



Amtliche Bekanntmachung

---

25. Jahrgang

23. September 2019

Nr. 14

---

**Inhalt:**

Seite

*Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Digitale  
Medienkultur der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (SPO) vom 01.07.2019*

1

**Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Digitale  
Medienkultur der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (SPO)**  
vom 01.07.2019

---

### **Präambel**

Der Fakultätsrat der Fakultät I der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF hat aufgrund § 19 Abs. 2 und § 22 Abs. 2 in Verbindung mit § 72 Abs. 2 Nr. 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes (BbgHG) vom 28. April 2014 (GVBl. I/14, Nr. 18), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 05. Juni 2019 (GVBl. I/19, Nr. 20) die folgende fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung erlassen.<sup>1</sup>

### **Inhaltsübersicht**

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Ziele des Studiums
- § 3 Hochschulgrad
- § 4 Dauer, Struktur und Inhalte des Studiums
- § 5 Bewertung der Leistungsnachweise und der Prüfungen
- § 6 Bachelorarbeit
- § 7 Zeugnis/Urkunde
- § 8 Inkrafttreten/Übergangsbestimmungen

### **§ 1 Geltungsbereich**

Diese Ordnung gilt für das Studium im Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur (DMK). Sie ergänzt als fachspezifische Ordnung die Rahmenordnung für Studium und Prüfungen für die Bachelor- und Masterstudiengänge der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (RSP) vom 14.03.2016.

### **§ 2 Ziele des Studiums**

(1) Durch das Bachelorstudium im Studiengang Digitale Medienkultur erwerben die Studierenden grundlegende und übergreifende Kenntnisse der Medienkultur und deren gesellschaftlicher Bedeutung und sind daher in der Lage, die digitale Medienpraxis und ihre Konvergenzprozesse kompetent und wissenschaftlich fundiert zu analysieren und zu kritisieren. Sie verstehen grundlegende wissenschaftliche Theorien und Methoden der Medienwissenschaft, Medienforschung und Medienpraxis und sind in der Lage, diese Kenntnisse selbstständig (auch, aber nicht nur) auf die Medienpraxis bezogen anzuwenden. Die Absolvent\*innen haben darüber hinaus grundlegendes Wissen über die Konzeption ästhetisch-künstlerischer Projekte der digitalen Medienkultur und sind zur eigenständigen Planung und Durchführung künstlerischer und künstlerisch-wissenschaftlicher Entwicklungsprojekte in der Lage. Schließlich können sie im Team arbeiten, moderne digitale Kommunikations- und Informationstechniken zielführend einsetzen und Arbeitsergebnisse adäquat präsentieren. Durch das im Studiengang Digitale Medienkultur erworbene Wissen, die Fähigkeiten und Kompetenzen können die Absolvent\*innen eine maßgebende Vermittlungsrolle zwischen Produktion, Distribution und Nutzung digitaler Medien, aber auch klassischer audiovisueller Medien einnehmen sowie in den grundlegenden Schritten der digitalen Medienkonzeption mitwirken.

(2) Der Bachelorabschluss im Studiengang Digitale Medienkultur qualifiziert für ein Masterstudium (z. B. in Medien-, Kommunikations- oder Kulturwissenschaft oder angrenzenden Bereiche) sowie für redaktionelle Tätigkeiten bei Fernsehsendern und Produktionsfirmen mit Ausrichtung auf digitale Medien (z. B. Produktion, Distribution und Auswertung von Film- und Fernsehprojekten), redaktionelle Tätigkeiten bei der Erstellung multimedialer/digitaler Plattformen, redaktionelle Tätigkeiten im Bereich Filmfestivals oder digitale Archive. Außerdem sind Absolvent\*innen des Studiengangs qualifiziert für die Mitarbeit in Kommunikations-, Marketing- oder PR-Abteilungen digitaler Medienunternehmen, in Einrichtungen der Medienpädagogik, in kulturellen Einrichtungen, in Einrichtungen der Medien- und Marktforschung oder in universitären Forschungseinrichtungen sowie für eigene Gründungen.

---

<sup>1</sup> Genehmigt von der Präsidentin am 05.09.2019

### **§ 3 Hochschulgrad**

*Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung im Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur wird der akademische Grad*

#### **Bachelor of Arts (B.A.)**

*als erster berufsqualifizierender Abschluss verliehen.*

### **§ 4 Dauer, Struktur und Inhalte des Studiums**

(1) *Die Regelstudienzeit des Bachelorstudiengangs Digitale Medienkultur beträgt sechs Semester.*

(2) *Das Bachelorstudium ist modular gegliedert und umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 93 Semesterwochenstunden (SWS) bei einer Gesamtleistung von 180 Leistungspunkten (LP), inklusive der Bachelorarbeit (12 LP) und des Kolloquiums zur Bachelorarbeit (1 LP).*

(3) *Das Bachelorstudium besteht aus den folgenden Pflichtmodulen, der Bachelorarbeit und dem Kolloquium zur Bachelorarbeit:*

#### Pflichtmodule

##### Grundlagenmodule

*Modul 1: Einführung (6 LP)*

*Modul 2: Theorie digitaler Medien (10 LP)*

*Modul 3: Empirie digitaler Medien (12 LP)*

*Modul 5: Geschichte digitaler Medien (8 LP)*

##### Studienmodule

*Modul 4: Kultur digitaler Medien (10 LP)*

*Modul 6: Analyse digitaler Medien (10 LP)*

*Modul 7: System digitaler Medien (10 LP)*

*Modul 8: Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien (10 LP)*

*Modul 10: Spezielle Themen digitaler Medienkulturen (8 LP)*

*Modul 13: Ökonomie digitaler Medien (8 LP)*

*Modul 14: Freies Studium (18 LP)*

*Modul 15: Berufspraxis (7 LP)*

##### Projektmodule

*Modul 9: Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung (14 LP)*

*Modul 11: Medienpraxis (22 LP)*

*Modul 12: Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene (14 LP)*

(4) *Die Inhalte, Lehrformen, Teilnahmevoraussetzungen, Studienzeitaufwand, Kompetenzerwerb und die zu erbringende/n Prüfungsleistung/en der einzelnen Module sind in den Modulbeschreibungen (Anlage 1) festgelegt.*

(5) *Der Verlauf des Studiums ist in einem Regelstudienplan (Anlage 2) dargestellt, bei dessen Einhaltung und erfolgreichem Abschluss der Prüfungen das Studium innerhalb der Regelstudienzeit abgeschlossen werden kann.*

(6) *Von den im Modul 4: Kultur digitaler Medien insgesamt nachzuweisenden 10 LP sind 2 LP durch Absolvieren einer frei wählbaren Lehrveranstaltung aus den Lehrveranstaltungen zu „Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur“ zu absolvieren.*

*Von den im Modul 5: Geschichte digitaler Medien insgesamt nachzuweisenden 8 LP sind 2 LP durch Absolvieren einer frei wählbaren Lehrveranstaltung aus den Lehrveranstaltungen zu „Spezielle Bereiche der Mediengeschichte“ zu absolvieren.*

Von den im Modul 7: System digitaler Medien insgesamt nachzuweisenden 10 LP sind 4 LP durch Absolvieren von zwei frei wählbaren Lehrveranstaltung mit je 2 LP aus den Lehrveranstaltungen zu „Spezielle Bereiche der digitalen Mediensysteme“ zu absolvieren.

Von den im Modul 8: Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien insgesamt nachzuweisenden 10 LP sind 4 LP durch Absolvieren von zwei frei wählbaren Lehrveranstaltung mit je 2 LP aus den Lehrveranstaltungen zu „Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie“ zu absolvieren.

Im Modul 9: Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung und Modul 12: Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene ist je ein Projektseminar im Umfang von 14 LP nachzuweisen.

Im Modul 10: Spezielle Themen digitaler Medienkulturen sind zwei Lehrveranstaltungen im Umfang von je 4 LP zu absolvieren.

Im Modul 11: Medienpraxis sind zwei Projekte oder Betriebspraktika in Medienbetrieben oder Forschungseinrichtungen mit einer Dauer von mindestens 8 Wochen im Umfang von je 11 LP nachzuweisen.

Von den im Modul 13: Ökonomie digitaler Medien insgesamt nachzuweisenden 8 LP sind 2 LP durch Absolvieren einer frei wählbaren Lehrveranstaltung aus den Lehrveranstaltungen zu „Spezielle Bereiche der Medienökonomie“ zu absolvieren.

Im Modul 14: Freies Studium sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 18 LP nachzuweisen, von denen maximal 10 LP durch künstlerisch-praktische Projekte absolviert werden können.

(7) Ein Teil der Lehre kann in englischer Sprache stattfinden.

## **§ 5 Bewertung der Leistungsnachweise und der Prüfungen**

(1) Die studienbegleitenden Modulprüfungen werden entsprechend der jeweiligen Modulbeschreibung durchgeführt und wie folgt bewertet:

1. bewertet gemäß § 14 Abs. 1 und 2 RSP:

Modul 2: Theorie digitaler Medien

Modul 3: Empirie digitaler Medien

Modul 4: Kultur digitaler Medien

Modul 5: Geschichte digitaler Medien

Modul 6: Analyse digitaler Medien

Modul 7: System digitaler Medien

Modul 8: Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien

Modul 9: Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung

Modul 10: Spezielle Themen digitaler Medienkulturen

Modul 12: Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene

Modul 13: Ökonomie digitaler Medien

2. bewertet gemäß § 14 Abs. 3 RSP:

Modul 1: Einführung

Modul 11: Medienpraxis

Modul 14: Freies Studium

Modul 15: Berufspraxis

(2) Das Gesamtprädikat für die Bachelor-Prüfung wird mit folgender Gewichtung ermittelt:

Arithmetisches Mittel der Noten der studienbegleitenden Modulprüfungen:	60 %
Note der Bachelorarbeit:	30 %
Note des Kolloquiums zur Bachelorarbeit:	10 %

(3) Bei hervorragenden Leistungen kann das Gesamtprädikat „mit Auszeichnung“ vergeben werden, wenn der Gesamtdurchschnitt gem. Abs. 2 mindestens 1,3 beträgt.

## **§ 6 Bachelorarbeit**

(1) Die Bachelorarbeit ist eine wissenschaftliche oder theoretische Arbeit. Sie behandelt ein für die Praxis, Forschung und/oder Lehre relevantes wissenschaftliches Thema und soll belegen, dass die/der Studierende in der Lage ist, ein medien-, kommunikations-, kultur- oder filmwissenschaftliches Thema innerhalb des vorgegebenen Zeitraums, selbständig nach wissenschaftlichen Methoden und praxisbezogener Reflexion zu bearbeiten.

(2) Voraussetzung für die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit ist der Nachweis von mindestens 125 Leistungspunkten. Die Anmeldung der Bachelorarbeit bedarf der Unterschriften von Betreuer\*in, Gutachter\*in und Studiendekan\*in.

(3) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt zehn Wochen (12 LP). In begründeten Fällen ist auf Antrag der/des Studierenden und Bestätigung durch die Betreuerin/den Betreuer eine Verlängerung von maximal fünf Wochen möglich. Das Thema darf einmal innerhalb der ersten vier Wochen zurückgegeben werden.

Der Umfang der Arbeit soll ca. 40 Seiten (ca. 60.000 Zeichen ohne Leerzeichen) betragen. Diese kann ergänzt werden durch künstlerisch-praktische Ideenentwürfe auf medientechnischen Datenträgern.

(4) Die Bachelorarbeit wird in einem Kolloquium (1 LP) verteidigt.

## **§ 7 Zeugnis/Urkunde**

Das Zeugnis enthält:

- die Noten bzw. Bewertungen sowie die Bezeichnung der studienbegleitenden Module
- die Note und das Thema der Bachelorarbeit
- die Note des Kolloquiums zur Bachelorarbeit
- das Gesamtprädikat

Gleichzeitig mit dem Zeugnis werden der Kandidatin/dem Kandidaten eine Urkunde und das Diploma Supplement mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. In der Urkunde wird der akademische Grad ausgewiesen.

## **§ 8 Inkrafttreten/Übergangsbestimmungen**

(1) Diese Ordnung tritt am Tage nach der Veröffentlichung in der Amtlichen Bekanntmachung der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF in Kraft.

(2) Für Studierende, die ihr Studium an der Filmuniversität begonnen haben, bevor diese Ordnung in Kraft tritt, gilt die bisher gültige besondere Prüfungsordnung und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF weiter.

(3) Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Ordnung seit WS 2018/19 im Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur immatrikuliert sind, können den Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur einschließlich aller Wiederholungsprüfungen entweder nach dieser oder der jeweils bisher gültigen besonderen Prüfungsordnung und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur ablegen (Wahlrecht). Ein Wechsel zur vorliegenden Studien- und Prüfungsordnung ist dem Studierendenbüro & International Office bis Ende der Vorlesungszeit nach Inkrafttreten bekannt zu geben und dort aktenkundig zu machen. Der Wechsel der Studien- und Prüfungsordnung ist unwiderruflich.

Anlage 1: Modulbeschreibungen

Anlage 2: Regelstudienplan

Anlage 3: Muster Zeugnis, Urkunde, Diploma Supplement

**Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur  
der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF***

**Modulbeschreibungen in der Fassung vom 01.07.2019**

			<i>Seite</i>
<i>Modul</i>	<i>1</i>	<i>Einführung</i>	<i>2</i>
<i>Modul</i>	<i>2</i>	<i>Theorie digitaler Medien</i>	<i>3</i>
<i>Modul</i>	<i>3</i>	<i>Empirie digitaler Medien</i>	<i>4</i>
<i>Modul</i>	<i>4</i>	<i>Kultur digitaler Medien</i>	<i>5</i>
<i>Modul</i>	<i>5</i>	<i>Geschichte digitaler Medien</i>	<i>6</i>
<i>Modul</i>	<i>6</i>	<i>Analyse digitaler Medien</i>	<i>8</i>
<i>Modul</i>	<i>7</i>	<i>System digitaler Medien</i>	<i>9</i>
<i>Modul</i>	<i>8</i>	<i>Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i>	<i>11</i>
<i>Modul</i>	<i>9</i>	<i>Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung</i>	<i>12</i>
<i>Modul</i>	<i>10</i>	<i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen</i>	<i>13</i>
<i>Modul</i>	<i>11</i>	<i>Medienpraxis</i>	<i>14</i>
<i>Modul</i>	<i>12</i>	<i>Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene</i>	<i>15</i>
<i>Modul</i>	<i>13</i>	<i>Ökonomie digitaler Medien</i>	<i>16</i>
<i>Modul</i>	<i>14</i>	<i>Freies Studium</i>	<i>17</i>
<i>Modul</i>	<i>15</i>	<i>Berufspraxis</i>	<i>18</i>

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, interdisziplinär	
Modul:	Modul 1 <b>Einführung</b> Grundlagenmodul	
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführungs- und Orientierungswoche (2 LP, 2 SWS, 1. Semester)</li> <li>▪ Perspektiven der Film- und Mediengestaltung (1 LP, 1 SWS, 1. Semester)</li> <li>▪ Einführung in die Medienwissenschaft/Digitale Medienkultur (2 LP, 2 SWS, 1. Semester)</li> <li>▪ Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (1 LP, 1 SWS, 1. Semester)</li> </ul>	
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in	
Leistungspunkte (LP):	6 LP	
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit:	90 h
	Eigenstudium:	90 h
Modultyp:	Pflicht	
Semester:	1. Semester	
Dauer:	1 Semester	
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich	
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block	
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium	
Kompetenzerwerb:	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kennen die Organisationsstruktur der Filmuniversität</li> <li>▪ kennen die Strukturen und Anforderungen des Studiengangs</li> <li>▪ sind vertraut mit den digitalen Lehr- und Lernangeboten innerhalb des Studiengangs</li> <li>▪ haben einen Überblick über die Methoden, Prozesse und Technologien der Medienherstellung</li> <li>▪ beherrschen die medienwissenschaftlichen Grundlagen bezogen auf die digitale Medienkultur</li> <li>▪ können selbstorganisiert in Teams zusammenarbeiten</li> </ul>	
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kurzdarstellung der Fachrichtungen der Filmuniversität</li> <li>▪ Einblick in den Filmentstehungsprozess</li> <li>▪ Drehen eines Kurzfilms ohne festgelegte Funktionsrollen</li> <li>▪ Einführung in die Medienwissenschaft und die Grundlagen der digitalen Medienkultur</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Exkursion	
Prüfungsleistung/en:	Seminar-, Gruppenarbeit oder Klausur	
Berechnung der Modulnote:	Leistungsnachweis „mit Erfolg“	

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 2 Theorie digitaler Medien Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der Theorie digitaler Medien (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Theorien und Konzepte der Mediensoziologie (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Theorien und Konzepte der Medienpsychologie (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis grundlegender medien- und kommunikationswissenschaftlicher Theorien vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, die theoretischen Kenntnisse zur Reflexion der Wechselbeziehungen zwischen (digitalen) Medien, Gesellschaft und Individuum zu nutzen</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagenwissen über die wesentlichen medien- und kommunikationswissenschaftlichen Theorieansätze mit besonderem Bezug zu digitalen Medien</i></li> <li>▪ <i>Vermittlung grundlegender mediensoziologischer und -psychologischer Theorien und Konzepte</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>



Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 3 Empirie digitaler Medien Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der Empirie digitaler Medien (4 LP, 4 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Qualitative Methoden der Medienforschung (3 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Quantitative Methoden der Medienforschung (3 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>12 LP (davon 2 für die Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 240 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>beherrschen die methodologischen Grundlagen der Medienforschung</i></li> <li>▪ <i>kennen grundlegende quantitative und qualitative Erhebungs- und Auswertungsmethoden</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, sich kritisch mit gängigen Forschungsansätzen und -methoden auseinanderzusetzen</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, selbständig wissenschaftlich-empirisch zu arbeiten</i></li> <li>▪ <i>können sich selbstständig anhand der E-Learning-Angebote in spezifische Themenfelder einarbeiten</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundkenntnisse methodischer Ansätze der Medienforschung</i></li> <li>▪ <i>Grundkenntnisse aktueller quantitativer und qualitativer Methoden zur Erforschung digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Grundlagen wissenschaftlich-empirischen Arbeitens</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 4 Kultur digitaler Medien Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der Kultur digitaler Medien und Games (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Aneignung digitaler Medienkulturen (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester), z.B. Praxis der Games Culture, Cultural Studies, Fan Studies, Intertextualität und Paratexte nach Wahl der Studierenden</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>beherrschen die Grundlagen der Kultur digitaler Medien unter besonderer Berücksichtigung der Games Culture</i></li> <li>▪ <i>können die Aneignungsprozesse digitaler Medien einordnen</i></li> <li>▪ <i>besitzen Kenntnisse der Nutzung, Rezeption und Wirkung digitaler Medien sowie der Games Culture</i></li> <li>▪ <i>besitzen ein kritisches und reflektierendes Verständnis der Games Culture</i></li> <li>▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der digitalen Medienkultur</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Geschichte und Theorien der Games Culture</i></li> <li>▪ <i>Kenntnisse der Praxis der Games Culture</i></li> <li>▪ <i>Grundlegende Kenntnisse der Nutzung und Rezeption digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Aktuelle Tendenzen der Angebote digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	<i>Modul 5 <b>Geschichte digitaler Medien</b> Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der Film- und Mediengeschichte (2 LP, 4 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Geschichte digitaler Medien (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Mediengeschichte (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester), z. B. ein begleitendes Seminar zur Grundlagenveranstaltung oder Veranstaltungen wie Geschichte des Dokumentarfilms, Geschichte des Animationsfilms etc.</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Mediengeschichte im digitalen Zeitalter</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 120 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>kennen die wichtigsten Epochen, Stile und Entwicklungen der Mediengeschichte</i></li> <li>▪ <i>haben Erfahrung in der Sichtung relevanter Inhalte (wie z.B. historische Filme)</i></li> <li>▪ <i>können Medienumbrüche, insbesondere der Digitalisierung historisch kontextualisieren</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, (digitale) Medienphänomene geschichtlich einzuordnen</i></li> <li>▪ <i>kennen verschiedene Aspekte der Mediengeschichte</i></li> <li>▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Mediengeschichte</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Historische Entwicklung der Medienlandschaft von linearen bis digitalen Medien</i></li> <li>▪ <i>Politisch-gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Mediengeschichte</i></li> <li>▪ <i>Geschichte der Digitalisierung ausgehend von herkömmlichen audiovisuellen Medien</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Mediengeschichte</i></li> </ul>

<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	<b>Modul 6</b> <b>Analyse digitaler Medien</b> Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der Medienanalyse (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Theorie und Praxis der Medienkritik (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Theorie und Praxis der Analyse digitaler Medien (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>haben analytische Fähigkeiten im Umgang mit Produkten der digitalen Medienkultur</i></li> <li>▪ <i>kennen Formen, Stile und Genres digitaler Medienprodukte</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, medienanalytische Instrumentarien anzuwenden</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Anwendungsorientierte Grundlagen der Analyse digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Grundlagen der Ästhetik digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Projektarbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Projektarbeit</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 7 System digitaler Medien Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen des digitalen Mediensystems (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme I (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester) nach Wahl der Studierenden</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme II (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester) nach Wahl der Studierenden</i></li> </ul> <p><i>Spezielle Bereiche können z.B. sein spezielle rechtliche, politische oder wirtschaftliche Bedingungen, Aspekte der Distribution digitaler Medien, internationale Mediensysteme im Vergleich, Urheberrecht, Vertragsrecht o.Ä.</i></p>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>2. und 3. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>kennen das nationale Mediensystem</i></li> <li>▪ <i>haben Grundkenntnisse der rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen sowie der Medienregulierung</i></li> <li>▪ <i>kennen die Rechtsgrundlagen für das Arbeiten in und mit den Medien</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, systemische Bedingungen unter Berücksichtigung der Digitalisierung kritisch einzuschätzen</i></li> <li>▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen des Mediensystems</i></li> </ul>

<i>Studieninhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Grundlagen des Mediensystems</i></li><li>▪ <i>Grundlagen politischer und rechtlicher Rahmenbedingungen (digitaler) Medienkulturen</i></li><li>▪ <i>Spezielle Aspekte der medienpolitischen Steuerung und Medienregulierung</i></li><li>▪ <i>Spezielle Aspekte des Mediensystems</i></li></ul>
<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Vorlesung, Seminar</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Drehbuch/Dramaturgie, Montage, interdisziplinär</i>
Modul:	<b>Modul 8</b> <b>Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</b> Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Einführung in die Dramaturgie</i> (4 LP, 4 SWS, empfohlen im 3. Semester)</li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie I</i> (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester)</li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie II</i> (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester)</li> </ul> <p><i>Spezielle Bereiche können z.B. sein Montagetheorie, transmediales Erzählen, Genre-Theorie, Narrationstheorie, Animation Studies, Gender/Queer Studies o.Ä. nach Wahl der Studierenden</i></p>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Dramaturgie und Ästhetik der audiovisuellen Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<p><i>Präsenzzeit: 120 h</i></p> <p><i>Eigenstudium: 180 h</i></p>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>3. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich / Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>haben Grundkenntnisse der Dramaturgie audiovisueller Medienprodukte</i></li> <li>▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis für Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Ästhetik und Dramaturgie</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Einführung in die Dramaturgie</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Aspekte der Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminar- oder Projektarbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminar- oder Projektarbeit</i>



Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Drehbuch/Dramaturgie</i>
Modul:	<i>Modul 9 <b>Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung</b> Projektmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<i>Es ist 1 von 2 Projektseminaren zu wählen (4 SWS, 14 LP empfohlen im 3. Semester), und zwar</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction)</i></li> </ul> <i>oder</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Crossmediale Projektkonzeption</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>14 LP</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>3. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1 – 4 und 6</i>
Kompetenzerwerb:	<i>Die Studierenden</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>sind in der Lage, im Team zusammenzuarbeiten und gemeinsam eine künstlerisch-wissenschaftliche Fragestellung zu bearbeiten</i></li> <li>▪ <i>können selbständig arbeiten und den Lernprozess reflektieren</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, unter Anwendung von Methoden, Lösungen zu entwickeln</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage,</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>einen Stoff von der Grundidee bis zum Treatment zu entwickeln</i></li> </ul> </li> </ul> <i>oder</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>ein multimediales bzw. crossmediales Medienprodukt zu konzeptionieren</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Entwicklung eines Medienprodukts</i></li> <li>▪ <i>Kenntnisse über medienkonvergente Umgebungen und Berücksichtigung dieser in der Projektentwicklung</i></li> <li>▪ <i>Praktische Anwendung dramaturgischer Konzepte sowie theoretischer Konzepte multimedialer Ästhetik</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung, Projekt</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Projektarbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Projektarbeit</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	<i>Modul 10 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen I (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen II (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</i></li> </ul> <i>Spezielle Bereiche sind z.B.:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>aktuelle Phänomene und Diskurse digitaler Medienkultur</i></li> <li>▪ <i>spezielle Theorien und Konzepte der Medien- und Kommunikationswissenschaft</i></li> <li>▪ <i>spezielle Strategien zur Erforschung digitaler Phänomene</i></li> <li>▪ <i>spezielle Aspekte der Games Studies</i></li> <li>▪ <i>spezielle Themen der Film- und Fernsehgeschichte</i></li> <li>▪ <i>spezielle rechtliche, politische oder ökonomische Aspekte digitaler Medien</i></li> <li>▪ <i>Ethik digitaler Medien</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>4. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1 – 7</i>
Kompetenzerwerb:	<i>Die Studierenden besitzen vertiefte Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten entsprechend der gewählten Lehrveranstaltungen</i>
Studieninhalte:	<i>Nach Wahl des/der Studierenden, z.B.:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Aktuelle Phänomene und Diskurse</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Medientheorien</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Themen der Medienforschung</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Aspekte der Games Studies</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Aspekte der Mediengeschichte</i></li> <li>▪ <i>Spezifische Aspekte von Medienrecht, -politik und -wirtschaft</i></li> <li>▪ <i>Medienethik</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>je Lehrveranstaltung eine Seminararbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Arithmetisches Mittel der Noten der Seminararbeiten</i>

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 11 <b>Medienpraxis</b> Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projekt/Betriebspraktikum I (11 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</li> <li>▪ Projekt/Betriebspraktikum II (11 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</li> </ul> <p>Projekte sind z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sehsüchte</li> <li>▪ Kinderfilm-Universität</li> <li>▪ Filmmuseum</li> <li>▪ Freies Praxisprojekt (Beteiligung an F1, F2, TV- oder Filmprojekt)</li> </ul> <p>Ein Betriebspraktikum kann in Medienbetrieben und Forschungseinrichtungen absolviert werden (mindestens 8 Wochen Dauer).</p>
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	22 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 600 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig Projekte zu managen, im Team zu arbeiten und ihre praktischen Fähigkeiten zu reflektieren.
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Projektmanagement</li> <li>▪ Kennenlernen professioneller Strukturen nach Wahl des/der Studierenden, z.B. bei der Mitarbeit in: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Medienproduktion</li> <li>- multimedialen Ausstellungen</li> <li>- Medienarchiven</li> <li>- Filmfestivals</li> <li>- Kinoarbeit</li> <li>- TV-Sendern</li> </ul> </li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	Projekt, Praktikum
Prüfungsleistung/en:	je Projekt/Praktikum ein Projekt- oder Praktikumsbericht
Berechnung der Modulnote:	Leistungsnachweise „mit Erfolg“

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, interdisziplinär</i>
Modul:	<i>Modul 12 Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene Projektmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<i>Es ist 1 von 2 Projektseminaren zu wählen (4 SWS, 14 LP, empfohlen im 5. Semester), und zwar</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Rezeptionsforschung</i></li> <li>oder</li> <li>▪ <i>Production Studies</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Junior-Professur für Production Studies</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>14 LP</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>5. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1 – 6</i>
Kompetenzerwerb:	<i>Die Studierenden</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>können eine vorgegebene Fragestellung unter Anwendung fachwissenschaftlicher Methoden bearbeiten</i></li> <li>▪ <i>besitzen vertiefte Kenntnisse über die praktische Anwendung der Methoden empirischer Forschung</i></li> <li>▪ <i>können selbständig arbeiten und den Lernprozess reflektieren</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, künstlerisch-ästhetische Projekte im Bereich digitaler Medienkulturen wissenschaftlich zu reflektieren</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Vermittlung von Kenntnissen über die Erforschung von Rezeptionsprozessen medialer Inhalte in der digitalen Medienlandschaft</i></li> <li>▪ <i>Anwendung von Kenntnissen aus der Medienforschung</i></li> <li>▪ <i>Konzeption und Durchführung von Forschungsdesigns</i></li> <li>▪ <i>Wissenschaftliches Begleiten von Produktionsprozessen</i></li> <li>▪ <i>Vorstellung der Ergebnisse auf Fachtagungen (Exkursion)</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung, Wissenschaftliches Projekt, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Forschungs- oder Projektbericht</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note des Forschungs- oder Projektberichts</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 13 Ökonomie digitaler Medien Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Grundlagen der (globalen) Medienwirtschaft (2 SWS, 4 LP, empfohlen im 5. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Medienökonomie (2 SWS, 2 LP, empfohlen im 5. Semester), wie z.B. crossmediales Marketing, betriebs- und volkswirtschaftliche Aspekte digitaler Medien, digitale Distributionsstrategien, Media-Entrepreneurship</i></li> </ul>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>5. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1, 4, 7</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis für allgemeine medienökonomische Grundlagen</i></li> <li>▪ <i>können die Medienwirtschaft und die globale Ökonomie digitaler Medien kritisch reflektieren</i></li> <li>▪ <i>kennen Planungstechniken bei der Herstellung und Vermarktung multimedialer Medienprodukte</i></li> <li>▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Medienökonomie</i></li> </ul>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Einführung in die Medienökonomie</i></li> <li>▪ <i>Grundlagen des globalen Ökonomiesystems digitaler Medienstrukturen</i></li> <li>▪ <i>Planung und Vermarktung multimedialer Medienprodukte</i></li> <li>▪ <i>Spezielle Bereiche der Medienökonomie</i></li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 14 <b>Freies Studium</b> Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Aus dem Wahlpflichtangebot der Bachelorstudiengänge der Filmuniversität sind nach eigenem Interesse und Fähigkeiten freigegebene Veranstaltungen im Umfang von 18 LP nachzuweisen, von denen maximal 10 LP durch künstlerisch-praktische Projekte absolviert werden können. In Absprache mit der*dem Studiendekan*in können auch Lehrveranstaltungen anderer Hochschulen oder Universitäten anerkannt werden – darunter fallen ausdrücklich auch E-Learning-Angebote.
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	18 LP
Arbeitsaufwand:	Gesamt: 540 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden erweitern ihr Wissen und ihre Fachkompetenzen in selbst gewählten Interessensfeldern
Studieninhalte:	Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihr Wissen in eigenen Interessensfeldern zu vertiefen, wie z. B. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden</li> <li>▪ medienwirtschaftliche Bereiche</li> <li>▪ künstlerisch-praktische Projekte</li> <li>▪ Sprachkurse</li> <li>▪ Programmierkenntnisse</li> </ul>
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Wissenschaftliches Projekt
Prüfungsleistung/en:	Leistungsnachweise „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

<i>Studiengang / Studiengänge:</i>	<i>Digitale Medienkultur, interdisziplinär</i>
<i>Modul:</i>	<b>Modul 15</b> <b>Berufspraxis</b> <b>Studienmodul</b>
<i>Lehrveranstaltung/en:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Präsentationstechniken und Selbstmarketing (2 SWS, 4 LP, empfohlen im 6. Semester)</i></li> <li>▪ <i>Selbstständig in den Medien (1 SWS, 2 LP, empfohlen im 6. Semester)</i></li> <li>▪ <i>HÖPP (2 SWS, 1 LP, empfohlen im 6. Semester)</i></li> </ul>
<i>Modulverantwortung:</i>	<i>Studiendekan*in</i>
<i>Leistungspunkte (LP):</i>	<i>7 LP</i>
<i>Arbeitsaufwand:</i>	<i>Präsenzzeit: 75 h</i> <i>Eigenstudium: 135 h</i>
<i>Modultyp:</i>	<i>Pflicht</i>
<i>Semester:</i>	<i>6. Semester</i>
<i>Dauer:</i>	<i>1 Semester</i>
<i>Häufigkeit des Angebotes:</i>	<i>jährlich</i>
<i>Veranstaltungsturnus:</i>	<i>wöchentlich/Block</i>
<i>Voraussetzung für die Teilnahme:</i>	<i>Module 1-9</i>
<i>Kompetenzerwerb:</i>	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>kennen Richtlinien für die Existenzgründung und Formen des selbständigen Arbeitens in der digitalen Medienlandschaft</i></li> <li>▪ <i>sind in der Lage, sicher zu präsentieren und routiniert mit Präsentationstechniken umzugehen</i></li> </ul>
<i>Studieninhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Präsentationsstrategien, Zielgruppenorientierung und Methoden der Visualisierung von Präsentationen</i></li> <li>▪ <i>Finanzierungs- und Fördermaßnahmen für Freiberufler*innen und Existenzgründer*innen</i></li> </ul>
<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Seminar, Übung, Kolloquium</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Projektarbeit; Teilnahme an 10 hochschulöffentlichen Projektpräsentationen</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Leistungsnachweise „mit Erfolg“</i>

**Exemplarischer Studienablaufplan Digitale Medienkultur (01.07.2019)**

Modul	Typ	Veranstaltungsart	Modulverantwortl. / Studiengang	empfohlenes Semester												Art des LN	Leistungspunkte	SWS	
				1		2		3		4*		5		6					
				SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP				
<b>1 Einführung</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, Ü, Ex</b>	<b>Studiendekan*in</b>	6	6												LN m.E.	6	6
1.1 Einführungs- und Orientierungswoche	Pflicht	V, Ü	Interdisziplinär	2	2													2	2
1.2 Perspektiven der Film- und Mediengestaltung	Pflicht	V	Interdisziplinär	1	1													1	1
1.3 Einführung in die Medienwissenschaft/Digitale Medienkultur	Pflicht	V, Ex	DMK	2	2													2	2
1.4 Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Pflicht	Ü	DMK	1	1													1	1
<b>2 Theorie digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü</b>	<b>Prof*in TEDM</b>	2	4	4	6										BLN	10	6
2.1 Grundlagen der Theorie digitaler Medien	Pflicht	V, S	DMK	2	4													4	2
2.2 Theorien und Konzepte der Mediensoziologie	Pflicht	S, Ü	DMK			2	2											2	2
2.3 Theorien und Konzepte der Medienpsychologie Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Pflicht	S, Ü	DMK			2	2										BLN	2	0
<b>3 Empirie digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü</b>	<b>Prof*in TEDM</b>	4	4	4	8										BLN	12	8
3.1 Grundlagen der Empirie digitaler Medien	Pflicht	V, S	DMK	4	4													4	4
3.2 Qualitative Methoden der Medienforschung	Pflicht	S, Ü	DMK			2	3											3	2
3.3 Quantitative Methoden der Medienforschung Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Pflicht	S, Ü	DMK			2	3										BLN	2	0
<b>4 Kultur digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ex</b>	<b>Prof*in TEDM</b>	4	6	2	4										BLN	10	6
4.1 Grundlagen der Kultur digitaler Medien und Games	Pflicht	V, S	DMK	4	6													4	2
4.2 Aneignung digitaler Medienkulturen	Pflicht	S, Ü, Ex	DMK	2	2													2	2
4.3 Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Wahlpflicht	S, Ü, Ex	DMK			2	2										BLN	2	0
<b>5 Geschichte digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü, Ex</b>	<b>Prof*in MidZ</b>	6	4	2	4										BLN	8	8
5.1 Grundlagen der Film- und Mediengeschichte	Pflicht	V	MeWi	4	2													2	4
5.2 Geschichte digitaler Medien	Pflicht	S, Ex	DMK	2	2													2	2
5.3 Spezielle Bereiche der Mediengeschichte Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Wahlpflicht	S, Ü	MeWi			2	2										BLN	2	0
<b>6 Analyse digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>S, Ü</b>	<b>Prof*in AÄaM</b>	4	6	2	4										BLN	10	6
6.1 Grundlagen der Medienanalyse	Pflicht	S	MeWi	2	4													4	2
6.2 Theorie und Praxis der Medienkritik	Pflicht	S, Ü	DMK	2	2													2	2
6.3 Theorie und Praxis der Analyse digitaler Medien Plus 2 LP Projektarbeit	Pflicht	S, Ü	MeWi			2	2										BLN	2	0
<b>7 System digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S</b>	<b>Prof*in TEDM</b>		2	4	4	6									BLN	10	6
7.1 Grundlagen des digitalen Mediensystems	Pflicht	V	DMK		2	4												4	2
7.2 Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme I	Wahlpflicht	S	DMK			2	2											2	2
7.3 Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme II Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Wahlpflicht	S	DMK			2	2										BLN	2	0
<b>8 Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü</b>	<b>Prof*in DÄAVM</b>				8	10									BLN	10	8
8.1 Einführung in die Dramaturgie	Pflicht	V	DD				4	4										4	4
8.2 Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie I	Wahlpflicht	S, Ü	Interdisziplinär				2	2										2	2
8.3 Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie II Plus 2 LP Seminararbeit oder Projektarbeit	Wahlpflicht	S, Ü	interdisziplinär				2	2									BLN	2	0
<b>9 Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung (1 aus 2 Lehrveranstaltungen)</b>	<b>Pflicht</b>	<b>S, Ü, P</b>	<b>Prof*in TEDM</b>				4	14									BLN	14	4
Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction)	Wahlpflicht	S, Ü, P	DD																
oder Crossmediale Projektkonzeption	Wahlpflicht	S, Ü, P	DMK																
<b>10 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen</b>	<b>Pflicht</b>	<b>S, Ü, Ex</b>	<b>Prof*in TEDM</b>					4	8								BLN	8	4
10.1 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen I	Wahlpflicht	S, Ü, Ex	DMK/MeWi					2	4								BLN	4	2
10.2 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen II	Wahlpflicht	S, Ü, Ex	DMK/MeWi					2	4								BLN	4	2
<b>11 Medienpraxis</b>	<b>Pflicht</b>	<b>P</b>	<b>Studiendekan*in</b>					4	22								LN m.E.	22	4
11.1 Projekt/Betriebspraktikum I	Wahlpflicht	P	Interdisziplinär					2	11								LNm.E.	11	2
11.2 Projekt/Betriebspraktikum II	Wahlpflicht	P	Interdisziplinär					2	11								LNm.E.	11	2
<b>12 Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene (1 aus 2 Veranstaltungen)</b>	<b>Pflicht</b>	<b>S, Ü, wissP, Ex</b>	<b>Jun-Prof*in PS</b>							4	14						BLN	14	4
Rezeptionsforschung	Wahlpflicht	S, Ü, wissP, Ex	DMK																
oder Production Studies	Wahlpflicht	S, Ü, wissP, Ex	Interdisziplinär																
<b>13 Ökonomie digitaler Medien</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü, Ex</b>	<b>Prof*in TEDM</b>							4	8						BLN	8	4
13.1 Grundlagen der (globalen) Medienwirtschaft	Pflicht	V, S	DMK							2	4							4	2
13.2 Spezielle Bereiche der Medienökonomie Plus 2 LP Seminararbeit oder Klausur	Wahlpflicht	S, Ü, Ex	DMK							2	2						BLN	2	0
<b>14 Freies Studium (k aus n Veranstaltungen)</b>	<b>Pflicht</b>	<b>V, S, Ü, P, wissP</b>	<b>Studiendekan*in</b>							6	9	6	9				LN m.E.	18	12
<b>15 Berufspraxis</b>	<b>Pflicht</b>	<b>S, Ü, Koll</b>	<b>Studiendekan*in</b>										5	7			LN m.E.	7	5
15.1 Präsentationstechniken und Selbstmarketing	Pflicht	S, Ü	DMK										2	4				4	2
15.2 Selbstständig in den Medien	Pflicht	S, Ü	DMK										1	2				2	1
15.3 HÖPP	Pflicht	Koll	interdisziplinär										2	1				1	2
Bachelorarbeit	Pflicht		DMK/MeWi										1,9	12			BLN	12	1,9
Kolloquium zur Bachelorarbeit	Pflicht	Koll	DMK/MeWi										0,1	1			BLN	1	0,1
<b>Summen</b>																	Summe	180	93

Abkürzungen: S = Seminar, P = Projekt, Ü = Übung, V = Vorlesung, RV = Ringvorlesung, Ex = Exkursion, wissP = wissenschaftliches Projekt, Koll = Kolloquium; LN = Leistungsnachweis, BLN = benoteter Leistungsnachweis, LN m.E. = Leistungsnachweis mit Erfolg (benotet)

\*Mobilitätsfenster



---

## Diploma Supplement

*Diese Diploma Supplement-Vorlage wurde von der Europäischen Kommission, dem Europarat und UNESCO/CEPES entwickelt. Das Diploma Supplement soll hinreichende Daten zur Verfügung stellen, die die internationale Transparenz und angemessene akademische und berufliche Anerkennung von Qualifikationen (Urkunden, Zeugnisse, Abschlüsse, Zertifikate, etc.) verbessern. Das Diploma Supplement beschreibt Eigenschaften, Stufe, Zusammenhang, Inhalte sowie Art des Abschlusses des Studiums, das von der in der Originalurkunde bezeichneten Person erfolgreich abgeschlossen wurde. Die Originalurkunde muss diesem Diploma Supplement beigelegt werden. Das Diploma Supplement sollte frei sein von jeglichen Werturteilen, Äquivalenzaussagen oder Empfehlungen zur Anerkennung. Es sollte Angaben in allen acht Abschnitten enthalten. Wenn keine Angaben gemacht werden, sollte dies durch eine Begründung erläutert werden.*

---

### 1. ANGABEN ZUM INHABER/ZUR INHABERIN DER QUALIFIKATION

1.1 Familienname(n) / 1.2 Vorname(n)

1.3 Geburtsdatum (TT/MM/JJJJ)

1.4 Matrikelnummer oder Code zur Identifizierung des/der Studierenden (wenn vorhanden)

### 2. ANGABEN ZUR QUALIFIKATION

2.1 Bezeichnung der Qualifikation und (wenn vorhanden) verliehener Grad (in der Originalsprache)

Bachelor of Arts (B.A.)

2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation

Digitale Medienkultur

2.3 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat (in der Originalsprache)

Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

Universität / staatlich

2.4 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung (falls nicht mit 2.3 identisch), die den Studiengang durchgeführt hat (in der Originalsprache)

2.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)

Deutsch

Datum der Zertifizierung:

---

Vorsitzende/ Vorsitzender der Prüfungskommission

### **3. ANGABEN ZU EBENE UND ZEITDAUER DER QUALIFIKATION**

#### 3.1 Ebene der Qualifikation

Erster berufsqualifizierender Abschluss

#### 3.2 Offizielle Dauer des Studiums (Regelstudienzeit) in Leistungspunkten und/oder Jahren

180 ECTS-Leistungspunkte, 3 Jahre inklusive aller Studien- und Prüfungsleistungen

#### 3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- Hochschulzugangsberechtigung gemäß § 9 Abs. 2 – 3 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes
- eine studiengangbezogene Eignung
- von ausländischen Studienbewerber/innen, die die schulische Hochschulzugangsberechtigung nicht an einer deutschsprachigen Einrichtung erworben haben, die DSH-2 oder ein äquivalentes Sprachzeugnis

### **4. ANGABEN ZUM INHALT DES STUDIUMS UND ZU DEN ERZIELTEN ERGEBNISSEN**

#### 4.1 Studienform

Vollzeitstudium

#### 4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

Die Absolvent\*innen des Studiengangs Digitale Medienkultur

- haben grundlegende und übergreifende Kenntnisse der Medienkultur und deren gesellschaftlicher Bedeutung und sind daher in der Lage, die digitale Medienpraxis und ihre Konvergenzprozesse kompetent und wissenschaftlich fundiert zu analysieren und kritisieren
- verstehen grundlegende wissenschaftliche Theorien und Methoden der Medienwissenschaft, -forschung und -praxis und sind in der Lage, die Kenntnisse selbstständig (auch, aber nicht nur) auf die Medienpraxis bezogen anzuwenden
- haben grundlegendes Wissen über die Konzeption ästhetisch-künstlerischer Projekte der digitalen Medienkultur
- sind zur eigenständigen Planung und Durchführung künstlerischer und künstlerisch-wissenschaftlicher Entwicklungsprojekte in der Lage
- können im Team arbeiten, moderne digitale Kommunikations- und Informationstechniken zielführend einsetzen und Arbeitsergebnisse adäquat präsentieren
- haben die Befähigung zur weiterführenden und vertiefenden Berufsqualifikation (M.A., bspw. Medienwissenschaft)

#### 4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten

Siehe Transkript und Prüfungszeugnis

#### 4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

Siehe Transkript

#### 4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)

Note

Für die Gesamtnote werden das arithmetische Mittel der Noten der studienbegleitenden Modulprüfungen mit 60 Prozent, die Note der Bachelorarbeit mit 30 Prozent und die Note der Verteidigung der Bachelorarbeit mit 10 Prozent gewichtet.

Datum der Zertifizierung:

Vorsitzende/ Vorsitzender der Prüfungskommission

## 5. ANGABEN ZUR BERECHTIGUNG DER QUALIFIKATION

### 5.1 Zugang zu weiterführenden Studien

Der Abschluss qualifiziert für ein Masterstudium.

### 5.2 Zugang zu reglementierten Berufen (sofern zutreffend)

Durch das im Studiengang Digitale Medienkultur erworbene Wissen, die Fähigkeiten und Kompetenzen können die Absolvent\*innen eine maßgebende Vermittlungsrolle zwischen Produktion, Distribution und Nutzung digitaler Medien, aber auch klassischer audiovisueller Medien einnehmen sowie in den grundlegenden Schritten der digitalen Medienkonzeption mitwirken. Mögliche Tätigkeits- bzw. Einsatzfelder sind:

- Redaktionelle Tätigkeit bei Fernsehsendern und Produktionsfirmen mit Ausrichtung auf digitale Medien (z. B. Produktion, Distribution und Auswertung von Film- und Fernsehprojekten)
- Redaktionelle Tätigkeit bei der Erstellung multimedialer/digitaler Plattformen
- Redaktionelle Tätigkeit im Bereich Filmfestivals
- Redaktionelle Tätigkeit im Bereich digitale Archive
- Mitarbeit in Kommunikations-, Marketing- oder PR-Abteilungen digitaler Medienunternehmen
- Mitarbeit in Einrichtungen der Medienpädagogik
- Mitarbeit in kulturellen Einrichtungen
- Mitarbeit in Einrichtungen der Medien- und Marktforschung
- Mitarbeit in universitären Forschungseinrichtungen
- Eigene Gründungen

## 6. WEITERE ANGABEN

### 6.1 Weitere Angaben

Angaben des Studierenden z. B. Auslandsaufenthalte während des Studiums, Leonardo

### 6.2 Weitere Informationsquellen

Internetseite der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*: [www.filmuniversitaet.de](http://www.filmuniversitaet.de)

## 7. ZERTIFIZIERUNG DES DIPLOMA SUPPLEMENTS

Dieses Diploma Supplement nimmt Bezug auf folgende Original-Dokumente:

Urkunde über die Verleihung des Grades vom [Datum]

Prüfungszeugnis vom [Datum]

Transkript vom [Datum]

Datum der Zertifizierung:

---

Vorsitzende/ Vorsitzender der Prüfungskommission

Offizieller Stempel/Siegel

## 8. ANGABEN ZUM NATIONALEN HOCHSCHULSYSTEM

Die Informationen über das nationale Hochschulsystem auf den folgenden Seiten geben Auskunft über die Qualifikation und den Status der Institution, die sie vergeben hat.

**8. INFORMATIONEN ZUM HOCHSCHULSYSTEM IN DEUTSCHLAND<sup>1</sup>**

**8.1 Die unterschiedlichen Hochschulen und ihr institutioneller Status**

Die Hochschulausbildung wird in Deutschland von drei Arten von Hochschulen angeboten.<sup>2</sup>

- *Universitäten*, einschließlich verschiedener spezialisierter Institutionen, bieten das gesamte Spektrum akademischer Disziplinen an. Traditionell liegt der Schwerpunkt an deutschen Universitäten besonders auf der Grundlagenforschung, so dass das fortgeschrittene Studium vor allem theoretisch ausgerichtet und forschungsorientiert ist.

- *Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW)* konzentrieren ihre Studienangebote auf ingenieurwissenschaftliche technische Fächer und wirtschaftswissenschaftliche Fächer, Sozialarbeit und Design. Der Auftrag von angewandter Forschung und Entwicklung impliziert einen praxisorientierten Ansatz und eine ebensolche Ausrichtung des Studiums, was häufig integrierte und begleitete Praktika in Industrie, Unternehmen oder anderen einschlägigen Einrichtungen einschließt.

- *Kunst- und Musikhochschulen* bieten Studiengänge für künstlerische Tätigkeiten an, in Bildender Kunst, Schauspiel und Musik, in den Bereichen Regie, Produktion und Drehbuch für Theater, Film und andere Medien sowie in den Bereichen Design, Architektur, Medien und Kommunikation.

Hochschulen sind entweder staatliche oder staatlich anerkannte Institutionen. Sowohl in ihrem Handeln einschließlich der Planung von Studiengängen als auch in der Festsetzung und Zuerkennung von Studienabschlüssen unterliegen sie der Hochschulgesetzgebung.

**8.2 Studiengänge und -abschlüsse**

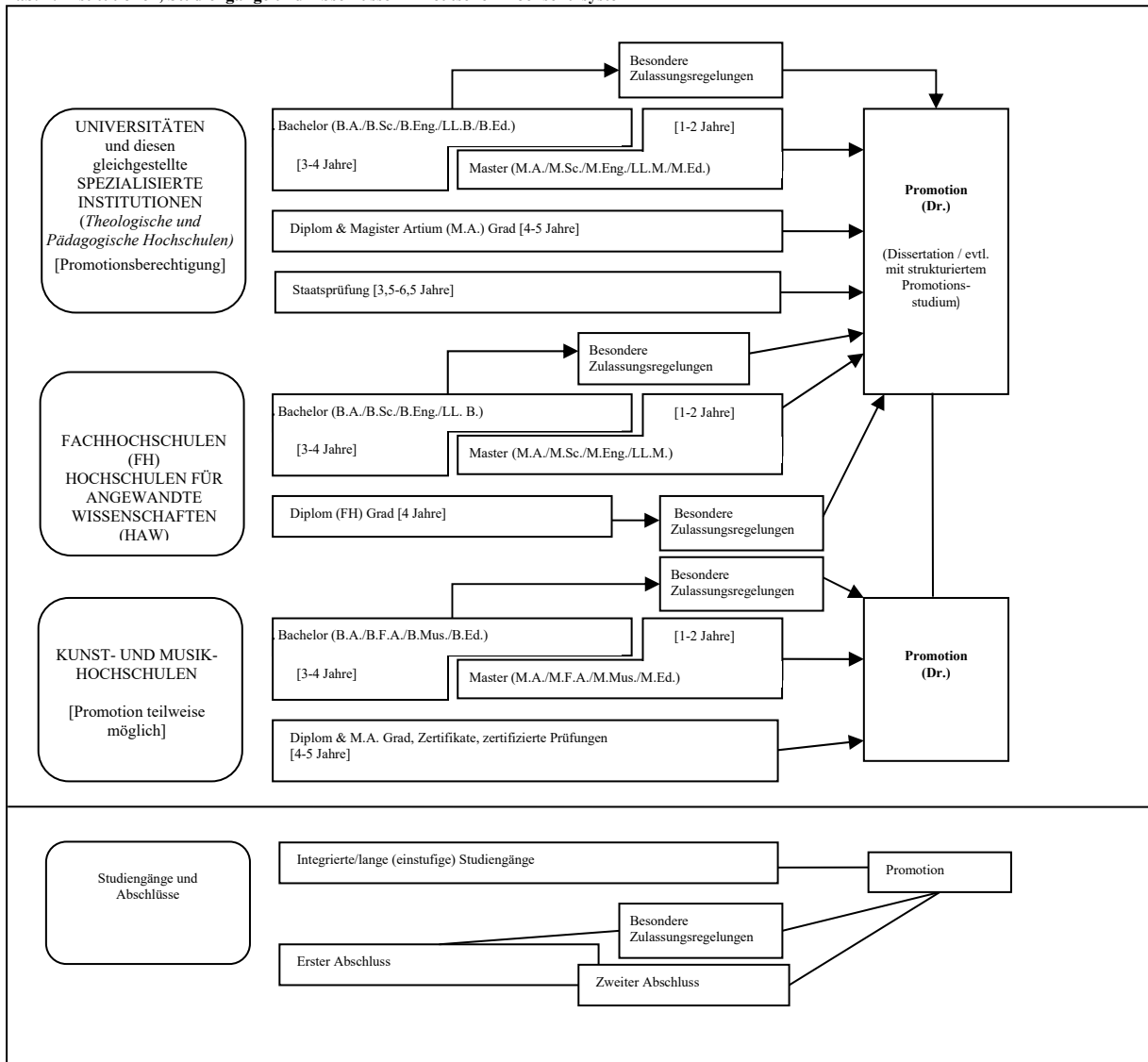
In allen Hochschulen wurden die Studiengänge traditionell als integrierte „lange“ (einstufige) Studiengänge angeboten, die entweder zum Diplom oder zum Magister Artium führten oder mit einer Staatsprüfung abschlossen.

Im Rahmen des Bologna-Prozesses wird das einstufige Studiensystem sukzessive durch ein zweistufiges ersetzt. Seit 1998 wurden in fast allen Studiengängen gestufte Abschlüsse (Bachelor und Master) eingeführt. Dies soll den Studierenden mehr Wahlmöglichkeiten und Flexibilität beim Planen und Verfolgen ihrer Lernziele bieten sowie Studiengänge international kompatibler machen.

Die Abschlüsse des deutschen Hochschulsystems einschließlich ihrer Zuordnung zu den Qualifikationsstufen sowie die damit einhergehenden Qualifikationsziele und Kompetenzen der Absolventinnen und Absolventen sind im Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (HQR)<sup>3</sup> beschrieben. Die drei Stufen des HQR sind den Stufen 6, 7 und 8 des Deutschen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (DQR)<sup>4</sup> und des Europäischen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (EQR)<sup>5</sup> zugeordnet.

Einzelheiten s. Abschnitte 8.4.1, 8.4.2 bzw. 8.4.3. Tab. 1 gibt eine zusammenfassende Übersicht.

**Tab. 1: Institutionen, Studiengänge und Abschlüsse im Deutschen Hochschulsystem**



### 8.3 Anerkennung/Akkreditierung von Studiengängen und Abschlüssen

Um die Qualität und die Vergleichbarkeit von Qualifikationen sicherzustellen, müssen sich sowohl die Organisation und Struktur von Studiengängen als auch die grundsätzlichen Anforderungen an Studienabschlüsse an den Prinzipien und Regelungen der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder (KMK) orientieren.<sup>6</sup> Seit 1999 existiert ein bundesweites Akkreditierungssystem für Bachelor- und Masterstudiengänge, nach dem alle neu eingeführten Studiengänge akkreditiert werden. Akkreditierte Studiengänge sind berechtigt, das Qualitätssiegel des Akkreditierungsrates zu führen.<sup>7</sup>

### 8.4 Organisation und Struktur der Studiengänge

Die folgenden Studiengänge können von allen drei Hochschularten angeboten werden. Bachelor- und Masterstudiengänge können nacheinander, an unterschiedlichen Hochschulen, an unterschiedlichen Hochschularten und mit Phasen der Erwerbstätigkeit zwischen der ersten und der zweiten Qualifikationsstufe studiert werden. Bei der Planung werden Module und das Europäische System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS) verwendet, wobei einem Semester 30 Kreditpunkte entsprechen.

#### 8.4.1 Bachelor

In Bachelorstudiengängen werden wissenschaftliche Grundlagen, Methodenkompetenz und berufsbezogene Qualifikationen vermittelt. Der Bachelorabschluss wird nach 3 bis 4 Jahren vergeben.

Zum Bachelorstudium gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Bachelor abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.<sup>8</sup>

Studiengänge der ersten Qualifikationsstufe (Bachelor) schließen mit den Graden Bachelor of Arts (B.A.), Bachelor of Science (B.Sc.), Bachelor of Engineering (B.Eng.), Bachelor of Laws (LL.B.), Bachelor of Fine Arts (B.F.A.), Bachelor of Music (B.Mus.) oder Bachelor of Education (B.Ed.) ab. Der Bachelorgrad entspricht der Qualifikationsstufe 6 des DQR/EQR.

#### 8.4.2 Master

Der Master ist der zweite Studienabschluss nach weiteren 1 bis 2 Jahren. Masterstudiengänge können nach den Profiltypen „anwendungsorientiert“ und „forschungsorientiert“ differenziert werden. Die Hochschulen legen das Profil fest.

Zum Masterstudium gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Master abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.<sup>9</sup>

Studiengänge der zweiten Qualifikationsstufe (Master) schließen mit den Graden Master of Arts (M.A.), Master of Science (M.Sc.), Master of Engineering (M.Eng.), Master of Laws (LL.M.), Master of Fine Arts (M.F.A.), Master of Music (M.Mus.) oder Master of Education (M.Ed.) ab. Weiterbildende Masterstudiengänge können andere Bezeichnungen erhalten (z.B. MBA).

Der Mastergrad entspricht der Qualifikationsstufe 7 des DQR/EQR.

#### 8.4.3 Integrierte „lange“ einstufige Studiengänge: Diplom, Magister Artium, Staatsprüfung

Ein integrierter Studiengang ist entweder mono-disziplinär (Diplomabschlüsse und die meisten Staatsprüfungen) oder besteht aus einer Kombination von entweder zwei Hauptfächern oder einem Haupt- und zwei Nebenfächern (Magister Artium). Das Vorstudium (1,5 bis 2 Jahre) dient der breiten Orientierung und dem Grundlagentrieb im jeweiligen Fach. Eine Zwischenprüfung (bzw. Vordiplom) ist Voraussetzung für die Zulassung zum Hauptstudium, d.h. zum fortgeschrittenen Studium und der Spezialisierung. Voraussetzung für den Abschluss sind die Vorlage einer schriftlichen Abschlussarbeit (Dauer bis zu 6 Monaten) und umfangreiche schriftliche und mündliche Abschlussprüfungen. Ähnliche Regelungen gelten für die Staatsprüfung. Die erworbene Qualifikation entspricht dem Master.

- Die Regelstudienzeit an *Universitäten* beträgt bei integrierten Studiengängen 4 bis 5 Jahre (Diplom, Magister Artium) oder 3,5 bis 6,5 Jahre (Staatsprüfung). Mit dem Diplom werden ingenieur-, natur- und wirtschaftswissenschaftliche Studiengänge abgeschlossen. In den Geisteswissenschaften ist der entsprechende Abschluss in der Regel der Magister Artium (M.A.). In den Sozialwissenschaften variiert die Praxis je nach Tradition der jeweiligen Hochschule. Juristische, medizinische und pharmazeutische Studiengänge schließen mit der Staatsprüfung ab. Dies gilt in einigen Ländern auch für Lehramtsstudiengänge.

Die drei Qualifikationen (Diplom, Magister Artium und Staatsprüfung) sind akademisch gleichwertig und auf der Qualifikationsstufe 7 des DQR/EQR angesiedelt. Sie bilden die formale Voraussetzung zur Promotion. Weitere Zulassungsvoraussetzungen können von der Hochschule festgelegt werden, s. Abschnitt 8.5.

- Die Regelstudienzeit an *Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW)* beträgt bei integrierten Studiengängen 4 Jahre und schließt mit dem Diplom (FH) ab. Dieses ist auf der Qualifikationsstufe 6 des DQR/EQR angesiedelt. Qualifizierte Absolventinnen und Absolventen von

Fachhochschulen/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften können sich für die Zulassung zur Promotion an promotionsberechtigten Hochschulen bewerben, s. Abschnitt 8.5.

- Das Studium an *Kunst- und Musikhochschulen* ist in seiner Organisation und Struktur abhängig vom jeweiligen Fachgebiet und der individuellen Zielsetzung. Neben dem Diplom- bzw. Magisterabschluss gibt es bei integrierten Studiengängen Zertifikate und zertifizierte Abschlussprüfungen für spezielle Bereiche und berufliche Zwecke.

### 8.5 Promotion

Universitäten, gleichgestellte Hochschulen sowie einige Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW) und einige Kunst- und Musikhochschulen sind promotionsberechtigt. Formale Voraussetzung für die Zulassung zur Promotion ist ein qualifizierter Masterabschluss (Fachhochschulen und Universitäten), ein Magisterabschluss, ein Diplom, eine Staatsprüfung oder ein äquivalenter ausländischer Abschluss. Entsprechende Abschlüsse von Kunst- und Musikhochschulen können in Ausnahmefällen (wissenschaftliche Studiengänge, z.B. Musiktheorie, Musikwissenschaften, Kunst- und Musikpädagogik, Medienwissenschaften) formal den Zugang zur Promotion eröffnen. Besonders qualifizierte Inhaber eines Bachelorgrades oder eines Diploms (FH) können ohne einen weiteren Studienabschluss im Wege eines Eignungsfeststellungsverfahrens zur Promotion zugelassen werden. Die Universitäten bzw. promotionsberechtigten Hochschulen regeln sowohl die Zulassung zur Promotion als auch die Art der Eignungsprüfung. Voraussetzung für die Zulassung ist außerdem, dass das Promotionsprojekt von einem Hochschullehrer als Betreuer angenommen wird. Die Promotion entspricht der Qualifikationsstufe 8 des DQR/EQR.

### 8.6 Benotungsskala

Die deutsche Benotungsskala umfasst üblicherweise 5 Grade (mit zahlenmäßigen Entsprechungen; es können auch Zwischennoten vergeben werden): „Sehr gut“ (1), „Gut“ (2), „Befriedigend“ (3), „Ausreichend“ (4), „Nicht ausreichend“ (5). Zum Bestehen ist mindestens die Note „Ausreichend“ (4) notwendig. Die Bezeichnung für die Noten kann in Einzelfällen und für die Promotion abweichen.

Außerdem findet eine Einstufungstabelle nach dem Modell des ECTS-Leitfadens Verwendung, aus der die relative Verteilung der Noten in Bezug auf eine Referenzgruppe hervorgeht.

### 8.7 Hochschulzugang

Die Allgemeine Hochschulreife (Abitur) nach 12 bis 13 Schuljahren ermöglicht den Zugang zu allen Studiengängen. Die Fachgebundene Hochschulreife ermöglicht den Zugang zu allen Studiengängen an Fachhochschulen, an Universitäten und gleichgestellten Hochschulen, aber nur zu bestimmten Fächern. Das Studium an Fachhochschulen ist auch mit der Fachhochschulreife möglich, die in der Regel nach 12 Schuljahren erworben wird. Der Zugang zu Studiengängen an Kunst- und Musikhochschulen und entsprechenden Studiengängen an anderen Hochschulen sowie der Zugang zu einem Sportstudiengang kann auf der Grundlage von anderen bzw. zusätzlichen Voraussetzungen zum Nachweis einer besonderen Eignung erfolgen.

Beruflich qualifizierte Bewerber und Bewerberinnen ohne schulische Hochschulzugangsberechtigung erhalten eine allgemeine Hochschulzugangsberechtigung und damit Zugang zu allen Studiengängen, wenn sie Inhaber von Abschlüssen bestimmter, staatlich geregelter beruflicher Aufstiegsfortbildungen sind (zum Beispiel Meister/in im Handwerk, Industriemeister/in, Fachwirt/in (IHK), Betriebswirt/in (IHK) und (HWK), staatlich geprüfte/r Techniker/in, staatlich geprüfte/r Betriebswirt/in, staatlich geprüfte/r Gestalter/in, staatlich geprüfte/r Erzieher/in). Eine fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung erhalten beruflich qualifizierte Bewerber und Bewerberinnen mit einem Abschluss einer staatlich geregelten, mindestens zweijährigen Berufsausbildung und i.d.R. mindestens dreijähriger Berufspraxis, die ein Eignungsfeststellungsverfahren an einer Hochschule oder staatlichen Stelle erfolgreich durchlaufen haben; das Eignungsfeststellungsverfahren kann durch ein nachweislich erfolgreich absolviertes Probestudium von mindestens einem Jahr ersetzt werden.<sup>10</sup>

Die Hochschulen können in bestimmten Fällen zusätzliche spezifische Zulassungsverfahren durchführen.

### 8.8 Informationsquellen in der Bundesrepublik

- Kultusministerkonferenz (KMK) (Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland); Graurheindorfer Str. 157, D-53117 Bonn; Tel.: +49(0)228/501-0; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [hochschulen@kmk.org](mailto:hochschulen@kmk.org)
- Zentralstelle für ausländisches Bildungswesen (ZAB) als deutsche NARIC; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [zab@kmk.org](mailto:zab@kmk.org)
- Deutsche Informationsstelle der Länder im EURYDICE-Netz, für Informationen zum Bildungswesen in Deutschland; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [eurydice@kmk.org](mailto:eurydice@kmk.org)
- Hochschulrektorenkonferenz (HRK); Leipziger Platz 11, D-10117 Berlin, Tel.: +49 30 206292-11; [www.hrk.de](http://www.hrk.de); E-Mail: [post@hrk.de](mailto:post@hrk.de)
- „Hochschulkompass“ der Hochschulrektorenkonferenz, enthält umfassende Informationen zu Hochschulen, Studiengängen etc. ([www.hochschulkompass.de](http://www.hochschulkompass.de))

- 
- 1 Die Information berücksichtigt nur die Aspekte, die direkt das Diploma Supplement betreffen.
  - 2 Berufsakademien sind keine Hochschulen, es gibt sie nur in einigen Bundesländern. Sie bieten Studiengänge in enger Zusammenarbeit mit privaten Unternehmen an. Studierende erhalten einen offiziellen Abschluss und machen eine Ausbildung im Betrieb. Manche Berufsakademien bieten Bachelorstudiengänge an, deren Abschlüsse einem Bachelorgrad einer Hochschule gleichgestellt werden können, wenn sie vom Akkreditierungsrat akkreditiert sind.
  - 3 Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.02.2017).
  - 4 Deutscher Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (DQR), Gemeinsamer Beschluss der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, der Wirtschaftsministerkonferenz und des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 15.11.2012). Ausführliche Informationen unter [www.dqr.de](http://www.dqr.de).
  - 5 Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Europäischen Rates zur Einrichtung des Europäischen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen vom 23.04.2008 (2008/C 111/01 – Europäischer Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen – EQR).
  - 6 Musterrechtsverordnung gemäß Artikel 4 Absätze 1 – 4 Studienakkreditierungsstaatsvertrag (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.12.2017).
  - 7 Staatsvertrag über die Organisation eines gemeinsamen Akkreditierungssystems zur Qualitätssicherung in Studium und Lehre an deutschen Hochschulen (Studienakkreditierungsstaatsvertrag) (Beschluss der KMK vom 08.12.2016) In Kraft getreten am 01.01.2018.
  - 8 Siehe Fußnote Nr. 7.
  - 9 Siehe Fußnote Nr. 7.
  - 10 Hochschulzugang für beruflich qualifizierte Bewerber ohne schulische Hochschulzugangsberechtigung (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 06.03.2009).