von Funktionen einer Variable, Grenzwerte, Stetigkeit • Differentialrechnung: Ableitungsbegriff, Kurvendiskussion, Extremwertaufgaben, Satz von Taylor, numerische Nullstellenbestimmung • Integralrechnung: unbestimmtes Integral, Integrationsmethoden, bestimmtes Integral und Anwendungen, numerische Integrationsmethoden						
Lernziele	Die Studenten können mit Funktionen als Modell von deterministischen Zusammenhängen arbeiten. Sie kennen bestimmte Verfahren der Analysis und deren Einsatzmöglichkeiten. Die Studenten können die Analysis in Physik, Geometrie und Ökonomie anwenden.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Hausarbeit (erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben)						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehereinheiten	V	S	Ü			
			2	2		Klausurarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Minöl-Bände 2,3,12; • Engeln-Müllges, Schäfer: „Kompaktkurs Ingenieurmathematik“ • Bronstein: „Handbuch der Mathematik“ • Peter Stingl: „Mathematik für Fachhochschulen“ • Leupold, u.a. : „Mathematik, ein Studienbuch für Ingenieure“						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
			Kennzahl 2200			
Pflichtmodul: Kommunikationstechnik						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Frank Dietrich Leimer				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Informationstheorie • Signale (Kenngrößen, Klassifizierung, Analyse) • Spektrum von Signalen • Signal-Codierung • Digitale Modulation					
Lernziele	Die Studenten verstehen die wesentlichen Grundlagen der Informations- und Signaltheorie sowie aktueller Verfahren der Gewinnung, Kompression, Reduktion und Übertragung von Datenströmen. Sie haben Kenntnis wichtiger Begriffe und Zusammenhänge bei der Charakterisierung, Aufzeichnung und Aufbereitung von Signalen. Die Studenten kennen und verstehen aktuelle Standards der modernen Kommunikationstechnik und besitzen die Fähigkeit, modernes Detailwissen in das Gerüst der Grundprinzipien einzupassen.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
	Lehereinheiten	V	S	Ü		
			4			Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• B. Sklar: Digital Communications. Graw McHill • Meyer, M : Kommunikationstechnik. Vieweg • Werner, M: Information und Codierung. Vieweg					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 2300				
Pflichtmodul: AV-Technik I						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien) Prof. Dr. rer. nat. habil. Christian Weickhardt				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Grundlagen audiovisueller Wahrnehmung • analoge Video- und Audiosignale •ameratechnik • Grundlagen Akustik, Schallwandler • Aufzeichnung und Speicherung von AV-Signalen • Wiedergabe von AV-Signalen • Linearer Video- und Ton-Schnitt • Praktikum zur optischen Physik					
Lernziele	Die Studenten haben theoretische und praktische Kenntnisse über grundlegende analoge Audio- und Videosignaltechnik. Sie haben Verständnis für technisch begründete Qualitätsmerkmale von AV-Signalen. Die Studenten kennen den grundlegenden Aufbau und die Funktionen von AV-Aufnahme, -Speicher- und -Wiedergabetechnik. Sie beherrschen den sicheren Umgang mit AV-Signalen und -Technik. Die Studenten erfassen die Funktionsweise videotechnischer Geräte durch Kenntnisse der optischen Physik.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 96 Std. Präsenzzeit (16 x 6 Std.), 54 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungspunkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	P		
			4		2	Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• Webers, Johannes: Handbuch der Tonstudiotechnik. Franzis, ISBN: 3772355285 • Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudiotechnik - 2 Bände. KG Saur, ISBN359811320X • Dickreiter, Michael: Mikrofon Aufnahmetechnik. Hirzel, 3777611999 • Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Springer Verlag; ISBN: 3540668543 • Detlef Möllering, Peter C. Slansky: Handbuch der professionellen Videoaufnahme; edition filmwerkstatt, Köln; ISBN 3-9 802 581-3-0 • Johannes Webers: Handbuch der Film- und Videotechnik; Franzis Verlag, Feldkirchen; ISBN 3-7723-7115-9					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 2400		
Pflichtmodul: Mediengestaltung II						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus N.N. (Professur Medienadäquate Inhalttaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	- Medienkomposition (filmisches Erzählen) - Mediendramaturgie - Filmische Darstellungs- und Erzählformen - Kameraeinstellungen - Kamerabewegungen - Montage - Praktische Mediengestaltung - Praktische Übungen zur Gestaltung mit Formen, Schrift und Farbe - Layoutübungen, Entwicklung eigener gestalterischer Entwürfe - Film- und Kameraübungen					
Lernziele	Die Studenten haben ihre Kenntnisse im Bereich statischer grafischer Entwürfe vertieft und sie gleichzeitig um die zeitliche Dimension erweitert. Die Studenten können mit bewegten Bildern filmisch erzählen. Sie kennen verschiedene Kameraeinstellungen, Kamerabewegungen und einfache Formen der Montage und können diese praktisch anwenden. Die Studenten können die bisher erworbenen Kenntnisse zur Lösung komplexerer praktischer Probleme einsetzen. Dabei betrachten sie Farbe, Typografie, Layout bzw. Kameraeinstellung, -bewegung und Montage nicht mehr isoliert voneinander, sondern ziehen diese in größeren Problemstellungen (wie z. B. der Erstellung einer eigenen Website oder der Erstellung eines eigenen Kurzfilms) integriert zur Lösung der Gestaltungsaufgabe heran.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leis- tungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
			2	2		Beleg
Literaturempfehlungen	- Begleiter, Marcie: Storyboards - Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage - Dunker, Achim: Licht- und Schattengestaltung im Film - Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung - Monaco, James: Film verstehen - Vineyard, Jeremy: Crashkurs Filmauflösung - Koschembar, Frank: Grafik für Nicht-Grafiker - Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift - Willberg Hans Peter; Forssman, Friedrich: Erste Hilfe in Typografie - Norbert Welsch, Claus Chr. Liebmann: Farben. Natur Technik Kunst					
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 2500		
Pflichtmodul: Technik interaktiver Medien I						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Einführung in Markupsprachen (XML, HTML) • Grundlagen der Erstellung statischer Webseiten mit XHTML und CSS • Webrelevante Grafik- und Dateiformate • Grundlagen der Erstellung dynamischer Webseiten • Einführung in die Datenmodellierung mittels Entity-Relationshipmodell • Erstellung und Abfrage von SQL-Datenbanken • Einführung in clientseitige Scriptsprachen (Javascript) • Einführung in Content Management Systeme • Grundlagen aktueller Webtechnologien					
Lernziele	Die Studenten beherrschen die Grundlagen der Entwicklung statischer und dynamischer Webseiten und haben Kenntnis über webrelevante Grafik- und Dateiformate. Sie beherrschen die Datenmodellierung mittels Entity-Relationshipmodell und haben grundlegende Kenntnisse der Erstellung und Abfrage von SQL-Datenbanken. Die Studenten beherrschen im Grundsatz clientseitige Scriptsprachen (z.B. Javascript) und haben grundlegende Kenntnisse über Content Management Systemen sowie aktuelle Webtechnologien.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
		2		2		
Literaturempfehlungen	• Münz, Stefan: "Professionelle Websites", Addison-Wesley, ISBN: 3-8273-2218-9 • Weitere Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 3100			
Pflichtmodul: Grundlagen des Projektmanagements								
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>N.N.</u> Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl						
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		3. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5							
Unterrichtssprache	Deutsch							
Lehrinhalte	• Grundbegriffe und Definitionen, Projektarten und -organisationsformen • Elemente und Methoden der Projektplanung, Phasenkonzepte • Projektteam, Projektleiter, Auftraggeber • Projektdurchführung, Aufgaben und Methoden des Projektmanagements • Projektabschluss, Dokumentation, Abnahme, Gewährleistung, Nachkalkulation							
Lernziele	Die Studenten kennen die Grundlagen und Methoden der Projektplanung und des Projektmanagements insbesondere für medienorientierte Projekte sowie das Wesen und typische Ablaufvarianten von Projekten. Aufbauend auf diesen theoretischen Grundlagen haben sie konkrete Projekte, die von den Hochschullehrern der Fakultät vorgegeben wurden, soweit geplant, dass diese im folgenden Semester realisiert werden können.							
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine							
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 102 Std. Selbststudium und Prüfungslast							
Prüfungsvorleistungen	Keine							
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)		
		V	S	Ü				
			2	1		Mündliche Prüfung (1/2), Projektarbeit (1/2)	5	
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt							
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)							

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 3200		
Pflichtmodul: Elektrotechnik/Elektronik							
Lehrende (Verantwortlicher)		<u>Prof. Dr.-Ing. Helmar Bittner</u> Prof. Dr.-Ing. Matthias Sturm					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	3. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Passive Bauelemente R,L,C • Diode, Transistor, Operationsverstärker • Logische Schaltkreise • Audiosignalverarbeitung mit analogen und digitalen Bauelementen • Mikrorechnerbasierte Signalverarbeitung						
Lernziele	Die Studenten haben Grundkenntnisse über die Funktion der wichtigsten elektrotechnischen/elektronischen Bauelemente und zur Arbeitsweise der entsprechenden Bauelemente in einfachen Grundschaltungen. Sie haben Kenntnisse über die Audiosignalverarbeitung in analogen, digitalen und programmierbaren Systemen und haben diese experimentell untersetzt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	P			
			2	1	1	Klausurarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Lindner, ...: Taschenbuch Elektrotechnik/Elektronik. Fachbuchverlag Leipzig • Koß, Reinhold: Lehr- und Übungsbuch Elektronik. Fachbuchverlag Leipzig • Floyd, Electronics Fundamentals, Prentice Hall, ISBN 0-13-085236-8 • Floyd, Digital Fundamentals, Prentice Hall, ISBN 0-13-080850-4						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 3300			
Pflichtmodul: AV-Technik II							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		3. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• digitale Video- und Audiosignale • Digitalisierung, Datenraten, Datenkompression • Video- und Ton- Formate • digitale Video- und Ton-Signal – Bearbeitung • AV-Technik für digitale Signalbearbeitung • NLE Nonlinearer Video- und Ton-Schnitt • AV-Messtechnik • allgemeiner Überblick zu Studio-, Postproduktionstechnik, virtuelle und interaktive Techniken, Stereoskopie- und Mehrkanal-Audio- Verfahren						
Lernziele	Die Studenten haben theoretische und praktische Kenntnisse über grundlegende digitale Audio- und Videosignaltechnik. Sie haben Verständnis für technisch begründete Qualitätsmerkmale von unkomprimierten und datenreduzierten AV-Signalen und deren Auswirkungen in der Produktionskette. Die Studenten kennen den grundlegenden Aufbau und die Funktionen von digitaler AV-Aufnahme, -Speicher- und -Wiedergabetechnik. Sie beherrschen den sicheren Umgang mit AV-Digitaltechnik, AV-Messtechnik und Schnittsystemen.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 80 Std. Präsenzzeit (16 x 5 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungs- last						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leis- tungs- punkte*)
			V	S	P		
		4		1	Klausurarbeit	5	
Literaturempfehlungen	• Webers, Johannes: Handbuch der Tonstudiotechnik. Franzis, ISBN: 3772355285 • Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudiotechnik - 2 Bände. KG Saur, ISBN359811320X • Dickreiter, Michael: Mikrofon Aufnahmetechnik. Hirzel, 3777611999 • Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Springer Verlag; ISBN: 3540668543 • Detlef Möllering, Peter C. Slansky: Handbuch der professionellen Videoaufnahme; editi- on filmwerkstatt, Köln; ISBN 3-9 802 581-3-0 • Ulrich Schmidt: Digitale Film- und Videotechnik; Fachbuchverlag Leipzig; ISBN 3-446- 21827-0 • Johannes Webers: Handbuch der Film- und Videotechnik; Franzis Verlag, Feldkirchen; ISBN 3-7723-7115-9						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 3400		
Pflichtmodul: Inhaltsentwicklung II							
Lehrender		N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	3. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Medienhandeln: - Medienaneignung - Medienkonvergenz - Crossmedia • Medienwirkung: - Vergleich von Medien und ihrer spezifischen Stilmittel - Ästhetik und kommunikative Wirkung verschiedener Medien • Konzeption/Inhalteaufbereitung: - Analysephase: - Aufgabenanalyse, Bedarfsanalyse, Zielgruppenanalyse - Ideenfindung - Ideenskizze - Konzept (Film): - Exposé - Treatment - Storyboard - Drehbuch - Konzept (interaktiv): - inhaltlich: Drehbuch - strukturell: Card Sorting, Flowchart - gestalterisch: Scribbles, Template-Strukturbaum - funktional: Wireframe, Labeling						
Lernziele	Die Studenten haben eine differenzierte Sicht hinsichtlich individueller Medienzugänge und deren Erforschung. Sie kennen grundlegende psychologische und subjektivistische Ansätze. Die Studenten kennen den umfassenden Konzeptionsprozess in filmischen und interaktiven Medien.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	Ü			
			2	2		Hausarbeit (1/2), Referat (1/2)	5
Literaturempfehlungen	• Früh, Werner (2003): Theorie der Unterhaltung. Köln: von Halem. • Giessen, Hans W. (2004) Medienadäquates Publizieren : von der inhaltlichen Konzeption zur Publikation und Präsentation. Heidelberg; Berlin: Spektrum. • Theunert, Helga (2002): Medienkonvergenz: Angebot und Nutzung. München: Fischer.						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 3500		
Pflichtmodul: Technik interaktiver Medien II							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		3. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	- Autorensysteme und Frameworks für die Erstellung von Online- und Offline-Anwendungen - Grundprinzipien - Standardanwendungen - Aktuelle Entwicklungstendenzen - DVD-Authoring - Audio- und Videoinhalte normgerecht encodieren - Verbrauchergerechte Aufbereitung von Inhalten, Design interaktiver Menüs und fallabhängige Programmierung						
Lernziele	Die Studenten kennen aktuelle Autorensysteme und Frameworks für die Erstellung von Online- und Offline-Anwendungen (z.B. Adobe Flex, Microsoft Silverlight, Adobe Flash). Sie sind in der Lage, Anwendungen mit Hilfe dieser Tools zu erstellen. Sie kennen die aktuellen Entwicklungstendenzen im Bereich der Entwicklungsumgebungen für interaktive Medien und können diese beurteilen. Die Studenten wissen, wie Audio- und Videoinhalte normgerecht für die Produktion von DVDs und anderen optischen Medien umgewandelt werden. Sie sind in der Lage, Inhalte medienspezifisch aufzubereiten sowie mit entsprechenden Authoringprogrammen Ablaufsteuerungen und interaktive Menüs zu entwickeln.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
			V	S	Ü		
			2		2	Beleg	5
Literaturempfehlungen	Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.						
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 3600			
Pflichtmodul: Grundlagen der Drucktechnik							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Michael Reiche Prof. Dr. rer. nat. habil. Holger Zellmer Prof. Dr.-Ing. Ulrike Herzau-Gerhardt Prof. Dr.-Ing. Inés Heinze					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		3. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Bearbeitung von Vorlagen und Rohdaten zu druckfertigen Vorlagen • Prinzipien und Gerätetechnik der Bilddigitalisierung und Rasterverfahren • Übertragung von Halbtönen, Tonwertübertragungsfunktionen in den einzelnen Prozessen • Grundlagen des Farbmanagements • Wirkprinzipien, Erkennungsmerkmale, Anwendungsgebiete und Herstellung der Druckformen • grundlegende Druckprozesse für die Hauptdruckverfahren • Maschinen-, Geräte- und Verfahrenstechnik • Teilprozesse und grundlegende Technologien der Bedruckstoffverarbeitung • Produktkonstruktionen und ihre Merkmale • Material- und Datenfluss in der grafischen Industrie						
Lernziele	Die Studenten haben einen grundsätzlichen Überblick über die Zusammenhänge der technisch-technologischen Realisierung von Druckprodukten mit den Prozessstufen Vorstufe, Druckformenherstellung, Druck und Weiterverarbeitung der grafischen Industrie. Sie besitzen einen einheitlichen Wissensstand zu grafischen Technologien und deren Prozessfolgen und verfügen über ein einheitliches und fachlich korrektes Vokabular. Die Studenten sind befähigt, die spezialisierte Ausbildung in den einzelnen fachspezifischen Modulen in den richtigen Kontext zu setzen. In vorlesungsbegleitenden Demonstrationspraktika werden ausgewählte Themengebiete vertieft. Die Studenten haben grundlegende Erfahrungen in der praktischen Umsetzung des erworbenen Fachwissens in den einzelnen Prozessstufen der Herstellung eines grafischen Produktes.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	Ü			
	Druckdatenerstellung	1			Klausurarbeit	5	
	Druckformherstellung	1					
	Druckprozesse	1					
	Bedruckstoffverarbeitung	1					
Literaturempfehlungen	• Kipphan, H.: Handbuch der Printmedien, Springer Verlag, Berlin 2000 • Aut.-koll.: Informationen verbreiten, Verlag Beruf und Schule, Itzehoe 2004						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Drucktechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Verpackungstechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Verlagsherstellung (Bachelor of Engineering)
----------------	---

Fakultät Medien					
Bachelorstudiengang Medientechnik					
Kennzahl 4100					
Pflichtmodul: Praxisprojekt					
					
Lehrende		Alle Professoren der Medientechnik			
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)		
Leistungspunkte*)		5			
Unterrichtssprache	Deutsch				
Lehrinhalte	• Umsetzung eines Projektes				
Lernziele	Die Studenten haben die im Pflichtmodul „Grundlagen des Projektmanagements“ erworbenen theoretischen Kenntnisse sowie die vorbereitenden Planungen für ein konkretes Projekt bei der Umsetzung und Realisierung dieses Projektes eingesetzt. Sie haben im Team gearbeitet, sich selbstständig organisiert und den auftraggebenden Hochschullehrer über den Ablauf des Projektes informiert. Die Studenten haben das Projekt vorgestellt und die erreichten Ergebnisse diskutiert und verteidigt.				
Voraussetzungen für die Teilnahme	Pflichtmodul Grundlagen des Projektmanagements				
Arbeitslast	150 Stunden, davon 16 Std. Präsenzzeit (16 x 1 Std.), 134 Std. Selbststudium und Prüfungslast				
Prüfungsvorleistungen	Keine				
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü	
				1	
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung mitgeteilt				
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)				

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien					
Bachelorstudiengang Medientechnik					
Kennzahl 4200					
Pflichtmodul: Informatik II					
					
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. habil. Siegfried Schönherr			
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)		
Leistungspunkte*)		5			
Unterrichtssprache	Deutsch				
Lehrinhalte	- Objektorientierte Programmierung (Grundlagen) - Hardware (Bauelemente, Klassifizierung von Computern) - binäre Informationsspeicherung, Maschinenzahlen (Darstellung, Rechnen) - Betriebssysteme (Grundlagen) - IT-Sicherheit, Kryptographie - Datennetze, -Kommunikation				
Lernziele	Die Studenten verstehen die Prinzipien der Objektorientiertheit in der Programmierung. Sie sind mit den wichtigsten Begriffen zur Hardware und zu Betriebssystemen vertraut und haben ein Verständnis der Informationsverarbeitung auf Maschinenebene einschließlich der technischen Realisierung. Die Studenten verstehen Verfahren der sicheren Datenübertragung und können diese mit entsprechenden Werkzeugen nutzen.				
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine				
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last				
Prüfungsvorleistungen	Beleg (Erstellen eines Programms)				
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leis- tungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü	
			2	2	
Literaturempfehlungen	- Ernst, H.: Grundkurs Informatik. Vieweg. Braunschweig/Wiesbaden 2003. - C.H. Horn, I.O. Kerner, P. Forbrig: Lehr- und Übungsbuch Informatik, Band 1. Hanser. München 2003 (3. Auflage).				
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)				

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
Kennzahl 4300						
Pflichtmodul: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre						
						
Lehrender		Prof. Dr. oec. Renate Heinzel				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Grundlagen der Betriebswirtschaft • Gebiete der Betriebswirtschaft • Methoden der Betriebswirtschaft • Kontrollinstrumentarien					
Lernziele	Die Studenten kennen die Grundzüge der Betriebswirtschaftslehre. Sie beherrschen wissenschaftliche Erkenntnisse und Methoden für die Vorbereitung und das Fällen kaufmännischer Entscheidungen.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
			2	2		Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• Wöhe, G.; Döring, U.: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre. Verlag Franz Vahlen, München 2002; • Bestmann, U.: Kompendium der Betriebswirtschaftslehre. Oldenburg Verlag, München, Wien 2001 • Albach, H.: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre. Gabler-Verlag Wiesbaden 2000; • Domschke, W.; Scholl, A.: Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre. Springer Verlag 2005.					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik Kennzahl 4400 Pflichtmodul: Recht in Medienunternehmen			
			
Lehrende (Verantwortlicher)	Prof. Dr. jur. Karl Heinz Labsch Prof. Dr. jur. Frank van Look		
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)
Leistungspunkte*)		5	
Unterrichtssprache	Deutsch		
Lehrinhalte	A. Grundlagen • Einführung in die Rechtsordnung und Gerichtsbarkeit • Grundzüge des Öffentlichen Wirtschaftsrechts - Wirtschaftsverfassungsrecht - Europarecht (Grundzüge) - Allgemeines und Besonderes Wirtschaftsverwaltungsrecht - Rechtsschutz im Öffentlichen Wirtschaftsrecht (Überblick) • Grundzüge des Wirtschaftsprivatrechts (Bürgerliches Recht und Handelsrecht) - Rechtssubjekte (Rechtsformen) und Handlungsfähigkeit - Kaufmann, Firma, Handelsregister - Vertragsrecht - a) Zustandekommen und Arten von Verträgen - b) Allgemeine Geschäftsbedingungen und Besondere Vertriebsformen - c) Durchführung und Beendigung von Verträgen, insbes. Leistungsstörungen - Gesetzliche Schuldverhältnisse, insbes. Delikts- und Produkthaftungsrecht - Grundzüge des Sachenrechts, insbes. Eigentumsübertragung B. Medienrecht • Öffentliches Medienrecht einschl. Medienstrafrecht - Mediengrundrechte - Presse- und Rundfunkrecht (Überblick) - Staatliche Medienaufsicht; Datenschutz im Medienrecht - Grundzüge des Medienstrafrechts • Medienprivatrecht - Medienbezogene Aspekte des Gewerblichen Rechtsschutzes - Urheberrecht und Leistungsschutzrechte - o Gegenstand des Urheberrechts - o Inhalt des Urheberrechts - o Urhebervertragsrecht - o Schranken des Urheberrechts - o Schutz des Urheberrechts – Rechtsdurchsetzung - o Internationales Urheberrecht		
Lernziele	Die Studenten kennen die für Medienunternehmen relevanten Inhalte und die Systematik des öffentlichen und privaten Wirtschaftsrechts sowie des Medienrechts. Sie sind zur selbstständigen Rechtsanwendung auf Standardprobleme befähigt. Die Studenten erkennen rechtliche Zweifelsfragen und die Erfordernis professioneller Beratung.		
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine		
Arbeitslast	150 Stunden, davon 80 Std. Präsenzzeit (16 x 5 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungslast		
Prüfungsvorleistungen	Keine		

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
		3	2		Klausurarbeit	5
Literaturempfehlungen	Zu Teil A.: jeweils aktuelle Auflage von • Danne/Keil: Wirtschaftsprivatrecht I, Berlin • Detterbeck: Öffentliches Recht für Wirtschaftswissenschaftler. Einführung in das Staats-, Europa- und Verwaltungsrecht, Berlin • Eisenmann/Gnauk/Quittnat: Rechtsfälle aus dem Wirtschaftsprivatrecht, Heidelberg • Fühlich: Wirtschaftsprivatrecht, München • Hohmeister: Grundzüge des Wirtschaftsprivatrechts, Stuttgart • Mehrings: Grundlagen des Wirtschaftsprivatrechts, München • Meyer, Justus: Wirtschaftsprivatrecht, Heidelberg • Müssig: Wirtschaftsprivatrecht, Heidelberg, UTB 2226 • Pottschmidt/Rohr: Wirtschaftsprivatrecht für Unternehmer, München • Ruthig / Storr: Öffentliches Wirtschaftsrecht, Heidelberg • Schade: Wirtschaftsprivatrecht, Stuttgart • Schünemann: Wirtschaftsprivatrecht, Stuttgart, UTB 1584 • Steckler: Kompakt-Training Wirtschaftsrecht, Ludwigshafen • Steckler: Kompendium Wirtschaftsrecht, Ludwigshafen Zu Teil B.: jeweils aktuelle Auflage von • Eisenmann/Jautz: Grundriss Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Heidelberg • Fechner: Medienrecht, Tübingen, UTB 2154 • Petersen, Medienrecht, München • Rehbinder: Urheberrecht, München • Schulze: Meine Rechte als Urheber, München					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 4500		
Pflichtmodul: Praxis der Medienproduktion							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Bleymehl N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Praktische Anwendung der in den Grundlagenfächern erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten in didaktisch und pädagogisch ausgewählten und vorgegebenen Projekten aus den Bereichen der Medientechnik • Erstellung interaktiver und audiovisueller Medien unter praxisnahen Arbeitsbedingungen • Einsatz von Projektmanagement						
Lernziele	Die Studenten haben das bisher erworbene Grundlagenwissen und die bisher erworbenen praktischen Fähigkeiten anhand eines ausgewählten Projektes gezielt eingesetzt und praktisch angewandt. Sie haben Zusammenhang und Zusammenwirken inhaltlicher, technischer und gestalterischer Aspekte erfahren und wurden mit Problemen aus dem Praxisalltag konfrontiert. Sie haben dabei die Techniken und Verfahrensweisen des Projektmanagements eingesetzt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 32 Std. Präsenzzeit (16 x 2 Std.), 118 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	Ü			
				2		Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
			Kennzahl 4600			
Pflichtmodul: Medien und Gesellschaft						
Lehrender		Prof. Dr. phil. Rose MM Wagner				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Theorien sozialer und gesellschaftlicher Kommunikation • Diffusions- und Wirkungsforschung • Ansätze technisch-vermittelter und vernetzter Kommunikation • Medienethische Ansätze • Grundfragen der Technikfolgenabschätzung					
Lernziele	Die Studenten haben einen Überblick über relevante und einschlägige sozialwissenschaftliche Theorien, Modelle und Erklärungsversuche, die sich mit Entstehung, Verbreitung, Wirkung und Funktion von Medien auf gesellschaftlicher Ebene beschäftigen. Ihnen ist die historische Bedingtheit und Gebundenheit von Theorien bewusst. Sie haben gelernt, Probleme in der Begrifflichkeit von Theorien auszudrücken und abstrakt zu formulieren. In Diskussionen haben sie sich mit der praktischen und aktuellen Relevanz theoretischer Erkenntnisse auseinandergesetzt. Sie haben ihren Blick für medienethische Problemlagen geschärft und kennen die Ziele, Anliegen und Verfahren der Technikfolgenabschätzung.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Referat					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	Ü		
			2	2		Hausarbeit
Literaturempfehlungen	• Beck, Klaus (2005): Computervermittelte Kommunikation im Internet. Reihe Lehr- und Handbücher der Kommunikationswissenschaft. München: Oldenbourg. • Berger, Peter L., und Thomas Luckmann (1987): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. 5. Aufl. Frankfurt a. M.: Fischer. • Funiok, Rüdiger, Udo F. Schmälzle, Christoph H. Werth (Hrsg.) (1999): Medienethik – Die Frage der Verantwortung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. • Grunwald, Armin (2002): Technikfolgenabschätzung – eine Einführung. Berlin: Edition Sigma. • Grossberg, Lawrence, Ellen Wartella, D. Charles Whitney (1998): Media Making. Mass Media in a Popular Culture. Thousand Oaks u.a.: Sage. • McQuail, Denis (2000): McQuail's Mass Communication Theory. London: Sage. • Rammert, Werner (2007): Technik - Handeln - Wissen. Zu einer pragmatistischen Technik- und Sozialtheorie. Wiesbaden: VS-Verlag. • Weber, Stefan (Hrsg.) 2003: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 5100		
Pflichtmodul: Praxisphase						
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>Studiendekan</u> Alle Professoren der Medientechnik				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	5. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	30					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Ausführung praktischer Tätigkeiten im medientechnischen Bereich. • Wissenschaftliche Bearbeitung einer Themenstellung und Erstellen einer wissenschaftlichen Hausarbeit unter Betreuung durch einen Hochschullehrer des Studiengangs. • Präsentation der Praxisstelle sowie der in der Praxisphase durchgeführten Tätigkeiten					
Lernziele	Vgl. §3 PrakO-MTB					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vgl. §6, Abs. 3 PrakO-MTB					
Arbeitslast	900 Stunden					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
					Hausarbeit**), Präsentation**)	30
Literaturempfehlungen	• Je nach gestelltem Thema der Hausarbeit					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

**) unbenoteter Bestehensnachweis

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
Kennzahl 6100						
Pflichtmodul: Kosten- und Leistungsrechnung						
						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Frank Schumann				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Kennenlernen ausgewählter Fertigungsabläufe bei CD, Video, Film u. Printprodukten • Grundzüge der Kostenträgerrechnung, allgemeine Kalkulationsmethoden sowie des Bereiches Medien, Kalkulation ausgewählter Printprodukte sowie neuer Medien (CD, Werbefilm) und deren Kombination (Kuppelkalkulation) • Kalkulation von Projekten (statische und dynamische Investitionsrechnung) wie Soft- u. Hardwareprojekte (z. B. POI- Stand für Immobilien bzw. KFZ- Händler) oder Ermittlung von Verleihpreisen (z. B. für Studio oder Schnittplatz) • Leistungsrechnung (Grundsätze d. Datenerfassung, Leistungsdatenermittlung, REFA) • Kostenartenrechnung (Kostenbegriff, Kostenartengliederungen und deren Ermittlung) • Kostenstellenrechnung (Konzipierung der Betriebsabrechnung in Klein- und Großunternehmen, Ermittlung von Verrechnungs-, Kostensätzen und Zuschlägen) • Betriebsergebnisrechnung (Stufenweise Fixkostendeckungsrechnung, Übersicht zu ausgewählten OR- Methoden zur Verbesserung des Betriebsergebnisses) • Kalkulation von Projekten (statische und dynamische Investitionsrechnung) wie Soft- u. Hardwareprojekte (z. B. POI- Stand für Immobilienhändler) oder Ermittlung von Verleihpreisen (z. B. für Studio oder Schnittplatz)					
Lernziele	Die Studenten beherrschen grundlegende Konzepte der Kosten- und Leistungsrechnung für kleinere und mittlere Unternehmen. Sie können einfache Kalkulationen durchführen und kennen spezifische Branchensoftware.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	P		
			2		2	Klausurarbeit
Literaturempfehlungen	• Bundesverband Druck und Medien: Kosten- und Leistungsgrundlagen für Klein- und Mittelbetriebe in der Druck- u. Medienindustrie, jährlich aktuelle Datensammlung. • Gairing : Band 1 bis 3, Leistungs-, Kostenarten-, Kostenstellen-, Kostenträgerrechnung und Kalkulation, Verlag Beruf u. Schule, Itzehoe, 1996 • Domschke, Scholl: Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre, Springer Verlag, 2005					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien					
Bachelorstudiengang Medientechnik					
Kennzahl 6200					
Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen					
					
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>Studiendekan</u> Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul			
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)		
Leistungspunkte*)		5			
Unterrichtssprache	Deutsch				
Lehrinhalte	- Das Modul beinhaltet folgende Teilmodule: 6210 Studium generale (Pflichtteilmodul) - Wahlpflichtteilmodul aus dem jährlich vom Fakultätsrat beschlossenen Angebotskatalog der Fakultät				
Lernziele	Das Modul stellt eine Ergänzung der Grundlagen- und fachspezifischen Module dar. In dem Modul wird eine grundlegende Lernkompetenz ausgeprägt, zum selbständigen Wissenserwerb befähigt sowie Kommunikationsfähigkeit geschult. Eine fachübergreifende Arbeits- und Denkweise wird vermittelt wie auch soziale und kulturelle Komponenten und ein ethisches Denken. Diese Fähigkeiten sind neben dem fachspezifischen Wissen ebenso Voraussetzung für den beruflichen Werdegang und die Persönlichkeitsentwicklung. Das Modul setzt sich aus mehreren Teilmodulen zusammen, von denen das Modul 6201 Studium generale als Pflichtteilmodul gilt. Die übrigen Teilmodule sind als Wahlpflichtteilmodule ausgelegt, aus denen ein weiteres gewählt werden kann. Informationen zu den Teilmodulen sind der jeweiligen Modulbeschreibung zu entnehmen.				
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine				
Arbeitslast	150 Stunden, davon 30 Std. Studium generale				
Prüfungsvorleistungen	Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul				
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	Ü	
			TB Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul		
Literaturempfehlungen	Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul				
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)				

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 6300		
Pflichtmodul: Wissenschaftliches Arbeiten und wissenschaftliche Methoden							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus Prof. Dr. phil. Rose MM Wagner N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Teil I: - Typen und Formen wissenschaftlichen Arbeitens - Wissenschaftliche Methoden (z.B. analytische, empirische u. konstruktive) Auswahl, Beurteilung und Zitation von Quellen und Literatur - Professionelle Literaturrecherche (OPAC, Zeitschriftendatenbanken) • Teil II: - Relevante Software-Programme und -Anwendungen - Anforderungen an die Bachelorarbeit - Selbstständige Konzeption einer wissenschaftlichen Arbeit • Teil III: - Wissenschaftliches Schreiben - Präsentation der Bachelorarbeit						
Lernziele	Die Studenten kennen die relevanten Typen wissenschaftlicher Arbeiten und ihre unterschiedlichen Formen. Sie haben einen Überblick über relevante Methoden und sind in der Lage, sie problemadäquat auszuwählen. Die Studenten können Quellen auf ihre Qualität hin beurteilen und geeignete Literatur in professionellen Datenbanken recherchieren. Sie verfügen über Sicherheit bei der Anwendung wissenschaftlicher Konventionen und Zitationsregeln. Gängige Softwareprogramme und -anwendungen für wissenschaftliches Arbeiten sind ihnen bekannt. Die Studenten haben gelernt, Problemstellung und Ziel ihrer Bachelorarbeit herauszuarbeiten und eine durchstrukturierte Gliederung zu fertigen. Die Besonderheiten wissenschaftlichen Schreibens sind ihnen bekannt. Die Studenten wissen, wie sie ihre Bachelorarbeit präsentieren.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 102 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	Ü			
		1,5		1,5			
		Hausarbeit			5		
Literaturempfehlungen	• Arbeitsgruppe Pädagogische Jugendforschung Universität Duisburg-Essen (2004): Merkblatt zur Zitation. Zur Gestaltung bibliographischer Angaben in Texten, Fußnoten, Literaturverzeichnissen. Online in Internet: http://www.uni-essen.de/agpaedagogischejugendforschung [abgerufen 27.11.2007].						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	• Duden (1989): Wie verfaßt man wissenschaftliche Arbeiten? Ein Leitfaden vom ersten Studiensemester bis zur Promotion. Mannheim u.a.: Dudenverlag • Eco, Umberto (2002): Wie man eine wissenschaftliche Abschlußarbeit schreibt. 9. Aufl. Heidelberg: UTB. • Kruse, Otto (2004): Keine Angst vor dem leeren Blatt. Ohne Schreibblockaden durchs Studium. 10. Aufl. Frankfurt a. M., New York: Campus. • Serres, Michel (Hrsg.) (1995): Elemente einer Geschichte der Wissenschaften. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. • Bramberger, Andrea; Forster, Edgar (2004): Wissenschaftlich schreiben. kritisch - reflexiv - handlungsorientiert. Münster: Lit. • Kropp, Waldemar; Huber, Alfred (2006): Studienarbeiten interaktiv. erfolgreich wissenschaftlich denken, schreiben, präsentieren. Berlin: Erich Schmidt. • Liebert, Tobias (1995): Zitieren und Belegen von Quellen: Hinweise zur formalen Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten. Leipzig: Inst. für Kommunikations- und Medienwiss. • Aktuelle Literaturempfehlungen zu Beginn der Lehrveranstaltung
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 9100		
Pflichtmodul: Bachelormodul						
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>Studiendekan</u> Alle Professoren der Medientechnik				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	15					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Erstellung einer wissenschaftlichen Bachelorarbeit zu einem vorgegebenen Thema.					
Lernziele	Vgl. § 9, Abs. 3 PrüfO-MTB Die Studenten sind in der Lage, ein fachspezifisches Problem innerhalb einer vorgegebenen Frist selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und zu dokumentieren. Sie können die Probleme, Ziele und Lösungsansätze der eigenen Bachelorarbeit reflektieren und diskutieren. Die Studenten können die Inhalte und Ergebnisse ihrer Bachelorarbeit visualisieren, vortragen und verteidigen.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vgl. § 9, Abs. 5 PrüfO-MTB					
Arbeitslast	450 Stunden, davon 16 Std. Präsenzzeit (16 x 1 Std.) an der Hochschule					
Prüfungsvorleistungen	Präsentation**)					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
			1		Hausarbeit (2/3) Mündliche Prüfung (Kolloquium, 1/3)	15
Literaturempfehlungen	• Je nach Themenstellung					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)					

**) unbenoteter Bestehensnachweis

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Modulbeschreibungen

Wahlpflichtmodule

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8101		
Wahlpflichtmodul: Audioproduktion							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inhalttaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	- Wiederholung audiotechnischer Grundlagen - Theoretische und praktische Studiotechnik - Einweisung in computerbasierte Audioproduktionssysteme - medienadäquate Inhalttaufbereitung - Gruppenweise Seminare zu 3 speziellen Schwerpunkten: - Musikproduktion - Radioproduktion - Surroundproduktion - Kleinere, betreute Beispielprojekte zur Anwendung der Vorlesungs- und Seminarinhalte - Eigenverantwortliche Durchführung eines größeren Projekts aus einem der 3 Schwerpunktbereiche in kleineren Gruppen						
Lernziele	Die Studenten haben Kenntnisse im Umgang mit Studiotechnik im Audiobereich sowie mit computerbasierten Audiosystemen und –programmen erworben. Sie haben ein Verständnis für die Abläufe und Strukturen in Audioproduktionsumgebungen entwickelt. Sie haben Kenntnisse zur Planung, Vorbereitung und Durchführung komplexer Audioproduktionen. Die Studenten haben einen sicheren Umgang mit Werkzeugen im gewählten Schwerpunktbereich erlernt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	Ü			
		2	2		Projektarbeit	5	
Literaturempfehlungen	- Webers, Johannes: Handbuch der Tonstudiotechnik. Franzis, ISBN: 3772355285 - Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudiotechnik - 2 Bände. KG Saur, ISBN: 359811320X - Dickreiter, Michael: Mikrofon Aufnahmetechnik. Hirzel, ISBN: 3777611999 - Ederhof, Andreas: Das Mikrofonbuch. GC Carstensen, ISBN: 3910098282 - Friesecke, Andreas: Metering. PPV Medien, ISBN: 3932275527 - Birkner, Christian: Surround Sound. Sanctuary, ISBN: 1844920593 - Hapke, Tom: Studiobibel. Bosworth Music, ISBN: 3865432476 - Fachzeitschriften: - Studio Magazin - Sound & Recording - Recording Magazin - Mix						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	• Online: - www.tonmeister.de - www.harmony-central.com - www.proaudio.de - www.digido.com
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
Kennzahl 8102						
Wahlpflichtmodul: Computergrafik und -animation						
						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Allgemeine Grundlagen: - Licht und visuelle Wahrnehmung - Koordinatensysteme und Transformationen - Projektionen • Grundlagen Grafikalgorithmen • Grundlagen Rendering: - Beleuchtungsmodelle - Schattierungsverfahren - Texturen - Schatten - Strahlverfolgungsverfahren - Radiosity • Grundlagen Animation: - Keyframeanimation - Direkte und Inverse Kinematik - Skelettanimation - Deformationen • Praxis: Einführung in ein 3D-Animationsprogramm, Realisation eines 3D-Modells und/oder einer 3D-Animation					
Lernziele	Die Studenten haben fundierte Kenntnisse in den Grundlagen der 2D- und 3D-Computergrafik sowie der 3D-Animation. Sie haben sich in ein 3D-Animationsprogramm eingearbeitet und sind in der Lage, eigenständig 3D-Modelle zu erstellen und zu animieren. Die Studenten haben ein 3D-Modell und/oder eine 3D-Animation erstellt.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 102 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
	Lehereinheiten	V	S	P		
		2	0	1		
Literaturempfehlungen	• Zeppenfeld, Klaus: Lehrbuch der Grafikprogrammierung. Spektrum Akademischer Verlag, ISBN 3-8274-1028-2 • Watt, Alan: 3D-Computergrafik. Pearson Studium, ISBN 3-8273-7014-0 • Jackèl, D.; Neunreither, S.; Wagner, F.: Methoden der Computeranimation. Springer, ISBN 987-3-540-26114-8 • Wartmann, Carsten: Das Blender-Buch. dpunkt.verlag, ISBN 978-3-89864-466-2					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8103			
Wahlpflichtmodul: Content Management Systeme								
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Robert Müller						
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		6. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)		5						
Unterrichtssprache	Deutsch							
Lehrinhalte	• Web-Architekturen von Content Management-Systemen und Multimedia-Datenbanken • Management von Text-Content (Indizierung, Language Engineering, linguistische Suche) • Management von Bild-Content (Indizierung, Bildsuche, Bildvergleich, maschinelles Bildverstehen) • Management von Audio/Video-Content (Indizierung, strukturierte Audio- und Videoformate)							
Lernziele	Die Studenten kennen die grundlegenden Möglichkeiten moderner (verteilter und webbasierter) Content Management-Systeme und Multimedia-Datenbanksysteme im Hinblick auf ihre Verwendbarkeit für Medienunternehmen. Sie sind in der Lage, eine kritische Einschätzung von Content Management-Systemen und Multimedia-Datenbanksystemen bzgl. ihres Kosten/Nutzen-Verhältnisses in Medienunternehmen zu geben. Sie sind fähig, Anwendungen zu spezifizieren und im Rahmen eines formalen Entwurfs zu notieren, die mit Hilfe von Content Management-Systemen umgesetzt werden sollen. Die Studenten haben exemplarische Programmier- und Toolfähigkeiten erlernt und verstehen damit die grundsätzlichen Technologieaspekte von Content Management-Systemen und Multimedia-Datenbanken.							
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine							
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast							
Prüfungsvorleistungen	Keine							
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)		
		V	S	Ü				
			2	2	Präsentation (1/3), Projektarbeit (2/3)	5		
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt							
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)							

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8104			
Wahlpflichtmodul: Datenformate im Medienbereich, Produktion von AV-Datenträgern								
Lehrender		N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)						
Regelsemester		Wintersemester		Sommersemester		6. Semester (jährlich)		
Leistungspunkte*)				5				
Unterrichtssprache		Deutsch						
Lehrinhalte		• Aufbau, Vor- und Nachteile sowie Möglichkeiten verbreiteter Datenformate im Medienbereich • Standard-Datenformate für unterschiedliche Anwendungen • Technologien der verlustlosen und verlustbehafteten Kompression • MPEG-Kompression • Kopier-, Konvertierungs- und Generationenverluste • interner Aufbau der Datenstrukturen auf AV-Distributionsmedien • Möglichkeiten und Unterschiede der Gestaltung von AV-Datenträgern • Authoring-Werkzeuge für AV-Datenträger • medienadäquate Inhaltsaufbereitung • Praxis: - Arbeit mit Datenformaten und Kompressionswerkzeugen - Realisierung eines AV-Datenträgers mit interaktiver Benutzerschnittstelle						
Lernziele		Die Studenten kennen die verschiedenen Datenformate und deren Einsatzgebiete. Sie sind sensibilisiert hinsichtlich Datenverlust bei Konvertierung und Kompression. Die Studenten kennen die Möglichkeiten bei der Gestaltung von AV-Datenträger und haben einen sicheren Umgang mit Authoring-Werkzeugen für AV-Datenträger erlernt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme		Keine						
Arbeitslast		150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungs- last						
Prüfungsvorleistungen		Keine						
Lehrformen und Prüfungen		Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leis- tungs- punkte*)
				V	S	P		
			2	2		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5	
Literaturempfehlungen		• Heyna/Briede/Schmidt: Datenformate im Medienbereich. Fachbuchverlag Leipzig, ISBN 3 446 22542 0 • Dankmeier, Wilfried: Grundkurs Codierung. Vieweg , ISBN ISBN 3 528 25399 1 • Ohm, Jens-Rainer : Digitale Bildcodierung. Springer, ISBN 3_540_58579_6 • Watkinson, John: The MPEG Handbook. Focal Press, ISBN 0-240-80578-X • Taylor, Jim: DVD demystified. McGraw-Hill, ISBN 0_07_135026_8 • Lancia, Philip/Ely, Mark: DVD production. edition filmwerkstatt, ISBN 3_9807175_1_8						
Verwendbarkeit		• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8105		
Wahlpflichtmodul: Digitale Spiele I							
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Jörg Bleyemehl					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Allgemeine Grundlagen zu Spielen • Geschichtliche Entwicklung der Computer- und Videospiele • Spielegenre, Spielertypen • Branchen- und Marktübersicht, Wertschöpfungskette • Arbeitsmarkt • Game Design Document • Game Engines • Praxis: Analyse eines Computer- oder Videospieles hinsichtlich spielerischen, gestalterischen, technischen und wirtschaftlichen Aspekten						
Lernziele	Die Studenten haben allgemeine Kenntnisse zu theoretischen Ansätzen bei Spielen. Sie kennen die geschichtliche Entwicklung der Computer- und Videospiele und deren Industrie. Sie kennen die unterschiedlichen Spielegenre und Spielertypen. Die Studenten haben einen Überblick über die Computer- und Videospielebranche sowie den Markt für digitale Spiele. Sie wissen, welche Arbeitsgebiete es in diesem Bereich gibt. Sie kennen die Bedeutung und den Aufbau eines Game Design Documentes. Die Studenten kennen grundlegende Techniken in Game Engines. Sie haben ein Computer- oder Videospiel ausführlich analysiert und vorgestellt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 102 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	P			
			2	1		Hausarbeit (1/2), Präsentation (1/2)	5
Literaturempfehlungen	• Fullerton, Tracy; Swain, Christopher; Hoffman, Steven: Game Design Workshop. CMP Books; ISBN 1-57820-222-1 • Müller-Lietzkow, Jörg; Bouncken, Ricarda B.; Seufert, Wolfgang: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Entertainment Media, ISBN 3000185801 • Bates, Bob: Games Design. Sybex Verlag; ISBN 3815504333 • Johnson, Steven: Neue Intelligenz. Verlag Kiepenheuer & Witsch; ISBN 3-462-03663-7 • Fachzeitschrift: - Making Games						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8106		
Wahlpflichtmodul: Interfacedesign I							
Lehrender		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Interfacedesign - Grundlagen und Begriffe (GUI, HCI, Software-Ergonomie, Usability) - Geschichte, Aufbau und Design grafischer User Interfaces - Gestaltungsregeln und -prinzipien für die Entwicklung von Interfaces • Entwicklung von Interfaces - Entwicklung von Interfaces (User Centered Design, Usability Engineering) - Evaluation von Interfaces (Usability Testing) - Entwicklung barrierefreier Angebote mit HTML & CSS, Flash, PDF • Accessibility und Barrierefreiheit - Barrieren und Barrierefreiheit - Grundlagen barrierefreier Informationstechnik - Gesetze, Normen und Richtlinien zur Barrierefreiheit (BGG, BITV u. a.)						
Lernziele	Die Studenten kennen die wesentlichen theoretischen Grundlagen der Mensch-Maschine-Kommunikation (Human Computer Interaction, HCI) und sind mit Geschichte, Aufbau und Design grafischer Benutzerschnittstellen (Graphical User Interfaces, GUI) vertraut. Sie kennen die wesentlichen Faktoren, welche die Qualität von User Interfaces bestimmen (Software-Ergonomie, Usability), die wichtigsten Gestaltungsregeln und Vorgehensweisen beim Interface Design (User Centered Design) sowie Methoden zum Test bzw. zur Evaluierung von Benutzerschnittstellen (Usability Testing). Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der barrierefreien Gestaltung von Interfaces. In Kooperation mit der Deutschen Zentralbibliothek für Blinde zu Leipzig (DZB) haben Die Studenten Probleme barrierefreier Webgestaltung behandelt und durch Exkursionen, Gespräche mit Betroffenen und Praxisprojekte anwendungsnah vertieft.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs-punkte*)
			V	S	P		
			2	2		Klausurarbeit	5
Literaturempfehlungen	• DIN EN ISO 9241: Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten Auszüge online abrufbar unter http://www.ergo-online.de • Dumas, Joseph S.; Redish, Janice C.: A Practical Guide to Usability TestingNorwood, NJ, Ablex Publihing Corporation 1993 • Herczeg, Michael; Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer-Kommunikation, Addison-Wesley 1994 • Manhartsberger, Martina; Musil, Sabine: Web Usability. Das Prinzip des Vertrauens, Bonn: Galileo Press 2001 • Nielsen, Jakob; Usability Engineering; Academic Press 1993 • Raskin, Jef: Das intelligente Interface: neue Ansätze für die Entwicklung interaktiver-						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	Benutzerschnittstellen. München, Boston (u.a.): Addison-Wesley 2001 • Sears, Andrew; Heuristic Walkthroughs: Finding the Problems Without the Noise; in: International Journal of Human-Computer Interaction; 9(3); S 213–234; 1997 • Shneiderman, Ben; User Interface Design; Bonn, mitp-Verlag; 2002
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8107		
Wahlpflichtmodul: Sprache der Medien							
Lehrender		Prof. Dr. phil. Rose MM Wagner					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Überblick über einschlägige Theorien und punktuelle Vertiefung (z.B. Cultural Studies) • Konzepte und Begriffe der Mediensemiotik (Text, Code, Stereotyp, Denotation und Konnotation, Intertextualität etc.) • Konstruktion von Männer- und Frauenbildern in den Medien durch spezifische Darstellungsweisen • Geeignetheit von Medien, Genres und Formaten für die Darstellung spezifischer Themen • Intra- und intermediale Vergleiche am Beispiel • Analysemethoden						
Lernziele	Die Studenten haben ihr medientheoretisches Wissen erweitert und vertieft. Sie kennen die relevanten Begriffe und Konzepte und haben beispielhaft einige „Texte“ analysiert (alles, was eine Erzählung beinhaltet). Die Studenten können fundierte Aussagen zur Diversität medialer Formen machen und haben ihre Kompetenz in der methodenreflektierten Argumentation verbessert.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
			V	S	P		
			1	3		Hausarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Barthes, Roland (1988): Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. • Danesi, Marcel (2002): Understanding Media Semiotics. London: Arnold. • Gay, Paul du, u.a. (2001): Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman. Sage Publications und Open University. • Lacey, Nick (1998): Image and Representation. Key Concepts in Media Studies. New York: St. Martin`s Press. • Marris, Paul, und Sue Thornham (Hrsg.) (2000): Media Studies. A Reader. 2. Aufl. New York: New York University Press. • Weitere Literaturhinweise zu Beginn der Veranstaltung						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8108		
Wahlpflichtmodul: Studio-, Postproduktions- und Rundfunkübertragungstechnik							
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch <u>N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)</u>					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Wiederholung der Grundlagen aus AV-Technik I + II • Aufbau von TV-Studios, Analyse der Arbeitsabläufe bei Studioproduktionen • Anforderungen an Studioteknik sowie deren technische Realisierung • Arbeitsprozesse der Postproduktion • verbreitete Werkzeuge der Postproduktion sowie deren Einsatz • Modulationsverfahren für analoge und digitale AV-Datenübertragung im TV-Bereich • MPEG-Kompression, -Transportströme und -Messtechnik • analoge und digitale Fernsehübertragung, DVB-T, weitere digitale TV-Standards • IPTV, technische Realisierung sowie Voraussetzungen der Netzwerktechnik • AV-Datenübertragung an mobile Systeme • analoge und digitale Radioübertragungstechnik • Einführung in interaktive TV-Technologien • begleitend: praktische Arbeit im Studio, Arbeit mit Postproduktionssystemen sowie mit TV-Übertragungstechnik • Praxis: Realisierung eines Projekts aus einem der Teilgebiete						
Lernziele	Die Studenten haben fundierte Kenntnisse in AV-Studioteknik und Postproduktionssystemen und beherrschen den sicheren Umgang mit Studioteknik. Sie haben sich in Postproduktionswerkzeuge eingearbeitet. Die Studenten kennen die TV-Übertragungswege sowie die daraus folgenden Anforderungen an Technik und Inhalt und wissen, wie IPTV-Systeme einzurichten und zu betreiben sind.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	P			
		3	1		Klausurarbeit (1/2), Projektarbeit (1/2)	5	
Literaturempfehlungen	• Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Springer, ISBN 3 540 24206 6 • Warstat, Michael: Studioteknik. Elektor, ISBN 3 928051 85 7 • DIN Deutsches Institut für Normung e.V. (Hrsg.): Veranstaltungstechnik. Beuth, ISBN 3 410 15110 9 • Schmidt, Ulrich: Digitale Film- und Videotechnik. Fachbuchverl. Leipzig, ISBN 3 446 21827 0 • Mücher, Michael: Fachwörterbuch der Fernsehstudio- und Videotechnik. Mücher, ISBN 3 929831 06 6 • Burder, John: Postproduction für Film & Video. Videoverlag Reil, ISBN 3 932972 75 9						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	• Reimers, Ulrich (Hrsg.): Digitale Fernsehtechnik. Springer, ISBN 3 540 58993 7 • Fischer, Walter: Digitale Fernsehtechnik in Theorie und Praxis. Springer, ISBN 3 540 29203 9 • Fachzeitschriften: - Production Partner - FKT (offizielles Organ der Fernseh- und Kinotechnischen Gesellschaft)
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8109		
					Wahlpflichtmodul: Studioproduktion I		
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)		5					
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Umgang mit der TV-Studioteknik • Beleuchtung im Studio • Mikrofonierung • Konzipierung • fernsehadäquate Inhaltsaufbereitung • journalistische Darstellungsformen • Präsentation • Moderation • Casting • Umgang mit Studiogästen						
Lernziele	Die Studenten haben ein Verständnis für fernsehadäquate Inhaltsaufbereitung sowie Kenntnisse im Umgang mit Studioteknik im TV-Bereich erworben. Sie verstehen die Abläufe und Strukturen einer Fernsehproduktion und wissen, wie eine Fernsehproduktion geplant, vorbereitet und durchgeführt wird. Die Studenten haben eine 25-minütige Sendung im Team sowohl technisch als auch inhaltlich umgesetzt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)	
	Lehreinheiten	V	S	P			
			2	2	Projektarbeit	5	
Literaturempfehlungen	• Schult, Gerhard; Buchholz, Axel (2006): Fernseh-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. Berlin: Econ. • Schmidt, Ulrich (2005): Professionelle Videotechnik : analoge und digitale Grundlagen, Film-technik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion und Studio-technik. Berlin: Springer Verlag; ISBN: 3540668543 • Johannes Webers: Handbuch der Film- und Videotechnik; Franzis Verlag, Feldkirchen; ISBN 3-7723-7115-9						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8110			
Wahlpflichtmodul: Veranstaltungstechnik								
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch						
Regelsemester		Wintersemester		Sommersemester		6. Semester (jährlich)		
Leistungspunkte*)				5				
Unterrichtssprache		Deutsch						
Lehrinhalte		• Wiederholung mathematischer und naturwissenschaftlicher Grundlagen • Grundlagen Versammlungsstättenverordnung • Spezifika verschiedener Versammlungsstätten (Bühne/Studio/Halle) • Technische, organisatorische und personelle Anforderungen • Allgemeine und spezielle Betriebstechnik/Veranstaltungstechnik • Fliegende Bauten • Technikplanung						
Lernziele		Die Studenten kennen rechtliche und technische Anforderungen an Versammlungsstätten und Veranstaltungsorte sowie an die handelnden Personen. Sie haben theoretische und praktische Kenntnisse von Betriebstechnik und Veranstaltungstechnik erworben. Die Studenten beherrschen einen sicheren Umgang mit Betriebstechnik/Veranstaltungstechnik. Sie haben Kenntnisse zur technischen Planung, Vorbereitung und Durchführung einer Veranstaltung.						
Voraussetzungen für die Teilnahme		Keine						
Arbeitslast		150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen		Keine						
Lehrformen und Prüfungen		Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
				V	S	P		
					2	2	Präsentation	5
Literaturempfehlungen		• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt						
Verwendbarkeit		• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8001			
					Wahlpflichtmodul: Digitale Spiele II			
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl Prof. Dr.-Ing. Robert Müller						
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)					
Leistungspunkte*)	5							
Unterrichtssprache	Deutsch							
Lehrinhalte	- Autorensysteme und Entwicklungswerkzeuge für Computer- und Videospiele - Entwicklung einer Idee für ein digitales Spiel - Erstellung eines Game Design Documents - Umsetzung eines digitalen Spiels - Einführung in die Programmierung von digitalen Spielen mittels einer aktuellen Hochsprache (z.B. C# oder C++) sowie verfügbarer Funktionsbibliotheken							
Lernziele	Die Studenten haben eine Übersicht über Autorensysteme und Entwicklungswerkzeuge für Computer- und Videospiele. Sie haben im Team eine Idee für ein digitales Spiel entwickelt und dieses mit Hilfe der vorgestellten Werkzeuge umgesetzt. Hierzu haben sie ein Game Design Document erstellt und fortgeführt. Die Studenten haben grundlegende Kenntnisse in der Nutzung einer aktuellen Hochsprache zur Programmierung digitaler Spiele.							
Voraussetzungen für die Teilnahme	Modul Digitale Spiele I,							
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast							
Prüfungsvorleistungen	Keine							
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)	
			V	S	Ü			
			2	1	1	Präsentation (1/2), Beleg (1/2)	5	
Literaturempfehlungen	- Fullerton, Tracy; Swain, Christopher; Hoffman, Steven: Game Design Workshop. CMP Books; ISBN 1-57820-222-1 - Bates, Bob: Games Design. Sybex Verlag; ISBN 3815504333 - Fachzeitschrift: - Making Games - Weitere Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltung gegeben.							
Verwendbarkeit	- Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) - Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)							

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 8002			
Wahlpflichtmodul: Interaktive TV-Anwendungen und -Dienste							
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		<u>Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch</u> N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung) N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Betrachtung der Interaktionsbegriffs im TV-Kontext • Möglichkeiten der Realisierung interaktiver TV-Dienste über TV-Übertragungswege • Spezifikationen, Einsatz und Einschränkungen von MHP • Arbeit mit Rückkanalanwendungen • AV-Streaming und Interaktivität in Webanwendungen • Web 2.0, aktuelle Trends der AV-Datenverbreitung in interaktiven Medien • Betrachtung der Nutzeranforderungen an interaktive TV-Dienste • medienadäquate Inhaltsaufbereitung • Praxis: eigenständige Realisierung einer interaktiven TV-Anwendung						
Lernziele	Die Studenten haben Verständnis für Möglichkeiten und Perspektiven interaktiver TV-Anwendungen und kennen die funktionalen und gestalterischen Einschränkungen. Sie verstehen die unterschiedlichen Herangehensweisen (Interaktion in TV-Programmen gegenüber AV-Streaming in interaktiven Medien) und können mit Werkzeugen zur Entwicklung von TV-Interaktionsdiensten umgehen.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)	
		V	S	Ü			
		2	2		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5	
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik				Kennzahl 8003		
Wahlpflichtmodul: Interfacedesign II						
Lehrender		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Praxis des Usability Testing - Vorbereitung von Usability Tests - Durchführung von Usability Tests - Auswertung von Usability Tests • Seminar zu aktuellen Themen des Interface Designs					
Lernziele	Die Studenten haben praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten im Bereich Interfacedesign erworben. Sie haben in Vorbereitung und ggf. auch in Kombination mit der Bachelorarbeit praktische Erfahrungen beim Test von User Interfaces (Usability Testing) gesammelt. Die Studenten haben durch eigene Analyse realer Interfaces und anschließende gemeinsame Diskussion der Testergebnisse ein vertieftes Verständnis für die bei der Entwicklung von Interfaces auftretenden Probleme. Im Seminarteil des Moduls haben sich die Studenten intensiver mit Fachliteratur und aktuellen Problemstellungen des Interfacedesigns beschäftigt. Eine unmittelbare Nutzung der hier erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen im Rahmen der Bachelor-Arbeit ist erwünscht und wird entsprechend gefördert.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Modul Interfacedesign I					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	P		
				2	2	Beleg (1/2), Präsentation (1/2)
Literaturempfehlungen	• DIN EN ISO 9241: Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten Auszüge online abrufbar unter http://www.ergo-online.de • Dumas, Joseph S.; Redish, Janice C.: A Practical Guide to Usability Testing • Norwood, NJ, Ablex Publishing Corporation 1993 • Hellbusch, Jan Eric: Barrierefreies Webdesign. Praxishandbuch für Webgestaltung und grafische Programmoberflächen. Heidelberg: dpunkt.verlag 2005 • Manhartsberger, Martina; Musil, Sabine: Web Usability. Das Prinzip des Vertrauens, Bonn: Galileo Press 2001 • Nielsen, Jakob; Usability Engineering; Academic Press 1993 • Sears, Andrew; Heuristic Walkthroughs: Finding the Problems Without the Noise; in: International Journal of Human-Computer Interaction; 9(3); S 213–234; 1997					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik			
			Kennzahl 8004
Wahlpflichtmodul: Messtechnik und Qualitätsmanagement			
Lehrende (Verantwortlicher)		<u>Prof. Dr. rer. nat. Frank Roch</u> Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl	
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)
Leistungspunkte*)	5		
Unterrichtssprache	Deutsch		
Lehrinhalte	• Messtechnik - Einführung: Geschichte, Gegenstand und Ziel, Begriffe, Größen und Maßeinheiten - Messwerterfassung: Aufbau eines Messsystems, Kalibrierung und Kennlinien, elektrische Messung nichtelektrischer Größen, Messschaltungen, Messen mit Rechnern (ADU, DAQ) - Auswertung von Einzelmessungen und Messreihen, Messunsicherheiten, statistische Auswertung, Fehlerfortpflanzung, Tabellen und Diagramme, spezielle Darstellungsarten (insbesondere logarithmische) - Messsignale: Kenngrößen, Signaltransformationen, Modulation - Audio- und Videomesstechnik: Grundlagen der linearen Übertragungstheorie, FFT, allgemeine Messaufgaben (Pegel- und Phasenmessung, Linearitätsmessungen, Frequenzgangmessung), Messungen an analogen und digitalen Audio- und Videosignalen - Bildmessung und -analyse: technische Ausstattung, Prozesse der Bildanalyse - Lastmessungen an Netzwerkkomponenten und Webservern (Benchmarking), Lastverteilung, Hochverfügbarkeit • Qualitätsmanagement - Einführung: Gegenstand und Ziel, Geschichte, Begriffe, Qualitätspolitik und -ziele, traditionelle Denkmodelle der Qualitätspolitik, Prozessmodell und PDCA-Kreis, Qualitätsmanagement-Prinzipien - Qualitätsmanagement nach DIN EN ISO 9000 ff: allgemeine Anforderungen, Verantwortung der Leitung, Management von Ressourcen, Qualitätsmanagementelemente, Dokumentation des Qualitätsmanagements - Grundsätze: Führungsaufgaben und -instrumente, prozess- und systemorientierter Ansatz, Qualitätssicherungswerkzeuge, Supply-Chain-Management, Qualität von Dienstleistungen, Qualität und Wirtschaftlichkeit, Dokumentationsmanagement - Kunden- und Mitarbeiter-Orientierung: Customer-Relations-Management; Motivierung, Mitarbeiterqualifizierung, Mitarbeiterbefragung und -gespräch - Qualitätsplanung: QFD, FMEA, Six Sigma - Qualitätslenkung: Prüfplanung, statistische Qualitätsregelung, Stichprobenpläne - Überwachung und Bewertung von Managementsystemen: Qualitätskennzahlen, Qualitätsaudits, Qualitätsmessung und Managementbewertung, integrierte Managementsysteme, Zertifizierung von Managementsystemen		
Lernziele	Die Studenten verstehen die Grundlagen der Messwerterfassung (einschließlich Digitalisierung) und Verarbeitung von Messgrößen und Signalen sowie der Qualitätslehre zum Zweck der Anwendung auf das Qualitätsmanagement von Unternehmen mit beherrschten Prozessen. Die Studenten haben fundierte Kenntnisse zu Messungenauigkeiten und Fehlerfortpflanzung, zur Einschätzung einer notwendigen und sinnvollen Messgenauigkeit sowie zur geeigneten Präzision der Angabe von Messergebnissen. Die Studenten haben Spezialkenntnisse zur Audio- und Videomesstechnik unter Anwendung der linearen Übertragungstheorie. Zur Qualitätslenkung mit dem Ziel einer permanenten und vorausschauenden Qualitätssicherung werden mathematisch-statistische Verfahren angewendet. Sie sind in der Lage, für die Medientechnik relevante Messsysteme fachgerecht auszuwählen		

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	und einzusetzen. Sie sind befähigt zur zielgerichteten Auswertung und Darstellung von Messergebnissen sowie Erarbeitung wissenschaftlich fundierter Schlussfolgerungen. Die Studenten kennen die Problematik der Netzwerkauslastung und wissen, wie sie Lastmessungen an Webservern und Netzwerkkomponenten durchführen. Die Studenten kennen den Nutzen von Qualitätsmanagement und sind zu dessen Umsetzung in der Praxis mit dem Ziel einer qualitätsgerechten und effektiven Produktion befähigt. Dazu haben sie fundierte Kenntnisse der Strukturen, Prinzipien, Methoden und Werkzeuge erworben.				
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine				
Arbeitslast	150 Stunden, davon 80 Std. Präsenzzeit (16 x 5 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungslast				
Prüfungsvorleistungen	Beleg (Durchführung der Praktika und Erstellung der Protokolle)				
Lehrformen und Prüfungen		SWS			Leistungs- punkte*)
	Lehreinheiten	V	S	P	
		3	1	1	Klausurarbeit 5
Literaturempfehlungen	• P. Profos, T. Pfeifer (Hrsg.): Grundlagen der Messtechnik, R. Oldenbourg, München/Wien • A. Haug, F. Haug: Angewandte elektrische Messtechnik, Vieweg, Braunschweig/Wiesbaden • E. Schröder: Elektrische Messtechnik, Carl Hanser, München/Wien • R. Felderhoff, U. Freyer: Elektrische und elektronische Messtechnik, Carl Hanser, München/Wien • R. Lerch: Elektrische Messtechnik, Springer, Berlin/Heidelberg • R. Lerch u. a.: Übungen zur Elektrischen Messtechnik, Springer, Berlin/Heidelberg • M. Bantel: Messgeräte-Praxis, Fachbuchverlag, Leipzig • D. Benda: Wie misst man mit dem Oszilloskop?, Franzis, Feldkirchen • D. Stotz: Audio- und Videogeräte..., Franzis, Feldkirchen • G. Linß: Qualitätsmanagement für Ingenieure, Fachbuchverlag, Leipzig • F. J. Brunner, K. W. Wagner: Taschenbuch Qualitätsmanagement, Carl Hanser, München/Wien • G. F. Kamiske, G. Umbreit (Hrsg.): Qualitätsmanagement, Fachbuchverlag, Leipzig • G. Linß: Training Qualitätsmanagement, Fachbuchverlag, Leipzig • W. Timischl: Qualitätssicherung – Statistische Methoden, Carl Hanser, München/Wien • T. Tietjen, D. H. Müller: FMEA-Praxis, Carl Hanser, München/Wien				
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)				

Fakultät Medien						
Bachelorstudiengang Medientechnik						
Kennzahl 8005						
Wahlpflichtmodul: Motion Graphics, Compositing und Virtuelle Technologien						
						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	• Keying-Technologien, Voraussetzungen an AV-Material • Paint/Retusche • Keyframe-Animationen, Expressions • Farbkorrektur • Tracking von Kamera- und Objektdaten (Online und Offline) • Grundlagen virtueller TV-Technologien • Virtuelles Studio • Gestaltung, Einrichtung und Einmessung virtueller Produktionsumgebungen • Umsetzung virtueller 3D-Szenen und Integration realer AV-Inhalte • 3D-Compositing • weitere virtuelle Technologien im Bereich der Datenvisualisierung und Videoanalyse • Praxis - Realisierung eines Motion Graphics-Projekts (Menü für AV-Datenträger, Trailer o.ä.) - Arbeit mit virtuellen Systemen - eigenständige Umsetzung einer virtuellen Produktion inkl. Vorbereitung					
Lernziele	Die Studenten verstehen Keying-Technologien und die Subsampling-Problematik. Sie kennen die Möglichkeiten und Werkzeuge im Motion Graphics-/Compositing-Bereich. Die Studenten haben Kenntnisse im Bereich virtueller Technologien und beherrschen einen sicheren Umgang den erforderlichen Werkzeugen.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	P		
		2	2		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5
Literaturempfehlungen	• Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8006			
Wahlpflichtmodul: Nutzerforschung								
Lehrender		Prof. Dr. phil. Rose MM Wagner						
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)					
Leistungspunkte*)	5							
Unterrichtssprache	Deutsch							
Lehrinhalte	• Überblick über einschlägige Theorien mit techniksoziologischem Schwerpunkt • Behandlung von Fragen der Technikfolgenabschätzung • Einführung in die qualitative empirische Sozialforschung • Konzeption eines Forschungsdesigns und Anwendung empirischer Methoden							
Lernziele	Die Studenten haben eine Vorstellung von den Fragen und aktuellen Diskursen der Techniksoziologie. Sie verfügen über Überblickswissen der relevanten Richtungen und kennen die Ziele und Probleme der Technikfolgenabschätzung. Sie verfügen über Grundkenntnisse zu Stand und Problemen der sozialwissenschaftlichen Nutzerforschung. Die Studenten kennen empirische Methoden und sie haben selbst Erfahrung bei der Anwendung qualitativer Methoden gewonnen sowie ein eigenes kleines Forschungsdesign konzipiert, bei dem in einem konkreten Fallbeispiel Nutzerperspektive und Nutzerbedürfnisse erfragt werden.							
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine							
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast							
Prüfungsvorleistungen	Beleg							
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten			SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
				V	S	Ü		
				1	2	1	Hausarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Degele, Nina (2002): Einführung in die Techniksoziologie. München: Fink UTB. • Friedrichs, Jürgen (1980): Methoden empirischer Sozialforschung. 14. Aufl. Opladen: Westd. Verlag. • Grunwald, Armin (2002): Technikfolgenabschätzung - eine Einführung. Berlin: Edition Sigma. • MacKenzie, Donald, und Wacjman, Judy (Hrsg.) (1985): The Social Shaping of Technology. 2. Auflage. Buckingham: Open University Press. • Mayring, Philipp (1990): Einführung in die qualitative Sozialforschung. München: Psychologie Verlags Union. • Schelske, Andreas (2006): Soziologie vernetzter Medien, Grundlagen computervermittelter Vergesellschaftung. Lehrbuch. Reihe: Interaktive Medien. Herausgeber: Michael Herczeg: München: Oldenbourg Verlag.							
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)							

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik Kennzahl 8007 Wahlpflichtmodul: Sounddesign			
			
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)	
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)
Leistungspunkte*)	5		
Unterrichtssprache	Deutsch		
Lehrinhalte	• Grundlagen des Sounddesigns, Begriffsklärung • Vermittlung der Wirkung von Musik, Geräuschen und Soundelementen • Analyse vorhandener Produktionen bzgl. eingesetzter Soundelemente und deren Wirkung • Anforderungen an Sounddesign für unterschiedliche Anwendungen, Unterstützung visueller Fragestellungen • Projektweites, durchgängiges Sounddesign • Konzepte und Einsatz virtueller Instrumente • Seminare zu verschiedenen Aspekten des Sounddesigns: - Sound für Multimedia-Produktionen (interaktive Anwendungen, Web, Benutzerführungen auf Film-Distributionsmedien wie DVD o.ä.) - Filmnachvertonung, Dialogaufnahmen, Geräusche, Umgang mit Audiodatenbanken - gestaltende Musikproduktion, Filmmusik - Filmmischung - musiktheoretische Grundlagen (Ton- und Taktarten, Wirkungen von Tonarten, Einsatz von Harmonien) - alternativ zur Musiktheorie: Location Recording bei Film- und TV-Produktionen • Kleinere, betreute Beispielprojekte zur Anwendung der Vorlesungs- und Seminarinhalte • Abschlussprojekt: komplette Neuvertonung eines vorhandenen Films in Gruppen mit Dialogen, Geräuschen, Musik und Mischung, zusätzlich Entwicklung des Sounddesigns für eine Distribution auf DVD o.ä. • das Abschlussprojekt soll eigenverantwortlich durchgeführt werden, wobei die verschiedenen Gruppen eng zusammenarbeiten müssen		
Lernziele	Die Studenten kennen die Wirkung von Musik und Audioelementen. Sie haben Wissen zu verschiedenen Aspekten des Sounddesigns im Hinblick auf spezifische Anwendungen erworben. Die Studenten sind sensibilisiert für Aspekte des Zusammenspiels zwischen Bild und Ton sowie zwischen Tonelementen untereinander. Sie haben grundlegende Kenntnisse der Musiktheorie und haben ihre Fähigkeiten im Umgang mit Audioproduktionstechnik vertieft. Die Studenten haben die Zusammenarbeit mehrerer Gruppen bei der Durchführung von Audioproduktionen trainiert.		
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine		
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast		
Prüfungsvorleistungen	Keine		

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Lehrformen und Prüfungen	Lehereinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	P		
		2	2		Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	• Flückiger, Barbara: Sound Design – Die Virtuelle Klangwelt des Films. Schüren Presseverlag, ISBN: 3894725060 • Lensing, Jörg: Sound-Design - Sound-Montage, Mediabook Verlag, ISBN: 978-3-937708-05-8 • Raffaseder, Hannes: Audiodesign, Fachbuchverlag Leipzig im Carl-Hanser-Verlag, ISBN 3-446-21828-9 • Purcell, John: Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art. Focal Press, ISBN: 978-0240809182 • Cancerallo, Joseph: Exploring Sound Design for Interactive Media (Design Exploration Series). Thomson Delmar Learning, ISBN: 978-1401881023 • Fachzeitschriften: - Sound & Recording - Studio Magazin - Production Partner • Online: - http://www.filmsound.org/ - http://www.raffaseder.com/sounddesign/index.html					
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)					

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8008		
Wahlpflichtmodul: Studioproduktion II							
Lehrende (<u>Verantwortlicher</u>)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	• Umgang mit portabler TV-Produktions-/Sendetechnik • eigenverantwortliche Technikplanung • kreative Ideenentwicklung • Dramaturgie im TV • Formatentwicklung im Fernsehen • journalistische und technische Herausforderungen multimedialer Distributionswege • Einbindung interaktiver Elemente in die Sendungsplanung (Publikum und Zuschauer) • Crossmediale Verwertungskette						
Lernziele	Die Studenten haben ein Verständnis für crossmediale Inhaltsaufbereitung und kennen Vor- und Nachteilen unterschiedlicher Distributionswege. Sie verstehen Abläufe und Strukturen einer crossmedialen Fernsehproduktion und wissen, wie eine crossmediale Fernsehproduktion geplant, vorbereitet und durchgeführt wird. Die Studenten haben ein crossmediales Fernsehformat sowohl technisch als auch inhaltlich umgesetzt.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Studioproduktion I						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
			V	S	P		
			2	2	Projektarbeit	5	
Literaturempfehlungen	• Koch-Gombert, Dominik (2005): Fernsehformate und Formatfernsehen : TV-Angebotsentwicklung in Deutschland zwischen Programmgeschichte und Marketingstrategie. München: M-Press • Kracke, Bernd [Hrsg.] (2001): Crossmedia-Strategien: Dialog über alle Medien. Wiesbaden: Gabler. • Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Springer Verlag; ISBN: 3540668543 • Johannes Webers: Handbuch der Film- und Videotechnik; Franzis Verlag, Feldkirchen; ISBN 3-7723-7115-9						
Verwendbarkeit	• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fakultät Medien Bachelorstudiengang Medientechnik					Kennzahl 8009		
Wahlpflichtmodul: Webtechnologien							
Lehrende (Verantwortlicher)		<u>Prof. Dr.-Ing. Jörg Bleymehl</u> Prof. Dr.-Ing. Robert Müller					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester		7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	- Aktuelle Technologien des Internet hinsichtlich: - Gestaltung - Fortgeschrittene Programmierung - Sicherheit/Robustheit - Datenspeicherung - Netzwerke/Web-Architekturen						
Lernziele	Die Studenten kennen die aktuellsten Entwicklungen im Bereich der Webtechnologien und können beurteilen, inwieweit diese bei Problemlösungen dienlich sind. Die Studenten sind in der Lage, für eine (verteilte) Web-Anwendung den Funktionsumfang sowie die Rahmenbedingungen bzgl. Anwenderfreundlichkeit, Skalierbarkeit, Performance, Sicherheit/Robustheit und Administrationsaufwand präzise zu spezifizieren und die Eignung aktueller Webtechnologien für eine solche Web-Anwendung unter dem Kosten/Nutzen-Aspekt zu bewerten.						
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine						
Arbeitslast	150 Stunden, davon 48 Std. Präsenzzeit (16 x 3 Std.), 102 Std. Selbststudium und Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
			V	S	Ü		
				3		Hausarbeit (1/2) Präsentation (1/2)	5
Literaturempfehlungen	Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt						
Verwendbarkeit	- Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) - Masterstudiengang Medienmanagement (Master of Engineering)						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden



Praktikumsordnung

**Anlage 4
zur Studienordnung (StudO-MTB)**

für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

(PrakO-MTB)

vom 24. August 2010

Inhaltsverzeichnis

	Seite
§ 1 Geltungsbereich	3
§ 2 Inhalt.....	3
§ 3 Ziele.....	3
§ 4 Praktikumsbeauftragter	4
§ 5 Betreuung durch die Hochschullehrer	4
§ 6 Umfang und Zeiträume, Zulassung.....	4
§ 7 Praxisstelle	5
§ 8 Vereinbarung zur Durchführung der Praxisphase	5
§ 9 Anerkennung der Praxisphase	5
§ 10 Freistellungen	6
§ 11 Anrechnung von Ausbildungs- und Arbeitszeiten vor Studienbeginn	6
§ 12 Präsentation	6
§ 13 Wissenschaftliche Hausarbeit	7
§ 14 Schlussbestimmungen	7

Anlage Vereinbarung zur Durchführung der Praxisphase

Anmerkung:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für beiderlei Geschlecht.

§ 1

Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für die Studenten des Bachelorstudiengangs Medientechnik an der Fakultät Medien der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig.

§ 2

Inhalt

(1) Diese Ordnung ist Ergänzung zur Studienordnung des Studiengangs Medientechnik. Nach § 2 PrüfO-MTB und § 6 StudO-MTB regelt sie Details zur Durchführung der Praxisphase.

(2) Für eine Praxisphase im Ausland, die seitens der Hochschule besonders gefördert wird, gilt diese Ordnung analog.

§ 3

Ziele

(1) Die Praxisphase hat zum Ziel, eine enge Verbindung zwischen Studium und Berufspraxis herzustellen und die Studenten in die Berufswirklichkeit zu versetzen. Dabei sollen die Studenten ihren eigenen theoretischen Kenntnisstand mit den berufsspezifischen Praxisanforderungen überprüfen und ableiten, wo und in welcher Richtung sie ihr theoretisches Wissen vertiefen und erweitern müssen. Gleichzeitig können die Studenten ihre besonderen Neigungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten mit den Anforderungen einzelner Tätigkeitsbereiche vergleichen und damit die Wahl ihres künftigen Einsatzes nach Studienabschluss mit größerer Sicherheit treffen.

(2) In der Praxisphase wird in einer wissenschaftlichen Hausarbeit ein ausgewählter Aspekt der Tätigkeit in der Praxisphase unter einer wissenschaftlichen Sichtweise näher beleuchtet. Dabei sollen die Studenten die Erfahrung machen, dass auch im praktischen Umfeld eine wissenschaftliche Herangehensweise sinnvoll und ergebnisorientiert sein kann.

(3) Nach Beendigung der Praxisphase präsentieren die Studenten den Kommilitonen sowie den Hochschullehrern des Studiengangs ihre Praxisphase. Dies soll eine Abschätzung der Leistung der Studenten in der Praxisphase sowie der Eignung der Praxisstelle ermöglichen. Den Kommilitonen der folgenden Matrikel kann die Präsentation eine erste Orientierung bieten.

§ 4

Praktikumsbeauftragter

- (1) Die Funktion des Praktikumsbeauftragten wird vom Studiendekan übernommen.
- (2) Der Praktikumsbeauftragte hat insbesondere folgende Aufgaben:
 - Beratung der Studenten in praktikumsbezogenen Fragen,
 - Zusammenarbeit mit den Praxisstellen im Hinblick auf generelle und die Studenten betreffende Fragen der Praxisphase,
 - Anerkennung der Unternehmen und Institutionen als Praxisstellen,
 - organisatorische Vor- und Nachbereitung der Praxisphase, einschließlich einer Informationsveranstaltung im Vorfeld der Praxisphase sowie der Präsentationen nach Beendigung der Praxisphase,
 - Anerkennung der Praxisphase.

§ 5

Betreuung durch die Hochschullehrer

- (1) Während der Praxisphase werden die Studenten durch die im Studiengang Medientechnik lehrenden Hochschullehrer begleitend betreut.
- (2) Zu Beginn der Praxisphase wird jedem Studenten ein betreuender Hochschullehrer zugewiesen. Die Zuweisung erfolgt durch den Studiendekan in Abstimmung mit den Hochschullehrern und orientiert sich an den Lehrgebieten der Hochschullehrer und den zu erwartenden Tätigkeiten der Studenten in der Praxisstelle.

§ 6

Umfang und Zeiträume, Zulassung

- (1) Die Praxisphase umfasst mindestens 20 Wochen praktische Tätigkeit im Berufsfeld (Vollzeittätigkeit). Dabei werden den Studenten in geeigneten Praxisstellen praktische Erfahrungen und Kenntnisse zur Ergänzung der theoretischen Ausbildung vermittelt.
- (2) Entsprechend der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medientechnik wird das fünfte Semester für die Praxisphase genutzt.
- (3) Voraussetzung für die Zulassung zur Praxisphase ist, dass von den Prüfungsleistungen der ersten drei Semester (nach Studienablaufplan) nicht mehr als drei Prüfungsleistungen offen sind.
Die Zulassungsvoraussetzungen müssen spätestens bei Antritt der Praxisphase erfüllt sein.

§ 7

Praxisstelle

- (1) Jeder Student ist verpflichtet, sich selbst um eine Praxisstelle und den Abschluss einer entsprechenden Vereinbarung gemäß § 8 zu bemühen. Bei der Auswahl von Praxisstellen werden die Studenten durch den Studiendekan beraten und unterstützt. Der Studiendekan trifft die Entscheidung über die Eignung der Praxisstelle.
- (2) Die Praxisstelle gewährleistet die in der Vereinbarung festgelegten Bedingungen und sichert, dass der Student entsprechend der Vereinbarung eingesetzt wird.
- (3) Während der Tätigkeit in der Praxisstelle hat der Student die Weisungen des Beauftragten der Praxisstelle zu befolgen und die Arbeitsordnung etc. der Einrichtung einzuhalten.

§ 8

Vereinbarung zur Durchführung der Praxisphase

- (1) Jeder Student schließt vor Beginn der Praxisphase mit der Praxisstelle eine Vereinbarung ab. Hierzu sollten die Formblätter der Fakultät verwendet werden.
- (2) Die Vereinbarung wird in drei gleichlautenden Ausfertigungen unterzeichnet (1. Student, 2. Praxisstelle, 3. Fakultät). In Ausnahmefällen kann ein Vertragsformular der Praxisstelle genutzt werden. Die Gegenzeichnung durch den Studiendekan ist aktenkundig zu machen.
- (3) Der Student ist während der Praxisphase gesetzlich unfallversichert. Über alle Gefahren im Betrieb ist der Student in der Praxisstelle zu belehren. Diese Arbeits- und Unfallschutzbelehrung erfolgt aktenkundig zu Tätigkeitsbeginn.
- (4) Alle mit der Vereinbarung in Verbindung stehenden Ausgaben trägt der Student. Eine Aufwandsvergütung seitens der Praxisstelle ist wünschenswert.
- (5) Die Hochschule kommt für Schäden, die der Student während der Praxisphase verursacht, nicht auf.

§ 9

Anerkennung der Praxisphase

- (1) Die Praxisstelle verpflichtet sich, dem Studenten am Ende der Praxisphase eine Bestätigung auszuhändigen, die den Namen der Rechtsperson und der Praxisstelle, den Namen und das Geburtsdatum des Studenten, den Zeitraum der Praxisphase und etwaige Fehlzeiten enthält. Wünschenswert ist darüber hinausgehend ein Tätigkeitsnachweis, der einem qualifizierten Zeugnis entspricht.
- (2) Auf der Grundlage der in Absatz 1 genannten Unterlagen sowie der Präsentation des Studenten nach Abschluss der Praxisphase entscheidet der Studiendekan auf Vorschlag des betreuenden Hochschullehrers, ob die Praxisphase erfolgreich abgeleistet wurde bzw. ob sie ganz oder teilweise zu wiederholen ist. Diese Entscheidung wird spätestens sechs Wochen nach Abgabe der Unterlagen im Prüfungsamt bekannt gegeben.

(3) Bei unvorhersehbarem und nicht in der Person des Studenten begründetem Wechsel der Praxisstelle kann im Ausnahmefall durch den Studiendekan – auch bei geringfügiger Kürzung des Tätigkeitsumfanges – eine Anerkennung der Praxisphase erfolgen.

§ 10

Freistellungen

(1) Während der Praxisphase bleibt der Student Mitglied der HTWK Leipzig mit seinen Rechten und Pflichten.

(2) Während der Praxisphase hat der Student keinen Rechtsanspruch auf Erholungsurlaub. Die Ausbildungsstätten können eine Freistellung bis zu 10 Werktagen gewähren, wobei tarifvertragliche Regelungen berücksichtigt werden sollten.

(3) Für die in der Praxisphase durchzuführenden (maximal 2) Prüfungen ist nach Absprache mit dem Ausbildungsbeauftragten der Praxisstelle je ein Tag Freistellung zu gewähren.

§ 11

Anrechnung von Ausbildungs- und Arbeitszeiten vor Studienbeginn

(1) Vor dem Studium erfolgreich beendete Ausbildungen, auch in medienorientierten Berufen, werden grundsätzlich nicht auf die zu absolvierende Praxisphase angerechnet.

(2) Zeiten der Berufstätigkeit können unter Umständen mit bis zu 8 Wochen als Teil der Praxisphase anerkannt werden. Dazu ist ein schriftlicher Antrag auf Anerkennung an den Prüfungsausschuss zu stellen und mit einer Stellungnahme des Studiendekans zu versehen.

(3) Die anzuerkennende Berufstätigkeit muss einen erkennbaren Zusammenhang mit den Inhalten des Studiengangs Medientechnik haben.

§ 12

Präsentation

(1) Nach Abschluss der Praxisphase hat der Student eine Präsentation zu halten. Inhalt der Präsentation ist die Darstellung der Praxisstelle, der Ablauf der Praxisphase und die Tätigkeiten des Studenten während der Praxisphase sowie eine Bewertung der Praxisphase aus Sicht des Studenten.

(2) Die Präsentation wird vor dem betreuenden Hochschullehrer, mindestens einem weiteren Hochschullehrer sowie den Kommilitonen der Matrikel durchgeführt. Die Präsentation soll 15 Minuten dauern. Eine anschließende Diskussion soll 15 Minuten nicht überschreiten.

(3) Der betreuende Hochschullehrer entscheidet, ob die Präsentation zum praktischen Studiensemester erfolgreich bestanden wurde.

§ 13

Wissenschaftliche Hausarbeit

- (1) Im Rahmen der Praxisphase muss der Student eine betreute wissenschaftliche Hausarbeit erstellen.
- (2) Das Thema der wissenschaftlichen Hausarbeit ist spätestens 4 Wochen nach Beginn der Praxisphase mit dem betreuenden Hochschullehrer festzulegen und dem Prüfungsamt schriftlich mitzuteilen. Das Thema soll einen erkennbaren Zusammenhang mit den Tätigkeiten in der Praxisstelle haben.
- (3) Die wissenschaftliche Hausarbeit soll einen Umfang von 15 DIN-A4 Seiten nicht überschreiten. Sie ist spätestens 4 Wochen nach Ende der Praxisphase im Prüfungsamt einzureichen. Der betreuende Hochschullehrer erhält diese dann zur Begutachtung und entscheidet, ob die wissenschaftliche Hausarbeit erfolgreich erstellt wurde.

§ 14

Schlussbestimmungen

- (1) Grundlage für vorliegende Praktikumsordnung bilden die jeweilige Studienordnung und die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medientechnik.
- (2) Die Anlage „Vereinbarung zur Durchführung der Praxisphase“ ist verbindliche Form zur Vereinbarungsgestaltung. Anstatt der Anlage kann im Ausnahmefall auch ein Vertragsformular von der Praxisstelle verwendet werden.
- (3) Diese Praktikumsordnung für den Bachelorstudiengang Medientechnik wurde am 24. Juni 2010 als Anlage zur Studienordnung vom Fakultätsrat der Fakultät Medien beschlossen und lag dem Senat in seiner Sitzung am 23. Juni 2010 zur Stellungnahme vor. Sie tritt am Tage nach der Genehmigung durch das Rektorat¹ in Kraft. Gleichzeitig treten alle vorhergehenden Praktikumsordnungen des Studiengangs Medientechnik der HTWK Leipzig außer Kraft.

¹ Genehmigt durch Beschluss vom 24. August 2010

Anlage zur Praktikumsordnung für den Bachelorstudiengang Medientechnik

Vereinbarung
zur Durchführung der Praxisphase

zwischen der
Firma/Institution.....

.....

Anschrift.....

.....

- nachfolgend Praxisstelle genannt -

und

Herrn/Frau.....

geb. amin.....

Anschrift.....

.....

Tel.(.....).....

- nachfolgend Student genannt -

wird nachstehende Vereinbarung zur Durchführung der Praxisphase geschlossen, die für das Studium an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig, Fakultät Medien im Bachelorstudiengang Medientechnik vorgeschrieben ist.

§ 1

Art und Dauer der Praxisphase

- (1) Die Praxisphase wird in der o. g. Praxisstelle durchgeführt und dauert mindestens 20 Wochen.
- (2) Die Vereinbarung wird für die Zeit vom bis abgeschlossen. Sie bedarf zu ihrer Wirksamkeit der Genehmigung der HTWK Leipzig.
- (3) Die regelmäßige Arbeitszeit beträgt h/Woche und wird in der Zeit von bis abgeleistet.
- (4) Während der Praxisphase steht den Studenten kein Erholungsurlaub zu. Die Ausbildungsstellen können eine Freistellung bis zu 10 Werktagen gewähren.
- (5) Für die in der Praxisphase durchzuführenden (maximal 2) Prüfungen ist nach Absprache mit dem Ausbildungsbeauftragten der Praxisstelle je ein Tag Freistellung zu gewähren.
- (6) Seitens der Praxisstelle wird als Beauftragte(r)
....., Tel.
benannt.
- (7) Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums, der Student bleibt während der Praxisphase Mitglied der Hochschule. Er ist disziplinarisch dem Ausbildungsbeauftragten der Praxisstelle unterstellt.

§ 2

Pflichten der Praxisstelle

- (1) Die Praxisstelle ist nach ihren Gegebenheiten grundsätzlich in der Lage, die in der Studien- und Prüfungsordnung des o. g. Studienganges für die Praxisphase festgelegten Kenntnisse vermitteln zu können.
- (2) Die Praxisstelle verpflichtet sich,
 1. den Studenten während der Praxisphase entsprechend der Studien- und Prüfungsordnung zu unterweisen und die Durchführung zu überwachen,
 2. einen Beauftragten zu benennen, der in allen die Praxisphase betreffenden Fragen mit der Hochschule zusammenarbeitet,
 3. den Studenten bei der Erstellung einer wissenschaftlichen Hausarbeit zu einem Thema, welches im Zusammenhang mit der durchgeführten Tätigkeit liegt, zu unterstützen.
 4. der Hochschule gegebenenfalls von einer beabsichtigten vorzeitigen Beendigung der Vereinbarung, vom Nichtantritt zur Praxisphase durch den Studenten oder anderen Unregelmäßigkeiten Kenntnis zu geben,
 5. die zum Aufsuchen der HTWK Leipzig erforderliche Freistellung zu gewähren.

§ 3

Pflichten des Studenten

- (1) Der Student verpflichtet sich,
1. die Tätigkeiten entsprechend der Studienordnung mit größtmöglicher Qualität auszuführen,
 2. die Betriebsordnung und die Rechtsvorschriften der Praxisstelle einzuhalten,
 3. den Anweisungen des Ausbildungsbeauftragten der Praxisstelle jederzeit nachzukommen,
 4. ein Fernbleiben der Praxisstelle unverzüglich mitzuteilen, bei Erkrankung spätestens am dritten Tag eine ärztliche Bescheinigung vorzulegen,
 5. über jedwede ihm während seiner Tätigkeit bekannt werdenden Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse auch nach Beendigung der Praxisphase Stillschweigen zu bewahren.

§ 4

Auflösung der Vereinbarung

- (1) Die Praxisphase endet mit Ablauf der in § 1 Abs. 2 vereinbarten Dauer. Die Vereinbarung verliert ihre Gültigkeit, wenn die Voraussetzungen für die Zulassung zur Praxisphase gemäß der Studien- und Prüfungsordnung bis zu deren Antritt nicht erfüllt sind.
- (2) Die Vereinbarung kann von der Praxisstelle bei grober oder wiederholter Pflichtverletzung des Studenten gekündigt werden. Im Übrigen kann die Vereinbarung nur von dem Studenten unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von 4 Wochen gekündigt werden.
- (3) Die Bestätigung der Vereinbarung kann gem. § 1 Abs. 2 durch die Hochschule zurückgenommen werden.
- (4) Die Kündigung bzw. Rücknahme der Bestätigung muss schriftlich und unter Angabe der Gründe erfolgen.

§ 5

Versicherungsschutz

Während der Praxisphase ist der Student kraft Gesetzes

1. nach den Bestimmungen der studentischen Krankenversicherung pflichtversichert,
2. in der Renten- und Arbeitslosenversicherung beitragsfrei und
3. gegen Unfall versichert. Im Versicherungsfall übermittelt die Praxisstelle auch der Hochschule einen Abdruck der Unfallanzeige.

§ 6

Vergütungen

Die monatliche Vergütung beträgt brutto Euro. Sie ist spätestens am 15. des Monats dem Konto des Studenten gutzuschreiben. Daraus abzuleitende mögliche Veränderungen der in § 5 genannten Versicherungsregelungen werden beachtet.

§ 7

Regelung von Streitigkeiten

Bei allen aus dieser Vereinbarung entstehenden Streitigkeiten ist vor Inanspruchnahme der Gerichte eine gütliche Einigung zwischen den Partnern der Vereinbarung unter Mitwirkung der Hochschule anzustreben.

§ 8

Aushändigung der Vereinbarung

Diese Vereinbarung wird in drei gleichlautenden Ausführungen von der Praxisstelle und dem Studenten geschlossen und von der Hochschule bestätigt. Es ist Aufgabe des Studenten, die Ausfertigung dieser Vereinbarung der Hochschule rechtzeitig vor Antritt der Praxisphase vorzulegen und das für die Praxisstelle bestimmte Exemplar dieser wieder zuzuleiten.

§ 9

Sonstige Vereinbarungen

Änderungen und Ergänzungen dieser Vereinbarung bedürfen in ihrer Wirksamkeit der Schriftform.

Für die Praxisstelle:

Student:

Ort, Datum Unterschrift

Ort, Datum Unterschrift

Diese Vereinbarung wird seitens der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig durch den Studiendekan des Bachelorstudiengangs Medientechnik bestätigt.

Leipzig, den

Unterschrift Studiendekan