



Modulbeschreibungen

**Anlage 3
zur Studienordnung (StudO-MTB)**

für den

Bachelorstudiengang Medientechnik

an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (FH)

vom 30. April 2008

Legende:

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

Modulbeschreibungen

Pflichtmodule

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 1100				
Pflichtmodul: Mathematik I						
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. Günther Merkel				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Algebra und deren Anwendung in der betrieblichen Praxis: <ul style="list-style-type: none"> - Matrizen, Determinanten, Vektoren - Gleichungssysteme • Lineare Optimierung: <ul style="list-style-type: none"> - Geometrische Lösungsverfahren, Simplexmethode - Modellierung und Anwendung 					
Lernziele	Die Studierenden 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 Lösen der Übungsaufgaben)					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Minöl-Bände 13 und 14 • Engeln-Müllges, Schäfer: "Kompaktkurs Ingenieurmathematik" • Fetzner, Fränkel: "Mathematik: Lehrbuch für Fachhochschulen" • Bronstein: "Handbuch der Mathematik" 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Die Studierenden wissen, dass die Physik die zentrale Grundlagenwissenschaft der technischen Verfahren darstellt, die in der Medientechnik zum Einsatz kommen.</p> <p>Sie beherrschen grundlegend die für Medientechniker relevanten Teilgebiete der Physik, insbesondere Statik, Optik, Lichttechnik und Farbmeterik.</p> <p>Basierend auf den fundamentalen Gesetzmäßigkeiten und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften haben die Studierenden die Voraussetzungen für die Lösung praxisrelevanter Problemstellungen im Bereich der Medientechnik sowie einen Grundstock an naturwissenschaftlicher Allgemeinbildung erworben.</p> <p>Im Rahmen der begleitenden Seminare haben sie den vermittelten Stoff vertieft und Sicherheit in der Anwendung physikalischer Zusammenhänge und Arbeitsweisen auf konkrete Fragestellungen erlangt.</p> <p>Die Studierenden haben im Rahmen von Praktikumversuchen Kompetenzen in der Handhabung optischer und lichttechnischer Geräte, der Ermittlung physikalischer Größen sowie deren Interpretation erworben.</p>					
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		
		2	2	1	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 1300					
<p style="text-align: center;">Pflichtmodul: Einführung ins Studium der Medientechnik</p>							
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	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung des Studienganges Medientechnik und der zugeordneten Lehrgebiete • Arbeitsgebiete für Absolventen der Medientechnik • Selbstmanagement, Teambildung • Einführung in die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens 						
Lernziele	Die Studierenden 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 Studierenden wissen, wie sie ihr Studium optimal planen und sich selbst organisieren. Sie haben ihre Kommilitonen näher kennengelernt und haben erste Erfahrungen in der Teamorganisation und –arbeit gemacht. Die Studierenden 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*)
	Lehrinheiten		V	S	Ü		
	1300					Generierte Prüfungs- note (PG)	5
	1301		1	1		Keine	
1302			2		Präsentation (1/2), Hausarbeit (1/2)		
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 						
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 1400				
Pflichtmodul: Informatik I						
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. Johannes Waldmann				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmenbegriff, von-Neumann-Modell • Berechenbarkeit, Komplexität • arithm. Ausdrücke, einfache Anweisungen • Programmablaufsteuerung, Struktogramme • Unterprogramme, Klassen, Methoden • einfach Applets und Anwendungen • konkrete Datentypen (Listen, Keller, Schlangen, Suchbäume, Hashtabellen) • abstrakte Datentypen (Mengen, Abbildungen) 					
Lernziele	Die Studierenden sind in der Lage, einfache Programme in einer objektorientierten Sprache zu lesen und zu schreiben. Sie verstehen Standardbibliotheken und können diese anwenden. Die Studierenden können den Ressourcenverbrauch (Rechenzeit, Speicherplatz) von algorithmischen Problemen und Lösungen richtig einschätzen.					
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 von Übungs- und Programmieraufgaben)					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Horn, Kerner, Forbrig: Lehr- und Übungsbuch Informatik Band 1, Hanser, München 2003, (3. Auflage) 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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-Explore Technical English!®", e. g. <ul style="list-style-type: none"> - Electronic learning - Numbers, mathematical symbols & operations - Computer-assisted design - Product lifecycle management - Complex systems - Programming - Spreadsheets - Understanding licenses • Grammatik, z. B.: <ul style="list-style-type: none"> - Adjectives - Adverbs - Articles - Prepositions - Pronouns - Sentences - Verbs - Cohesion - Word formation • Terminologie: <ul style="list-style-type: none"> - Basic terms in Multimedia and - Basic terms in IT for the engineering professions 			
Lernziele	Die Studierenden 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. interaktiver Webcourse (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)			2	Keine	
	1502		3		Präsentation (1/4), Klausur (3/4)	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Informationsaufbereitung und –kommunikation <ul style="list-style-type: none"> - Informationsdarstellung - Informationswahrnehmung - menschliche Informationsverarbeitung • Grundlagen Mediengestaltung <ul style="list-style-type: none"> - Designtheorie - visuelle Intelligenz - Gestaltgesetze - Formenlehre - Farbgestaltung - Typografie - Layout - funktionale Gestaltung 					
Lernziele	<p>Die Studierenden wissen, dass Kenntnis der menschlichen Informationswahrnehmung und -verarbeitung Grundlage jeder Mediengestaltung ist und verfügen über die erforderlichen Grundkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie.</p> <p>Ihnen ist bewusst, dass gute Mediengestaltung gleichbedeutend mit einer bewussten Anpassung des Medienangebotes an den Nutzer ist („good design is effective communication“).</p> <p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Gestalttheorien (z. B. Gestaltgesetze) und verfügen gleichzeitig über praktische Grundfertigkeiten im Bereich der Gestaltung (z. B. Erlernen des „gestalterischen Sehens“).</p> <p>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.</p>					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Beleg (Vorlage aufgabengerechter Gestaltungsentwürfe)					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2		2	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 1700					
Pflichtmodul: Inhaltentwicklung I							
Lehrender		N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	1. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	5						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Medienwissen <ul style="list-style-type: none"> - Mediensystem - Medienensemble - Multimedia • Medienanalyse <ul style="list-style-type: none"> - Semiotik - Film- und Fernsehanalyse - Analyse interaktiver Angebote • Journalistische Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> - Recherche - Informationsaufbereitung - Textkompetenz 						
Lernziele	Die Studierenden kennen die Medienlandschaft sowie mediale Spezifika. Sie haben sich Wissen über medienspezifische Darstellungsformen erarbeitet. Sie beherrschen die Grundlagen journalistischer Verfahrensweisen und Inhalteaufbereitung. Die Studierenden haben einen sicheren Umgang mit Wort und Schrift.						
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	Lehrinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
			V	S	Ü		
			2	2		Klausur (1/2), Referat (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 2100				
Pflichtmodul: Mathematik II						
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. Günther Merkel				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Differential – und Integralrechnung bei reellwertigen Funktionen einer Variablen <ul style="list-style-type: none"> - Differentialrechnung: Ableitung, Fehlerrechnung, Taylorsche Formel, Entwicklung von Funktionen, Kurvendiskussion, Extremwertprobleme, numerische Nullstellenbestimmung - Integralrechnung: Definitionen, Anwendung der Integralrechnung, Integrieren mit Hilfe von Tafelwerken • Differential –und Integralrechnung für Funktionen mehrerer Variabler 					
Lernziele	Die Studierenden können mit Funktionen als Modell von deterministischen Zusammenhängen arbeiten. Sie kennen bestimmte Verfahren der Analysis und deren Einsatzmöglichkeiten. Die Studierenden 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	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Informationstheorie • Signale (Kenngrößen, Klassifizierung, Analyse) • Spektrum von Signalen • Signal-Codierung • Digitale Modulation 					
Lernziele	<p>Die Studierenden verstehen die wesentlichen Grundlagen der Informations- und Signaltheorie sowie aktueller Verfahren der Gewinnung, Kompression, Reduktion und Übertragung von Datenströmen.</p> <p>Sie haben Kenntnis wichtiger Begriffe und Zusammenhänge bei der Charakterisierung, Aufzeichnung und Aufbereitung von Signalen.</p> <p>Die Studierenden kennen und verstehen aktuelle Standards der modernen Kommunikationstechnik und besitzen die Fähigkeit, modernes Detailwissen in das Gerüst der Grundprinzipien einzupassen.</p>					
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		
		4			Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • B. Sklar: Digital Communications. Graw McHill • Meyer, M : Kommunikationstechnik. Vieweg • Werner, M: Information und Codierung. Vieweg 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden haben theoretische und praktische Kenntnisse über grundlegende analoge Audio- und Videosignaltechnik. Sie haben Verständnis für technisch begründete Qualitätsmerkmale von AV-Signalen. Die Studierenden kennen den grundlegenden Aufbau und die Funktionen von AV-Aufnahme, -Speicher- und -Wiedergabetechnik. Sie beherrschen den sicheren Umgang mit AV-Signalen und -Technik. Die Studierenden 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	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	P		
		4		2	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Webers, Johannes: Handbuch der Tonstudioteknik. Franzis, ISBN: 3772355285 • Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik - 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 2400				
Pflichtmodul: Mediengestaltung II						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. rer. pol. Ulrich Nikolaus N.N. (Professur Medienadäquate Inthalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkomposition (filmisches Erzählen) <ul style="list-style-type: none"> - Mediendramaturgie - Filmische Darstellungs- und Erzählformen - Kameraeinstellungen - Kamerabewegungen - Montage • Praktische Mediengestaltung <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übungen zur Gestaltung mit Formen, Schrift und Farbe - Layoutübungen, Entwicklung eigener gestalterischer Entwürfe - Film- und Kameraübungen 					
Lernziele	<p>Die Studierenden haben ihre Kenntnisse im Bereich statischer grafischer Entwürfe vertieft und sie gleichzeitig um die zeitliche Dimension erweitert.</p> <p>Die Studierenden können mit bewegten Bildern filmisch erzählen. Sie kennen verschiedene Kameraeinstellungen, Kamerabewegungen und einfache Formen der Montage und können diese praktisch anwenden.</p> <p>Die Studierenden 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.</p>					
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	Ü		
		2	2		Beleg	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Markupssprachen (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	<p>Die Studierenden beherrschen die Grundlagen der Entwicklung statischer und dynamischer Webseiten und haben Kenntnis über webrelevante Grafik- und Dateiformate.</p> <p>Sie beherrschen die Datenmodellierung mittels Entity-Relationshipmodell und haben grundlegende Kenntnisse der Erstellung und Abfrage von SQL-Datenbanken.</p> <p>Die Studierenden beherrschen im Grundsatz clientseitige Scriptsprachen (z.B. Javascript) und haben grundlegende Kenntnisse über Content Management Systemen sowie aktuelle Webtechnologien.</p>					
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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2		2	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Münz, Stefan: "Professionelle Websites", Addison-Wesley, ISBN: 3-8273-2218-9 • Weitere Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 3100				
Pflichtmodul: Grundlagen des Projektmanagements						
Lehrende (Verantwortlicher)	N.N. Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	3. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden kennen die Grundlagen und Methoden der Projektplanung und des Projektmanagements insbesondere für medienorientiert Projekte sowie das Wesen und typische Ablaufvarianten von Projekten. Aufbauend auf diesen theoretischen Grundlagen haben sie konkrete Projekte, die von den Hochschullehrern des Fachbereichs vorgegeben wurden, soweit geplant, dass diese im folgenden Semester realisiert werden können.					
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	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	1		Mündliche Prüfung (1/2), Projektarbeit (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 3200				
Pflichtmodul: Elektrotechnik/Elektronik						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Helmar Bittner Prof. Dr.-Ing. Matthias Sturm				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	3. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Passive Bauelemente R,L,C • Diode, Transistor, Operationsverstärker • Logische Schaltkreise • Audiosignalverarbeitung mit analogen und digitalen Bauelementen • Mikrorechnerbasierte Signalverarbeitung 					
Lernziele	Die Studierenden 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 untersucht.					
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	1	1	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	2. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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 Studierenden 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 Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen				SWS		Leistungspunkte*)
	Lehrinhalte	V	S	P	Prüfungsleistung	
		4		1	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Medienhandeln: <ul style="list-style-type: none"> - Medienaneignung - Medienkonvergenz - Crossmedia • Medienwirkung: <ul style="list-style-type: none"> - Vergleich von Medien und ihrer spezifischen Stilmittel - Ästhetik und kommunikative Wirkung verschiedener Medien • Konzeption/Inhalteaufbereitung: <ul style="list-style-type: none"> Analysephase: <ul style="list-style-type: none"> - Aufgabenanalyse, Bedarfsanalyse, Zielgruppenanalyse - Ideenfindung - Ideenskizze Konzept (Film): <ul style="list-style-type: none"> - Exposé - Treatment - Storyboard - Drehbuch Konzept (interaktiv): <ul style="list-style-type: none"> - inhaltlich: Drehbuch - strukturell: Card Sorting, Flowchart - gestalterisch: Scribbles, Template-Strukturbaum - funktional: Wireframe, Labeling 					
Lernziele	Die Studierenden haben eine differenzierte Sicht hinsichtlich individueller Medienzugänge und deren Erforschung. Sie kennen grundlegende psychologische und subjektivistische Ansätze. Die Studierenden 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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Hausarbeit (1/2), Referat (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Autorensysteme und Frameworks für die Erstellung von Online- und Offline-Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> - Grundprinzipien - Standardanwendungen - Aktuelle Entwicklungstendenzen • DVD-Authoring <ul style="list-style-type: none"> - Audio- und Videoinhalte normgerecht encodieren - Verbrauchergerechte Aufbereitung von Inhalten, Design interaktiver Menüs und fallabhängige Programmierung 				
Lernziele	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>Sie kennen die aktuellen Entwicklungstendenzen im Bereich der Entwicklungsumgebungen für interaktive Medien und können diese beurteilen.</p> <p>Die Studierenden 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.</p>				
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*)
	Lehrinhalten	V	S		
	2		2	Beleg	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. 				
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 				

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Die Studierenden haben einen grundsätzlichen Überblick über die Zusammenhänge der technisch-technologischen Realisierung von Druckprodukten mit den Prozessstufen Vorstufe, Druckformenherstellung, Druck und Weiterverarbeitung der grafischen Industrie.</p> <p>Sie besitzen einen einheitlichen Wissensstand zu grafischen Technologien und deren Prozessfolgen und verfügen über ein einheitliches und fachlich korrektes Vokabular.</p> <p>Die Studierenden sind befähigt, die spezialisierte Ausbildung in den einzelnen fachspezifischen Modulen in den richtigen Kontext zu setzen.</p> <p>In vorlesungsbegleitenden Demonstrationspraktika werden ausgewählte Themengebiete vertieft. Die Studierenden haben grundlegende Erfahrungen in der praktischen Umsetzung des erworbenen Fachwissens in den einzelnen Prozessstufen der Herstellung eines grafischen Produktes.</p>					
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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2		2	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Kipphan, H.: Handbuch der Printmedien, Springer Verlag, Berlin 2000 • Aut.-koll.: Informationen verbreiten, Verlag Beruf und Schule, Itzehoe 2004 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Drucktechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Verpackungstechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) • Bachelorstudiengang Verlagsherstellung (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 4100				
Pflichtmodul: Praxisprojekt						
Lehrende		Alle Professoren der Medientechnik				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> Umsetzung eines Projektes 					
Lernziele	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>Sie haben im Team gearbeitet, sich selbstständig organisiert und den auftraggebenden Hochschullehrer über den Ablauf des Projektes informiert.</p> <p>Die Studierenden haben das Projekt vorgestellt und die erreichten Ergebnisse diskutiert und verteidigt.</p>					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Pflichtmodul Grundlagen des Projektmanagements					
Arbeitslast	150 Stunden, davon 80 Std. Präsenzzeit (16 x 5 Std.), 70 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		1		Projektarbeit	5	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung mitgeteilt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 4200				
Pflichtmodul: Informatik II						
Lehrender		Prof. Dr. rer. nat. Johannes Waldmann				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Rechnen mit Wahrheitswerten, logische Schaltungen • Maschinenzahlen(binär, Gleitkomma) • Rechneraufbau (Prozessor, Speichergeräte) • Grundlagen Betriebssysteme (Ressourcenverwaltung, -Teilung) • Datennetze, -Kommunikation (Standards, Protokolle) • (verlustfreie) Kompression, Kryptographie, Sicherheit, Datenschutz 					
Lernziele	Die Studierenden verstehen den Aufbau und die Eigenschaften von Rechner-Hardware. Sie können mit wenigstens zwei Betriebssystemen arbeiten und einfache Shell-Kommandos ausführen. Die Studierenden verstehen Verfahren der sicheren Datenübertragung und können diese mit entsprechenden Werkzeugen 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 von Übungsaufgaben)					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Horn, Kerner, Forbrig: Lehr- und Übungsbuch Informatik Band 1, Hanser, München 2003, (3. Auflage) 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Betriebswirtschaft • Gebiete der Betriebswirtschaft • Methoden der Betriebswirtschaft • Kontrollinstrumentarien 						
Lernziele	Die Studierenden 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 Prüfungslast						
Prüfungsvorleistungen	Keine						
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs-punkte*)
			V	S	Ü		
			2	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<p>A. Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Rechtsordnung und Gerichtsbarkeit • Grundzüge des Öffentlichen Wirtschaftsrechts <ul style="list-style-type: none"> - Wirtschaftsverfassungsrecht - Europarecht (Grundzüge) - Allgemeines und Besonderes Wirtschaftsverwaltungsrecht - Rechtsschutz im Öffentlichen Wirtschaftsrecht (Überblick) • Grundzüge des Wirtschaftsprivatrechts (Bürgerliches Recht und Handelsrecht) <ul style="list-style-type: none"> - Rechtssubjekte (Rechtsformen) und Handlungsfähigkeit - Kaufmann, Firma, Handelsregister - Vertragsrecht <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>B. Medienrecht</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öffentliches Medienrecht einschl. Medienstrafrecht <ul style="list-style-type: none"> - Mediengrundrechte - Presse- und Rundfunkrecht (Überblick) - Staatliche Medienaufsicht; Datenschutz im Medienrecht - Grundzüge des Medienstrafrechts • Medienprivatrecht <ul style="list-style-type: none"> - Medienbezogene Aspekte des Gewerblichen Rechtsschutzes - Urheberrecht und Leistungsschutzrechte <ul style="list-style-type: none"> o Gegenstand des Urheberrechts o Inhalt des Urheberrechts o Urhebervertragsrecht o Schranken des Urheberrechts o Schutz des Urheberrechts – Rechtsdurchsetzung o Internationales Urheberrecht 			
Lernziele	Die Studierenden 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 Studierenden 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			

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	Ü		
		3	2		Klausur	5
Literaturempfehlungen	<p>Zu Teil A.: jeweils aktuelle Auflage von</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Führich: 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: Compendium Wirtschaftsrecht, Ludwigshafen <p>Zu Teil B.: jeweils aktuelle Auflage von</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 4500				
Pflichtmodul: Praxis der Medienproduktion						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	4. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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			Leistungspunkte*)
	Lehreinheiten		V	S	Ü	
				2		Projektarbeit
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Theorien sozialer und gesellschaftlicher Kommunikation • Diffusions- und Wirkungsforschung • Ansätze technisch-vermittelter und vernetzter Kommunikation • Medienethische Ansätze • Grundfragen der Technikfolgenabschätzung 						
Lernziele	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>Ihnen ist die historische Bedingtheit und Gebundenheit von Theorien bewusst.</p> <p>Sie haben gelernt, Probleme in der Begrifflichkeit von Theorien auszudrücken und abstrakt zu formulieren.</p> <p>In Diskussionen haben sie sich mit der praktischen und aktuellen Relevanz theoretischer Erkenntnisse auseinandergesetzt.</p> <p>Sie haben ihren Blick für medienethische Problemlagen geschärft und kennen die Ziele, Anliegen und Verfahren der Technikfolgenabschätzung.</p>						
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	Lehrinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungs-punkte*)
			V	S	Ü		
	2	2		Hausarbeit	5		
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 5100				
Pflichtmodul: Praxisphase						
Lehrende (Verantwortlicher)		Studiendekan Alle Professoren der Medientechnik				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	5. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	30					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Je nach gestelltem Thema der Hausarbeit 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

**) unbenoteter Bestehensnachweis

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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		Leistungspunkte*)
	Lehrinheiten	V	S	P	Prüfungsleistung	
		2		2	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6200				
Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen						
Lehrende (Verantwortlicher)		Studiendekan Prof. Dr. phil. Dipl.-Ing. Hans-Ulrich Niemitz Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Das Modul beinhaltet folgende Teilmodule: <ul style="list-style-type: none"> - 6210 Studium generale (Pflichtteilmodul) - 6220 Informationskompetenz / Recherchekompetenz (Wahlpflichtteilmodul) - 6230 Karriereentwicklung (Wahlpflichtteilmodul) - 6240 Kommunikation im Beruf (Wahlpflichtteilmodul) - 6250 Kommunikation / Präsentation (Wahlpflichtteilmodul) - 6260 Kostenmanagement / Kundenbindungsmanagement (Wahlpflichtteilmodul) - 6270 Kreativitätstechnik und Umsetzung (Wahlpflichtteilmodul) 					
Lernziele	<p>Das Modul stellt eine Ergänzung der Grundlagen- und fachspezifischen Module dar.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	150 h, davon 30 h Studium generale					
Prüfungsvorleistungen	Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten		SWS			Leistungs- punkte*)
			V	S	Ü	
		Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul			5	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Je nach ausgewähltem Wahlpflichtteilmodul 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6220				
<p style="text-align: center;">Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Informationskompetenz / Recherchekompetenz</u></p>						
Lehrender		Prof. Dr. phil. Kornelia Richter				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Institutionen der Medien- und Informationsversorgung in Leipzig und ihre Angebote • Beschaffung studienrelevanter Medien und Informationen • Medien- und faktographische Datenbanken • Das Internet als Metaquelle für die Informationsrecherche • Information retrieval: Anwendung effektiver Recherchestrategien • Evaluation von Informationsquellen und Rechercheergebnissen • Bearbeitung und Präsentation von Rechercheergebnissen 					
Lernziele	Das Modul führt zu der Fähigkeit zum Erkennen und Artikulieren von Informationsbedarf. Durch <ul style="list-style-type: none"> - die Kenntnis wesentlicher lokaler Medien- und Informationsanbieter, - die Kenntnis relevanter Datenbanken unter besonderer Berücksichtigung von Portalen, digitalen Bibliotheken und anderen Angeboten im Internet und - die Beherrschung effizienter Recherchestrategien zur Informationsermittlung wird die Fähigkeit zum Transport, zur weiteren Bearbeitung und Präsentation der Informationen gelegt. Voraussetzung ist die Fähigkeit zum Erkennen relevanter Informationen und ihrer Bewertung.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		1	2	1	Hausarbeit	4
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6230				
Lehrender: Prof. Friedrich Figge		Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Karriereentwicklung</u>				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer eigenen berufsorientierten Entwicklungsstrategie auf Basis der gezielten Analyse des gewünschten Arbeitsfeldes • Erarbeitung eines Stärken- und Schwächenprofils, Abgleich und Abstimmung mehrerer Profile innerhalb einer Arbeitsgruppe • Techniken der individuellen Arbeitsorganisation und -planung • Erarbeitung eines selbst entwickelten Meilensteinprogramms und geeigneter Methoden zu dessen Umsetzung • Aufbau von Sozial- und Teamkompetenz durch 360°-Feedback • Einsatz multimedialer Methoden beispielsweise zum Video-Feedback und/oder Konzipierung eines multimedialen Projektes in Teamarbeit 					
Lernziele	<p>Lernziel des Moduls ist die Aneignung von Methoden der Karriereentwicklung, das heißt der integrativen Karriere- und Lebensplanung bei beruflichen Herausforderungen in einer multimedial und -kulturell vernetzten Wissensgesellschaft.</p> <p>Dabei werden Kenntnisse des Bedingungsgefüges aus Selbstanalyse, Perspektivbestimmung, Zieldefinition und Umsetzung vermittelt. Auf dieser Basis wird die Kompetenz zum Einsatz von Methoden des Selbstmanagements wie Ziel- und Prioritätensetzungen oder Zeitplanung erworben, um Arbeitsaufgaben allein oder im Team zielgerichtet erfüllen zu können. Dazu gehört die Fähigkeit, sich konstruktiv in Kleingruppen einzubringen und zugleich ergebnisorientiert an Prozessen in der betreffenden Großgruppe orientieren zu können.</p> <p>Es werden berufsbezogene Fähigkeiten in Hinblick auf Kommunikations- und Führungskompetenzen unter Einsatz multimedialer Techniken vermittelt.</p>					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten		SWS			Leistungs-punkte*)
			V	S	Ü	
		4			Hausarbeit	4
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Huck-Schade, J. M.: Soft skills auf der Spur, Weinheim; Basel; Berlin: Beltz 2003 • Peters, Tom: Top-50-Selbstmanagement, München: Econ 2001 • Ruppel, Johannes; Schulz von Thun, Friedemann; Stratmann, Roswita: Miteinander reden. Kommunikationspsychologie für Führungskräfte, Reinbek: Rowohlt Taschenbuch-Verlag, 6. Auflage 2003 • Sauter, Werner; Erpenbeck, John: Web 2.0 in der Personalentwicklung, Köln: Luchterhand 2007 • Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander reden, Bände 1-3, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag 2006. 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6240				
Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Kommunikation im Beruf</u>						
Lehrender		Prof. Dr. rer. pol. Steffen Hillebrecht				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der persönlichen Kommunikation • Zielorientierte Gesprächsführung • Kommunikation in Führungssituationen • Moderation von Teambesprechungen • Kommunikation in Konfliktsituationen 					
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Lernziel ist das Kennenlernen von Elementen einer erfolgreichen Kommunikation, um diese situationsgerecht einsetzen zu können. Notwendig ist dazu, die Bedeutung einer offenen und authentischen Kommunikation zu erkennen und zu akzeptieren. • Weitere Lernziele bestehen im <ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben und Beachten der Besonderheiten der Kommunikation in Führungssituationen, - Reflektieren von Kommunikationssituationen, um sich selbst weiter entwickeln zu können, - Erlernen der Elemente einer erfolgreichen Besprechung, - Übernehmen der Bereitschaft, in Teams die Rolle des Moderators/der Moderatorin zu übernehmen und sich für eine erfolgreiche Teamarbeit einsetzen können. 					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs-punkte*)
		V	S	Ü		
		2	2	Fallstudie	4	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Ivey, Allen E.: Führung durch Kommunikation, 2. Auflage, Leonberg: Rosenberger 2000 • Kellner, Hedwig: Konferenzen, Sitzungen, Workshops effizient gestalten, München: Hanser 2000 • Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander Reden – Störungen und Klärungen, Reinbek bei Hamburg, aktuelle Auflage • Seifert, Josef W.: Visualisieren, Präsentieren, Moderieren, Offenbach: Gabal, aktuelle Auflage • Ulrich, Friedrich: Cheffing – Führen von unten, Berlin: Cornelsen 2001 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6250				
Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Kommunikation / Präsentation</u>						
Lehrender		N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung grundlegender kommunikativer Kompetenzen • Grundlagen der Mediendidaktik • Freies Sprechen • Schreib- vs. Sprechstil • Dramaturgie des Präsentierens • Medieneinsatz in Präsentationen • Zielgruppenanalyse und -orientierung • Erarbeitung von Ideen, Konzept und Produktpräsentationen mit Unterstützung adäquater Medien • Krisenmanagement • Umgang mit Kritik 					
Lernziele	Lernziel ist die Aneignung von Fähigkeiten zur sicheren selbständigen Präsentation relevanter Inhalte mit den Schwerpunkten – Sicherheit in Auswahl und Umgang unterstützender Medien, – Kenntnis und Beherrschung aktueller Präsentationsmethoden, – Fähigkeit zur sicheren selbständigen Präsentation relevanter Inhalte.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2	0	Präsentation	4
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Fey, Heinrich; Fey, Gudrun: Sicher und überzeugend präsentieren. Kurzvortrag, Referat, Präsentation; Rhetorik, Didaktik, Medieneinsatz. Regensburg; Düsseldorf: Fit for Business. 1998 • Kellner, Hedwig: Reden, zeigen, überzeugen. Von der Kunst der gelungenen Präsentation. München; Wien: Hanser. 2000 • Plieninger, Martin: Mit neuen Medien lernen und lehren. Braunschweig: Westermann. 2004 • Witt, Claudia de; Czerwionka, Thomas: Mediendidaktik. Bielefeld: Bertelsmann. 2007 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6260				
		Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Kostenmanagement / Kundenbindungsmanagement</u>				
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. phil. Andrea Nikolaizig Prof. Dr. Dr. Markus Walz				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundzüge der Kostenrechnung • Chancen und Grenzen für Kosten deckende Dienstleistungen in Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen • Techniken der internen Schwachstellenanalyse und des externen Leistungsvergleichs (z. B. Gütesiegel, Ranking, Benchmarking) • Instrumente des Qualitätsmanagements • Grundzüge des Kundenbindungsmanagements • Möglichkeiten und Grenzen des Kundenbindungsmanagements in Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen • Methoden und Instrumente der Kundenneu- und Kundenrückgewinnung 					
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Einsicht in das Bedeutungsgefälle von Effektivität über Effizienzsteigerung bis zur Erhöhung des Kostendeckungsgrades • Fähigkeit, bei Forderungen nach Kostenbegrenzung, Einnahmesteigerung oder Qualitätsverbesserung sachgerecht zu argumentieren • Kenntnis der Methoden und Instrumente zur Verbesserung von Bestands- und Dienstleistungsangeboten, Fähigkeiten bei deren Anwendung • Fähigkeit, in unterschiedlichen Situationen adäquate Instrumente der Dienstleistungsevaluierung anzuwenden • Einsicht in Erfordernisse des Kundenbindungsmanagements in Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen 					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		0	4	0	Klausur	4
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 6270				
Pflichtmodul: Schlüsselqualifikationen Wahlpflichtteilmodul: <u>Kreativitätstechnik und Umsetzung</u>						
Lehrender		Prof. Dr. rer. pol. Steffen Hillebrecht				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		4				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Kreativitätstechniken • Grundlagen der Teamarbeit • Kommunikation in Besprechungen • Umsetzung von Kreativsitzungen und Arbeitsaufgaben • Nachverfolgung und Evaluation von Arbeitsaufgaben 					
Lernziele	<p>Lernziel ist das Kennenlernen von Elementen der Kreativitätstechniken, um diese situationsgerecht einsetzen zu können.</p> <p>Weiterhin erwerben die Studenten die Befähigung zur Leitung von Teamsitzungen, wozu die Bereitschaft zählt, in Teambesprechungen die Rolle des Moderators/der Moderatorin zu übernehmen und sich für eine erfolgreiche Teamarbeit einzusetzen. Instrumente zur Umsetzungsplanung und Evaluation von Teamsitzungen werden kennen und einsetzen gelernt.</p> <p>Besonderheiten der Kommunikation in Kreativsituationen können beschrieben und beachtet werden. es wird erlernt, Kommunikationssituationen zu reflektieren, um sich selbst weiter entwickeln zu können.</p> <p>Nach erfolgreichem Absolvieren des Moduls können die Studenten die Bedeutung von Umsetzungsplanung und Evaluation für eine erfolgreiche Kreativität akzeptieren und vermitteln.</p>					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine					
Arbeitslast	120 Stunden, davon 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 56 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Teilnahmebescheinigung des Pflichtteilmoduls Studium generale					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		0	2	2	Fallstudie	4
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Kellner, Hedwig: Konferenzen, Sitzungen, Workshops effizient gestalten, München, Hanser 2000 • Nölke, Mathias: Kreativitätstechniken. Planegg. STS/Haufe 1998 • Seifert, Josef W.: Visualisieren, Präsentieren, Moderieren, Offenbach. Gabal, aktuelle Auflage • Sikora, Joachim: Handbuch der Kreativ-Methoden, Bad Honnef. KSI 2001 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Teil I: <ul style="list-style-type: none"> - Typen und Formen wissenschaftlichen Arbeitens - Wissenschaftliche Methoden (z.B. analytische, empirische u. konstruktive) Auswahl, Beurteilung und Zitation von Quellen und Literatur - Professionelle Literaturrecherche (OPAC, Zeitschriftendaten-banken) • Teil II: <ul style="list-style-type: none"> - Relevante Software-Programme und –Anwendungen - Anforderungen an die Bachelorarbeit - Selbstständige Konzeption einer wissenschaftlichen Arbeit • Teil III: <ul style="list-style-type: none"> - Wissenschaftliches Schreiben - Präsentation der Bachelorarbeit 					
Lernziele	<p>Die Studierenden kennen die relevanten Typen wissenschaftlicher Arbeiten und ihre unterschiedlichen Formen.</p> <p>Sie haben einen Überblick über relevante Methoden und sind in der Lage, sie problemadäquat auszuwählen.</p> <p>Die Studierenden können Quellen auf ihre Qualität hin beurteilen und geeignete Literatur in professionellen Datenbanken recherchieren.</p> <p>Sie verfügen über Sicherheit bei der Anwendung wissenschaftlicher Konventionen und Zitationsregeln.</p> <p>Gängige Softwareprogramme und -anwendungen für wissenschaftliches Arbeiten sind ihnen bekannt.</p> <p>Die Studierenden haben gelernt, Problemstellung und Ziel ihrer Bachelorarbeit herauszuarbeiten und eine durchstrukturierte Gliederung zu fertigen. Die Besonderheiten wissenschaftlichen Schreibens sind ihnen bekannt.</p> <p>Die Studierenden wissen, wie sie ihre Bachelorarbeit präsentieren.</p>					
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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		1,5		1,5	Hausarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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/agpaedagogischeju 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	<p>gendforschung [abgerufen 27.11.2007].</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 9100					
Pflichtmodul: Bachelormodul							
Lehrende (Verantwortlicher)		Studiendekan Alle Professoren der Medientechnik					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)				
Leistungspunkte*)	15						
Unterrichtssprache	Deutsch						
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> Erstellung einer wissenschaftlichen Bachelorarbeit zu einem vorgegebenen Thema. 						
Lernziele	Vgl. § 9, Abs. 3 PrüfO-MTB Die Studierenden 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 Studierenden 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	Leistungspunkte*)
			V	S	Ü		
			1		Hausarbeit (2/3) Mündlichen Prüfung (Kolloquium, 1/3)	30	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> Je nach Themenstellung 						
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

**) unbenoteter Bestehensnachweis

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Modulbeschreibungen

Wahlpflichtmodule

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8101				
Wahlpflichtmodul: Audioproduktion						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung audiotechnischer Grundlagen • Theoretische und praktische Studioteknik • Einweisung in computerbasierte Audioproduktionssysteme • medienadäquate Inhalteaufbereitung • Gruppenweise Seminare zu 3 speziellen Schwerpunkten: <ul style="list-style-type: none"> - Musikproduktion - Radioproduktion - Surroundproduktion • Kleinere, betreute Beispielprojekte zur Anwendung der Vorlesungs- und Seminarinhalte • Eigenverantwortliche Durchführung eines größeren Projekts aus einem der 3 Schwerpunktgebiete in kleineren Gruppen 					
Lernziele	Die Studierenden haben Kenntnisse im Umgang mit Studioteknik im Audibereich 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 Studierenden 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				SWS		Leistungspunkte*)
	Lehrinheiten	V	S	Ü	Prüfungsleistung	
		2	2		Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Webers, Johannes: Handbuch der Tonstudioteknik. Franzi, ISBN: 3772355285 • Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik - 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: <ul style="list-style-type: none"> - Studio Magazin - Sound & Recording - Recording Magazin 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	<ul style="list-style-type: none">- Mix• Online:<ul style="list-style-type: none">- www.tonmeister.de- www.harmony-central.com- www.proaudio.de- www.digido.com
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none">• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Grundlagen: <ul style="list-style-type: none"> - Licht und visuelle Wahrnehmung - Koordinatensysteme und Transformationen - Projektionen • Grundlagen Grafikalgorithmen • Grundlagen Rendering: <ul style="list-style-type: none"> - Beleuchtungsmodelle - Schattierungsverfahren - Texturen - Schatten - Strahlverfolgungsverfahren - Radiosity • Grundlagen Animation: <ul style="list-style-type: none"> - Keyframeanimation - Direkte und Inverse Kinematik - Skelettanimation - Deformationen • Praxis: Einführung in ein 3D-Animationsprogramm, Realisation eines 3D-Modells und/oder einer 3D-Animation 					
Lernziele	Die Studierenden 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 Studierenden 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	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	P		
		2	0	1	Klausur (1/2), Beleg (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Möglichkeiten moderner (verteilter und webbasierter) Content Management-Systeme und Multimedia-Datenbanksysteme im Hinblick auf ihre Verwendbarkeit für Medienunternehmen.</p> <p>Sie sind in der Lage, eine kritische Einschätzung von Content Management-Systemen und Multimedia-Datenbanksystemen bzgl. ihres Kosten/Nutzen-Verhältnisses in Medienunternehmen zu geben.</p> <p>Sie sind fähig, Anwendungen zu spezifizieren und im Rahmen eines formalen Entwurfs zu notieren, die mit Hilfe von Content Management-Systemen umgesetzt werden sollen.</p> <p>Die Studierenden haben exemplarische Programmier- und Toolfähigkeiten erlernt und verstehen damit die grundsätzlichen Technologieaspekte von Content Management-Systemen und Multimedia-Datenbanken.</p>						
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			Leistungspunkte*)	
	Lehrinheiten		V	S	Ü		Prüfungsleistung
				2	2	Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 						
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - Arbeit mit Datenformaten und Kompressionswerkzeugen - Realisierung eines AV-Datenträgers mit interaktiver Benutzerschnittstelle 					
Lernziele	Die Studierenden kennen die verschiedenen Datenformate und deren Einsatzgebiete. Sie sind sensibilisiert hinsichtlich Datenverlust bei Konvertierung und Kompression. Die Studierenden 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 Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs-punkte*)
		V	S	P		
		2	2		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8105				
Wahlpflichtmodul: Digitale Spiele I						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Grundlagen zu Spielen • Geschichtliche Entwicklung der Computer- und Videospiele • Spielegenres, 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	<p>Die Studierenden haben allgemeine Kenntnisse zu theoretischen Ansätzen bei Spielen.</p> <p>Sie kennen die geschichtliche Entwicklung der Computer- und Videospiele und deren Industrie. Sie kennen die unterschiedlichen Spielegenres und Spielertypen.</p> <p>Die Studierenden haben einen Überblick über die Computer- und Videospielebranche sowie den Markt für digitale Spiele. Sie wissen, welche Arbeitsgebiete es in diesem Bereich gibt.</p> <p>Sie kennen die Bedeutung und den Aufbau eines Game Design Documentes.</p> <p>Die Studierenden kennen grundlegende Techniken in Game Engines.</p> <p>Sie haben ein Computer- oder Videospiel ausführlich analysiert und vorgestellt.</p>					
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			Leistungspunkte*)
	Lehrinheiten		V	S	P	
			2	1		Klausur (1/2), Präsentation (1/2) 5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - Gamestar/dev 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Interfacedesign <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Interfaces (User Centered Design, Usability Engineering) - Evaluation von Interfaces (Usability Testing) - Entwicklung barrierefreier Angebote mit HTML & CSS, Flash, PDF • Accessibility und Barrierefreiheit <ul style="list-style-type: none"> - Barrieren und Barrierefreiheit - Grundlagen barrierefreier Informationstechnik - Gesetze, Normen und Richtlinien zur Barrierefreiheit (BGG, BITV u. a.) 					
Lernziele	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>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).</p> <p>Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der barrierefreien Gestaltung von Interfaces. In Kooperation mit der Deutschen Zentralbibliothek für Blinde zu Leipzig (DZB) haben die Studierenden Probleme barrierefreier Webgestaltung behandelt und durch Exkursionen, Gespräche mit Betroffenen und Praxisprojekte anwendungsnah vertieft.</p>					
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			
	Lehrinheiten		V	S	P	
			2	2		Klausur
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	<ul style="list-style-type: none">• Raskin, Jef: Das intelligente Interface: neue Ansätze für die Entwicklung interaktiver-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	<ul style="list-style-type: none">• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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 Studierenden 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	Lehrinheiten		SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
			V	S	P		
			1	3		Hausarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 						

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8108				
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden haben fundierte Kenntnisse in AV-Studioteknik und Postproduktionssystemen und beherrschen den sicheren Umgang mit Studioteknik. Sie haben sich in Postproduktionswerkzeuge eingearbeitet. Die Studierenden 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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	P		
		3	1		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	<p>3 929831 06 6</p> <ul style="list-style-type: none">• Burder, John: Postproduction für Film & Video. Videoverlag Reil, ISBN 3 932972 75 9• 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:<ul style="list-style-type: none">- Production Partner- FKT (offizielles Organ der Fernseh- und Kinotechnischen Gesellschaft)
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none">• Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering)

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8109				
Wahlpflichtmodul: Studioproduktion I						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inthalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit der TV-Studioteknik • Beleuchtung im Studio • Mikrofonierung • Konzipierung • fernsehadäquate Inthaltaufbereitung • journalistische Darstellungsformen • Präsentation • Moderation • Casting • Umgang mit Studiogästen 					
Lernziele	Die Studierenden haben ein Verständnis für fernsehadäquate Inthaltaufbereitung 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 Studierenden 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 Prüfungs- last					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leis- tungs- punkte*)
		V	S	P		
			2	2	Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Schult, Gerhard; Buchholz, Axel (2006): Fernseh-Journalismus. Ein Handbuch für Aus- bildung und Praxis. Berlin: Econ. • Schmidt, Ulrich (2005): Professionelle Videotechnik : analoge und digitale Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion und Studioteknik. Berlin: Springer Verlag; ISBN: 3540668543 • Johannes Webers: Handbuch der Film- und Videotechnik; Franzis Verlag, Feldkirchen; ISBN 3-7723-7115-9 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8110				
Wahlpflichtmodul: Veranstaltungstechnik						
Lehrender		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	6. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)		5				
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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 Studierenden 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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	P		
		2	2	Präsentation	5	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8001				
Wahlpflichtmodul: Digitale Spiele II						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl Prof. Dr.-Ing. Robert Müller				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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 Studierenden haben grundlegende Kenntnisse in der Nutzung einer aktuellen Hochsprache zur Programmierung digitaler Spiele.					
Voraussetzungen für die Teilnahme	Modul Digitale Spiele I, Modul Computergrafik und -animation					
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	<ul style="list-style-type: none"> • 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: - Gamestar/dev • Weitere Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltung gegeben. 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8002				
Wahlpflichtmodul: Interaktive TV-Anwendungen und -Dienste						
Lehrende (Verantwortlicher)	Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inhalteaufbereitung) N.N. (Professur Multimedia-Produktionssysteme und -technologien)					
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Inhalteaufbereitung • Praxis: eigenständige Realisierung einer interaktiven TV-Anwendung 					
Lernziele	Die Studierenden 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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2		Klausur (1/2), Projektarbeit (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • Praxis des Usability Testing <ul style="list-style-type: none"> - Vorbereitung von Usability Tests - Durchführung von Usability Tests - Auswertung von Usability Tests • Seminar zu aktuellen Themen des Interface Designs 					
Lernziele	<p>Die Studierenden haben praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten im Bereich Interfacedesign erworben.</p> <p>Sie haben in Vorbereitung und ggf. auch in Kombination mit der Bachelorarbeit praktische Erfahrungen beim Test von User Interfaces (Usability Testing) gesammelt.</p> <p>Die Studierenden haben durch eigene Analyse realer Interfaces und anschließende gemeinsame Diskussion der Testergebnisse ein vertieftes Verständnis für die bei der Entwicklung von Interfaces auftretenden Probleme.</p> <p>Im Seminarteil des Moduls haben sich die Studierenden 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.</p>					
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	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	P		
			2	2	Beleg (1/2), Präsentation (1/2)	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8004		
Wahlpflichtmodul: Messtechnik und Qualitätsmanagement				
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr. rer. nat. Frank Roch Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl		
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)	
Leistungspunkte*)	5			
Unterrichtssprache	Deutsch			
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Messtechnik <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>Die Studierenden haben fundierte Kenntnisse zu Messungenauigkeiten und Fehlerfortpflanzung, zur Einschätzung einer notwendigen und sinnvollen Messgenauigkeit sowie zur geeigneten Präzision der Angabe von Messergebnissen.</p> <p>Die Studierenden 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.</p>			

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

	<p>Sie sind in der Lage, für die Medientechnik relevante Messsysteme fachgerecht auszuwählen und einzusetzen. Sie sind befähigt zur zielgerichteten Auswertung und Darstellung von Messergebnissen sowie Erarbeitung wissenschaftlich fundierter Schlussfolgerungen.</p> <p>Die Studierenden kennen die Problematik der Netzwerkauslastung und wissen, wie sie Lastmessungen an Webservern und Netzwerkkomponenten durchführen.</p> <p>Die Studierenden 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.</p>					
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	Leistungspunkte*)
	Lehreinheiten	V	S	P		
		3	1	1	Klausur	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • P. Profos, T. Pfeifer (Hrsg.): Grundlagen der Messtechnik, R. Oldenbourg, München/Wien • A. Haug, F. Haug: Angewandte elektrische Messtechnik, Vieweg, Braunschweig/Wiesbaden • E. Schrüfer: 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 Studierenden verstehen Keying-Technologien und die Subsampling-Problematik. Sie kennen die Möglichkeiten und Werkzeuge im Motion Graphics-/Compositing-Bereich. Die Studierenden 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	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Die Studierenden 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.</p> <p>Sie verfügen über Grundkenntnisse zu Stand und Problemen der sozialwissenschaftlichen Nutzerforschung.</p> <p>Die Studierenden 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.</p>					
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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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 Studierenden kennen die Wirkung von Musik und Audioelementen. Sie haben Wissen zu verschiedenen Aspekten des Sounddesigns im Hinblick auf spezifische Anwendungen erworben. Die Studierenden 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 Studierenden 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	Lehreinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungs- punkte*)
		V	S	P		
		2	2		Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> - Sound & Recording - Studio Magazin - Production Partner • Online: <ul style="list-style-type: none"> - http://www.filmsound.org/ - http://www.raffaseder.com/sounddesign/index.html 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8008				
Wahlpflichtmodul: Studioproduktion II						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Uwe Kulisch N.N. (Professur Medienadäquate Inthalteaufbereitung)				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Studierenden 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 Studierenden 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 Prüfungs- last					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehreinheiten		SWS			Leistungs- punkte*)
			V	S	P	
			2	2	Projektarbeit	5
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden

Fachbereich Medien Bachelorstudiengang Medientechnik		Kennzahl 8009				
Wahlpflichtmodul: Webtechnologien						
Lehrende (Verantwortlicher)		Prof. Dr.-Ing. Jörg Blyemehl Prof. Dr.-Ing. Robert Müller				
Regelsemester	Wintersemester	Sommersemester	7. Semester (jährlich)			
Leistungspunkte*)	5					
Unterrichtssprache	Deutsch					
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle Technologien des Internet hinsichtlich: <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung - Fortgeschrittene Programmierung - Sicherheit/Robustheit - Datenspeicherung - Netzwerke/Web-Architekturen 					
Lernziele	Die Studierenden kennen die aktuellsten Entwicklungen im Bereich der Webtechnologien und können beurteilen, inwieweit diese bei Problemlösungen dienlich sind. Die Studierenden 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 64 Std. Präsenzzeit (16 x 4 Std.), 86 Std. Selbststudium und Prüfungslast					
Prüfungsvorleistungen	Keine					
Lehrformen und Prüfungen	Lehrinheiten	SWS			Prüfungsleistung	Leistungspunkte*)
		V	S	Ü		
		2	2	Beleg	5	
Literaturempfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Werden zu Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt 					
Verwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorstudiengang Medientechnik (Bachelor of Engineering) 					

*) 1 Leistungspunkt = 30 Aufwandsstunden