

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M1</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Grundlagen Medienproduktion (GMP)
Empfohlen für:	1./2. Semester
Verantwortlich	Hr. Schmedes (Lehrgebiet Multimedia-Produktionssysteme und – technologien), Prof. Blyemehl (LG Angewandte Medieninformatik und Mediengestaltung), Prof. Müller (LG Multimedia-Datenbanken), Hr. Reiche (LG Verfahrenstechnik der Medienstufe) (Fb Medien der HTWK Leipzig)
Dauer	2 Semester
Modulturnus	Jedes Wintersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit Übung „GMP1: Videotechnik“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit seminaristischem Anteil „GMP2: Audiotechnik“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „GMP3: Grundlagen der Webtechnologien“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Praktikum „GMP4: Medienstufe“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „GMP5: Medienneutrale Datenhaltung“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	750 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	25 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing
Ziele	Crossmediales Publizieren und Produzieren bedingt, die technischen Randbedingungen der einzelnen Medien zu kennen und bei der Erstellung zu berücksichtigen. Die Studenten sollen in diesem Modul ihr Grundlagenwissen in den Bereichen Audio/Video, Webtechnologien, Medienstufe sowie medienneutraler Datenhaltung speziell unter einem crossmedialen Blickwinkel auffrischen und vertiefen.
Inhalt	<p>GMP 1: Videotechnik (LE 1.1)</p> <p>GMP 2: Audiotechnik (LE 1.2)</p> <p>GMP 3: Grundlagen der Webtechnologien (LE 1.3)</p> <p>GMP 4: Medienstufe (LE 1.4)</p> <p>GMP 5: Medienneutrale Datenhaltung(L E 1.5)</p> <p>Im Baustein GMP 1 werden die Grundlagen der analogen und digitalen Videosignalübertragung, Fernsehsignalübertragungsverfahren,</p>

## Master of Science in Crossmedia Publishing

Kameratechnik, Videosignalaufzeichnung, Videoschnittsysteme, Videoformate, Bildwiedergabesysteme und TV-Studioteknik insbesondere im Hinblick auf die crossmediale Verwertung der erstellten Medien vermittelt. Praktische Übungen ergänzen die vermittelten theoretischen Wissensgrundlagen.

Im Baustein GMP 2 werden grundlegende und weiterführende Kenntnisse über Technologien, Verfahrensweisen, Anwendungsmöglichkeiten und Zusammenhänge in der Audiotechnik vermittelt. In Übungen werden die theoretischen Inhalte praktisch angewendet und vertieft. Ein abschließendes Praxisprojekt befähigt die Studierenden, die Lehrinhalte eigenständig auf aktuelle Tonstudioteknik anzuwenden und eine praxisnahe Audioproduktion zu erstellen.

Im Baustein GMP 3 werden die technischen Grundlagen der Web-Technologien in den Bereichen Netze, Protokolle, Architekturen sowie Server und Client-Technologien vermittelt. Darüber hinaus wird in horizontale Technologien in den Bereichen Sicherheit, Authentifizierung, elektronische Bezahl- und Abrechnungsverfahren sowie elektronische Signaturen eingeführt.

Im Baustein GMP 4 werden die theoretischen Grundlagen der Erstellung hochwertiger Text- und Bildvorlagen für den Druck vermittelt und in einem praktischen Teil angewendet.

Im Baustein GMP 5 werden die Grundlagen der medienneutralen Datenhaltung als zentrales Element für Crossmedia-Publishing. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf den Markupsprachen.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Literaturangabe

unter [www.mml-leipzig.de/](http://www.mml-leipzig.de/)

Vergabe von Leistungspunkten

Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung

Prüfungsvorleistungen

keine

Prüfungsformen und -leistungen

Semesterbegleitende Modulprüfung

GMP 1: Klausur

GMP 2: Projekt / Klausur

GMP 3: Referat

GMP 4: Hausarbeit / Klausur

GMP 5: Referat / Klausur

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M2</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Journalistische Recherche/Medienpolitik (JRM)
Empfohlen für:	1. Semester
Verantwortlich	Prof. Haller (Lehrstuhl Journalistik (Professur I), Universität Leipzig)
Dauer	1 Semester
Modulturnus	Jedes Wintersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit integrierter Übung "JRM 1 – Theorie und Praxis der Kommunikations- und Medienwissenschaft" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit integrierter Übung "JRM 2 – Medienpolitik" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Seminar mit Übungsanteil "JRM 3 - Einführung in methodisches Recherchieren" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Übung "JRM 4 – Übung Recherche, Medienpolitik und Kommunikations- und Medienwissenschaft" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	300 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	10 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing, M. Sc. Web Content Management
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzung grundlegender kommunikationswissenschaftlicher Kenntnisse in einer sich permanent wandelnden, konvergenten Medienwelt bei praktischen Fragestellungen;</li> <li>- Fähigkeit an aktuellen fachwissenschaftlichen Debatten teilzunehmen.</li> <li>- Beherrschen der Verfahren und Grundzüge des methodischen Recherchierens;</li> <li>- Professioneller Umgang mit den Rechercheinstrumenten und -hilfsmitteln;</li> </ul>
Inhalt	<p>JRM 1: Theorie und Praxis der Kommunikations- und Medienwissenschaft (LE 2.1)</p> <p>JRM 2: Medienpolitik (LE 2.2)</p> <p>JRM 3: Einführung in methodisches Recherchieren (LE 2.3)</p> <p>JRM 4: Übung Recherche, Medienpolitik und Kommunikations- und Medienwissenschaft (LE 2.4)</p> <p>Der Baustein JRM 1 führt in die Theorie und Praxis der Kommunikations- und Medienwissenschaft ein. Es wird ein Überblick gegeben über</p>

## Master of Science in Crossmedia Publishing

Theorien und Modelle sowie Arten und Formen der Kommunikation bzw. Massenkommunikation und deren Funktion. Grundlegende Kenntnisse und Theorien zur Mediennutzung und zur Erklärung des Nutzungsverhaltens, insbesondere zur Nutzung von Web-Angeboten, werden vermittelt und im Hinblick auf ihre praktischen Konsequenzen diskutiert. Darauf aufbauend wird das Wirkungspotenzial von Kommunikation und Medien dargestellt und erörtert. Außerdem wird ein Überblick gegeben über die wichtigsten Methoden der Kommunikationsforschung sowie über Statistik und Datenanalyse.

Im Baustein JRM 2 werden aktuelle Probleme und spezielle Fragen aus dem Bereich der Medienpolitik erörtert.

Im Baustein JRM 3 wird eine Einführung in das methodische Recherchieren gegeben. Recherchierverfahren und -schritte werden im Überblick dargestellt und es wird gezeigt, wie Materialien beschafft und deren Aussagecharakter überprüft wird, wie Personen befragt und Rechercheergebnisse ausgewertet werden.

Im Baustein JRM 4 werden die Inhalte der Bausteine JRM 1 bis 3 anhand praktischer Übungen vertieft.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Literaturangabe	unter <a href="http://www.mml-leipzig.de/">www.mml-leipzig.de/</a>
Vergabe von Leistungspunkten	Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung
Prüfungsvorleistungen	keine
Prüfungsformen und -leistungen	Semesterbegleitende Modulprüfung JRM 1: Klausur JRM 2: Hausarbeit JRM 3: Klausur

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M3</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Journalistische Content-Aufbereitung (JCA)
Empfohlen für:	2. Semester
Verantwortlich	Prof. Haller (Lehrstuhl Journalistik (Professur I), Universität Leipzig)
Dauer	1 Semester
Modulturnus	Jedes Sommersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seminar mit Übungsanteil "JCA 1 - Einführung in journalistische Content-Aufbereitung" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Seminar mit Übungsanteil "JCA 2 - Journalistische Darstellungsformen/Mediensprache, Redigieren und Textverarbeitung" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Seminar mit Übungsanteil "JCA 3 - Multimediales Gestalten und Präsentieren von Mediencontent" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Übung "JCA 4 – Übung Journalistische Content-Aufbereitung" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	300 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	10 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing, M. Sc. Web Content Management
Ziele	Die Studenten erwerben Kenntnisse zum funktions- und mediengerechten Gebrauch der journalistischen Darstellungsformen und vertiefen sprachlichstilistische Fertigkeiten. Sie lernen Content für Multimedia-Produkte aufzubereiten und angemessen zu präsentieren.
Inhalt	<p>JCA 1: Einführung in journalistische Content-Aufbereitung (LE 3.1)</p> <p>JCA 2: Journalistische Darstellungsformen /Mediensprache, Redigieren und Textbearbeitung (LE 3.2)</p> <p>JCA 3: Multimediales Gestalten und Präsentieren von Mediencontent (LE 3.3)</p> <p>JCA 4: Übung Journalistische Content-Aufbereitung (LE 3.4)</p> <p>Im Baustein JCA 1 wird eine grundlegende Einführung in die journalistische Content-Aufbereitung gegeben. Dazu gehören insbesondere Kenntnisse zum funktions- und mediengerechten Gebrauch der journalistischen Darstellungsformen. Es werden die wichtigsten Merkmale der vier Hauptklassen: die nachrichtlichen Formen, die erzählenden Formen, die kommentierenden Formen sowie</p>

## Master of Science in Crossmedia Publishing

die auf Nutzwert bzw. auf Service angelegten Formen vermittelt. Außerdem werden spezielle Darstellungsformen für Web-Angebote vorgestellt und eingeübt.

Im Baustein JCA 2 wird eine Vertiefung in die journalistischen Darstellungsformen und einen Überblick über journalistische Sprach- und Textgestaltung sowie über Methoden des Redigierens gegeben. Durch Anwendungsbeispiele, Analysen und Übungen werden sprachlich-stilistische Möglichkeiten vorgeführt und praktisch trainiert. Methoden des sicheren und schnellen Redigierens werden vermittelt und eingeübt. Hierzu werden die Anforderungen an journalistische Texte sowie Kriterien der Redaktion dargestellt.

Im Baustein JCA 3 sollen die Studierenden systematisch lernen, Content für Multimedia-Produkte aufzubereiten und angemessen zu präsentieren. Dazu gehören Grundlagen des Layouts bzw. Screendesigns sowie der digitalen Bild-, Audio- und Videobearbeitung, die in verschiedenen Übungen vermittelt werden.

Im Baustein JCA 4 werden die Inhalte des Bausteins JCA 1 durch praktische Übungen vertieft.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Literaturangabe

unter [www.mml-leipzig.de/](http://www.mml-leipzig.de/)

Vergabe von Leistungspunkten

Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung

Prüfungsvorleistungen

keine

Prüfungsformen und -leistungen

Semesterbegleitende Modulprüfung  
JCA 1: Klausur  
JCA 2/3: Arbeitsmappe

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M4</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Crossmediale Produktion (CP)
Empfohlen für:	2./3. Semester
Verantwortlich	Prof. Müller (LG Multimedia-Datenbanken), Prof. Blyemehl (LG Angewandte Medieninformatik und Mediengestaltung), Prof. Nikolaus (LG Multimediales Publizieren und Kommunikationsdesign), Prof. Wutka (LG Elektronische Berichterstattung, Reportage und Studioproduktion), Hr. Buchele (LG Multimedia-Produktionssysteme und -technologien), (Fb Medien der HTWK Leipzig)
Dauer	2 Semester
Modulturnus	Jedes Sommersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit Übung „CP 1 – Medienkonforme Inhaltsentwicklung“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „CP 2 – Content Management-Systeme“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „CP 3 – Interaktive Anwendungen/Digitale Spiele“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „CP 4 – Interfacedesign“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	600 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	20 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing
Ziele	Die Studenten sollen die Fähigkeit entwickeln, Inhalte im Hinblick auf crossmediale Produktionsformen mit dafür geeigneten IT-Technologien zu konzipieren, zu erstellen, zu verwalten und für verschiedenste Distributionsmedien nutzen zu können.
Inhalt	<p>CP 1: Medienkonforme Inhaltsentwicklung (LE 4.1)</p> <p>CP 2: Content Management-Systeme (LE 4.2)</p> <p>CP 3: Interaktive Anwendungen/Digitale Spiele (LE 4.3)</p> <p>CP 4: Interfacedesign (LE 4.4)</p> <p>Im Baustein CP 1 wird vermittelt, wie aus einer gegebenen Aufgabenstellung die Inhalte für unterschiedliche Medien aufbereitet werden. So können Drehbücher erstellt, Spielideen entwickelt, Konzepte für Webseiten usw. erstellt werden. Die Lehrveranstaltung soll dabei von verschiedenen Dozenten für die jeweiligen Medien betreut werden, die die Besonderheiten für das jeweilige Medium entsprechend</p>

## Master of Science in Crossmedia Publishing

hervorheben. Die Studierenden müssen dann in Eigenarbeit entsprechende Umsetzungen durchführen.

Im Baustein CP2 wird vermittelt, wie die Daten in Content Management-Systemen auf der Basis von multimedialen Datenbanken für eine solche Aufgabe medienneutral verwaltet und gepflegt werden.

Im Baustein CP3 werden die Grundlagen interaktiver Medien unter besonderer Berücksichtigung digitaler Spiele vermittelt.

Im Baustein CP4 wird auf die Schnittstelle Mensch-Maschine eingegangen, die bei den einzelnen Medien unterschiedlich aufgebaut ist und unterschiedliche Wirkung hat.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Literaturangabe	unter <a href="http://www.mml-leipzig.de/">www.mml-leipzig.de/</a>
Vergabe von Leistungspunkten	Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung
Prüfungsvorleistungen	keine
Prüfungsformen und -leistungen	CP 1: Hausarbeit CP 2: Klausur/alternative Prüfungsleistung CP 3: Klausur/alternative Prüfungsleistung CP 4: Klausur/alternative Prüfungsleistung



# Master of Science Crossmedia Publishing

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
Master of Science	M5	Pflicht

Modultitel	Medienwirtschaft und Medienmanagement (MW)
Empfohlen für:	2./3./4. Semester
Verantwortlich	Prof. Figge (LG Electronic Publishing und Multimedia), Prof. Hillebrecht (LG Pressewirtschaft), (Fb Medien der HTWK Leipzig)
Dauer	3 Semester
Modulturnus	Jedes Sommersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit Übung „MW 1 – Betriebswirtschaft in Medienunternehmen“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Seminar mit Übung „MW 2 – Management und Organisation in Medienunternehmen“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „MW 3 – Produktmarketing/Public Relations“ (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 75 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit Übung „MW 4 – Career Development“ (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 45 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	450 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	15 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestandteile der Betriebswirtschaftslehre für Medienunternehmen kennenlernen und auf ausgewählte Fragen übertragen können</li> <li>- Management-Entscheidungen unter betriebswirtschaftlichen Aspekten beurteilen können</li> <li>- Kenntnisse der Mitarbeiterführung erwerben</li> <li>- Bereitschaft erwerben, unternehmerische Entscheidungen anhand wirtschaftlicher Kriterien zu treffen</li> <li>- Den Aufbau eines Unternehmens und seine Abläufe kennen lernen und im Hinblick auf seine organisatorische Ausgestaltung beschreiben können</li> </ul>
Inhalt	<p>MW 1: Betriebswirtschaft in Medienunternehmen (LE 5.1)</p> <p>MW 2: Management und Organisation in Medienunternehmen (LE 5.2)</p> <p>MW 3: Produktmarketing/Public Relations (LE 5.3)</p> <p>MW 4: Career Development (LE 5.4)</p> <p>Im Baustein MW 1 wird eine Einführung in betriebswirtschaftliche und</p>

# Master of Science Crossmedia Publishing

medienwirtschaftliche Fragen gegeben. Ausgehend vom Faktum der Mehr-Märkte-Orientierung (Publikum, Werbewirtschaft, Drittverwertung von Content) und der Dualität unternehmerischer Zielsetzungen (Dominanz von Gewinnstreben vs. inhaltliche Dominanz/Kultur und Information) werden die Besonderheiten der Medienunternehmen und der Medien als Güter wirtschaftlichen Handelns betrachtet. Ein Schwergewicht liegt dabei auf dem Umgang mit der Unternehmensrechnung (Investition und Finanzierung, Kostenrechnung, Budgetierung, Controlling), die auf die Spezifika der Medienwirtschaft abgestellt sind.

Im Baustein MW 2 wird ein Überblick über Management und Organisation in Multimedia-Unternehmen vermittelt. Neben den formalorganisatorischen Aspekten (der „Aufbau-Organisation“ und den Rechtsformen) sowie der Organisation des Arbeitsablaufs in einem Medienunternehmen werden Techniken für die tägliche Führungspraxis vermittelt. Einen weiteren Gesichtspunkt bilden Fragen der Personalwirtschaft, wie z.B. Personalauswahl, Personaleinsatzplanung und Personalentwicklung.

Im Baustein MW 3 wird in die Spezifik des Medienmarketings eingeführt und dargelegt, auf welcher Philosophie Marketing beruht und wie die Marketing-Philosophie in ein praktikables Marketing-Konzept umgesetzt wird.

Der Baustein MW 4 wendet sich personalwirtschaftlichen Themen zu. Es beinhaltet sowohl Gesichtspunkte der eigenen Karriereplanung („Career development“) als auch der Führung von Arbeitsteams und Projektgruppen („leadership“). Dieser Baustein betont damit den Erwerb sozialer Kompetenzen.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Literaturangabe	unter <a href="http://www.mml-leipzig.de/">www.mml-leipzig.de/</a>
Vergabe von Leistungspunkten	Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung
Prüfungsvorleistungen	keine
Prüfungsformen und -leistungen	MW 1: Projektarbeit/Fallstudie MW 2: Klausur MW 3: Präsentation MW 4: Projektarbeit

# Master of Science Crossmedia Publishing

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M6</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Projektarbeit (PA)
Empfohlen für:	3./4. Semester
Verantwortlich	Hr. Buchele (LG Multimedia-Produktionssysteme und -technologien), (Fb Medien der HTWK Leipzig)
Dauer	2 Semester
Modulturnus	Jedes Wintersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit Übung „PA 1 – Planung eines Crossmedia-Projektes“ (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium</li> <li>- Projektarbeit „PA 2 – Realisierung eines Crossmedia-Projektes“ (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 135 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	300 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	10 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing
Ziele	Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, eigenständig crossmediale Projekte zu planen und zu realisieren und dazu auf bisher Gelerntes zurückzugreifen.
Inhalt	<p>PA 1: Planung eines Crossmedia-Projektes (LE 6.1)</p> <p>PA 2: Realisierung eines Crossmedia-Projektes (LE 6.2)</p> <p>Im Baustein PA 1 werden Strategien und Problemlösungsszenarien im Kontext unterschiedlicher crossmedialer Projekte vermittelt. Dazu werden Praxisbeispiele beleuchtet, Planungswerkzeuge erläutert und unterschiedliche Herangehensweisen diskutiert.</p> <p>Im Baustein PA 2 wird anhand eines konkreten Projektes die praktische Umsetzung der in den anderen Modulen erlernten theoretischen Erkenntnisse realisiert.</p>
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Literaturangabe	unter <a href="http://www.mml-leipzig.de/">www.mml-leipzig.de/</a>
Vergabe von Leistungspunkten	Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung
Prüfungsvorleistungen	keine
Prüfungsformen und -leistungen	PA 1: Referat PA 2: Projektarbeit

# Master of Science Crossmedia Publishing

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
Master of Science	M7	Pflicht

Modultitel	Rechtliche Rahmenbedingungen von Multimedia (Multimediarrecht, MMR)
Empfohlen für:	3. Semester
Verantwortlich	Prof. Berger (Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Zivilprozessrecht und Urheberrecht, Universität Leipzig)
Dauer	1 Semester
Modulturnus	Jedes Wintersemester
Lehrformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung mit seminaristischem Anteil "MMR 1 - Intellectual Property" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit seminaristischem Anteil "MMR 2 - Person – Name – Kennzeichen" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Vorlesung mit seminaristischem Anteil "MMR 3 - Medienlizenzrecht – Digital Rights Management" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> <li>- Seminar "MMR 4 – Seminar Rechtliche Rahmenbedingungen von Multimedia" (1 SWS) = 15 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium</li> </ul>
Arbeitsaufwand	300 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	10 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing, M. Sc. Web Content Management
Ziele	Das Modul befähigt die Teilnehmer, in Umsetzung der erworbenen Rechtskenntnisse rechtliche Spielräume, gesetzliche Schranken und vertragliche Gestaltungsmöglichkeiten des Crossmedia Publishing zu erkennen und zu bewerten. Das Modul befasst sich mit den rechtlichen Rahmenbedingungen der Medienwirtschaft. Nach einer informatorischen Einführung in die einzelnen Bausteine erfolgt die Darstellung der rechtlichen Handlungs- und Entscheidungssituationen anhand konkreter unternehmerischer Problemstellungen. Die Einbeziehung der internationalen Dimension einschließlich der europarechtlichen Vorgaben vermittelt die notwendige Cross-border-Handlungskompetenz.
Inhalt	<p>MMR 1: Intellectual Property (LE 7.1)</p> <p>MMR 2: Person – Name – Kennzeichen (LE 7.2)</p> <p>MMR 3: Medienlizenzrecht – Digital Rights Management (LE 7.3)</p> <p>MMR 4: Seminar Rechtliche Rahmenbedingungen von Multimedia (LE 7.4)</p> <p>Im Baustein MMR 1 wird das notwendige Wissen über Rechte und</p>

## Master of Science Crossmedia Publishing

property rights an Medieninhalten in einem digitalen Umfeld vermittelt. Dazu zählen das Urheber-, Design- und das Patentrecht, ferner der ergänzende wettbewerbsrechtliche Content-Schutz einschließlich der Rechtedurchsetzung. Im Mittelpunkt der Schutzgegenstände steht neben den klassischen digitalisierbaren Medieninhalten (Text, Bild, Musik und Video) der Schutz von Software, Websites, Datenbanken und Know How.

Gegenstand des Bausteins MMR 2 sind die rechtlichen Strukturen medialer Mediennutzung. Der Abschnitt behandelt schwerpunktmäßig Drittrechte an Webinhalten, insbesondere das allgemeine Persönlichkeitsrecht, das Recht am „eigenen Bild“, Markenrecht und das Internet-Domain-Recht.

Thema des Bausteins MMR 3 ist der für die Medienwirtschaft unverzichtbare lizenzvertragliche Bereich. Gegenstand sind die Lizenzvertragstypen und ihre rechtliche Ausgestaltung. Hinzutritt das Digital Rights Management, das eine rechtliche Grundlage moderner Content-Verwaltung bildet.

Im Baustein MMR 4 werden Themen der anderen Bausteine in seminaristischer Form erörtert.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Literaturangabe

unter [www.mml-leipzig.de/](http://www.mml-leipzig.de/)

Vergabe von Leistungspunkten

Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und bestandene Modulprüfung

Prüfungsvorleistungen

keine

Prüfungsformen und -leistungen

MMR 1/2: Klausur

MMR 3: Referat

## Master of Science Crossmedia Publishing

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
<b>Master of Science</b>	<b>M8</b>	<b>Pflicht</b>

Modultitel	Masterabschlussarbeit
Empfohlen für:	4. Semester
Verantwortlich	Betreuer
Dauer	4 Monate
Modulturnus	Jedes Semester
Lehrformen	Eigenständige wissenschaftliche Arbeit
Arbeitsaufwand	600 Arbeitsstunden (Workload)
Leistungspunkte	20 LP
Sprache	Deutsch
Verwendbarkeit	M. Sc. Crossmedia Publishing
Ziele	Die Masterabschlussarbeit soll zeigen, dass der Kandidat in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema auf dem Gebiet Crossmedia Publishing selbständig mit wissenschaftlichen Methoden oder in Abstimmung mit der interdisziplinär zusammengesetzten Gruppe zu bearbeiten und die Ergebnisse sachgerecht darzustellen.
Inhalt	Nach Vorgabe des Betreuers
Teilnahmevoraussetzungen	Abgeschlossene Modulprüfungen zu den Modulen M1, M2, M3, M4 und M7
Literaturangabe	Nach Vorgabe durch den Betreuer
Vergabe von Leistungspunkten	Teilnahme am Kolloquium und bestandene Masterabschlussarbeit
Prüfungsvorleistungen	keine
Prüfungsformen und -leistungen	Hausarbeit/mündliche Prüfung