

Amtliche Bekanntmachung

29. Jahrgang

26.07.2023

Nr. 10

Inhalt:

Seite

Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP) der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (SPO) vom 16.01.2023

1

**Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den
Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP)
der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
(SPO) vom 16.01.2023**

Präambel

Der Fakultätsrat der Fakultät II der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF hat aufgrund des § 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 Gesetz vom 23. September 2020 (GVBl. I/20, Nr. 26), die folgende Satzung erlassen.¹

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

§ 1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für das Studium im Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP). Sie ergänzt als fachspezifische Ordnung die Rahmenordnung für Studium und Prüfungen für die Bachelor- und Masterstudiengänge der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (RSP) in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Ziele des Studiums

(1) Das Studium im Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP) vermittelt den Studierenden künstlerische, gestalterische, methodische und technologische Kompetenzen in Theorie und Praxis, die sie befähigen, im Bereich der computergenerierten Bilderstellung für visuelle Effekte und virtuelle Produktionen eine eigenständige künstlerische Position einzunehmen, die auf einem vertieften Verständnis der zu Grunde liegenden Technologien basiert. Ziel ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, künstlerisch eigenverantwortlich zu agieren, zu koordinieren und zu kommunizieren. Die Studierenden werden befähigt, sich eigenständig mit neuen medientechnologischen Entwicklungen im Bereich der computergenerierten Bilderstellung auseinanderzusetzen und für das eigene künstlerische Wirken zu erschließen. Die Studierenden werden so auf zukünftige Veränderungen in einem langjährigen Berufsleben optimal vorbereitet.,

(2) Der Bachelorabschluss qualifiziert für ein Masterstudium sowie für berufliche Tätigkeiten in der künstlerischen Gestaltung von visuellen Effekten, der Beratung und der Leitung von VFX-Produktionen, der Beratung bei computergenerierten Bilderstellung von virtuellen Produktionen, der Technical Direction und je nach individueller Befähigung dem Research & Development. Im Mittelpunkt des zu entwickelnden Kompetenzprofils der Studierenden steht darüber hinaus die Befähigung:

- zur Anwendung wissenschaftlicher und/oder künstlerischer Methoden und Erkenntnisse im Beruf,
- zu kooperativem Handeln und konstruktivem Konfliktverhalten,
- zu interkultureller und internationaler Kommunikation und Zusammenarbeit sowie
- zu kritischem Denken und verantwortlichem Handeln auf der Grundlage freiheitlicher, demokratischer und sozialer Werte.

¹ Genehmigt von der Präsidentin am 09.02.2023

(3) Das Bachelorstudium schließt mit der Anfertigung einer Abschlussarbeit (Bachelorarbeit) und einem Kolloquium ab.

§3 Hochschulgrad

Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung im Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions 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 Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP) beträgt 8 Semester.

(2) Das Bachelorstudium ist modular gegliedert und umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 123 Semesterwochenstunden (SWS) bei einer Gesamtleistung von 240 Leistungspunkten (LP), inklusive der Bachelorarbeit (9 LP) und des Kolloquiums zur Bachelorarbeit (1 LP).

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

Grundlagenmodule

- Modul 2 Computergrafik: Einführung (5 LP) Modul 4
Bildgestaltung & Ästhetik (10 LP) Modul 5
Produktion (5 LP)
- Modul 7 Programmierung & Entwicklung I (10 LP)
- Modul 8 Dramaturgie (6 LP)
- Modul 11 Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen (5 LP) Modul 14
Kalkulation & Management (5 LP)

Studienmodule

- Modul 1 Allgemeine Einführungen (5 LP)
- Modul 10 FX Simulation (9 LP)
- Modul 13 Individuelle Vertiefung (10 LP) Modul 15
Tools & Pipeline Development (5 LP) Modul 18
Entrepreneurial Skills (5 LP)
- Modul 19 Freies Studium (5 LP)

Projektmodule

- Modul 3 Künstlerische Praxis: Digitales Stillleben (15 LP)
- Modul 6 Künstlerische Praxis: Set Extension (15 LP) Modul 9
Künstlerische Praxis: Establishing Shot (15 LP)
- Modul 12 Künstlerische Praxis: Realisation (15 LP)
- Modul 16 Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen (15 LP)
- Modul 17 Projektsemester (30 LP)
- Modul 20 Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit (10)
- Modul 21 VFXVP Projekt (30 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) Im Modul 2 „Computergrafik: Einführung“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 5 LP nachzuweisen. Hierbei ist die Lehrveranstaltung „Grundlagen Rendering“ (3 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 2 LP sind durch frei wählbare Lehrveranstaltungen im Themenbereich „Omnilab: Einführungen“ aus dem Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen nachzuweisen.

Im Modul 4 „Bildgestaltung & Ästhetik“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 10 LP nachzuweisen. Hierbei sind die Lehrveranstaltungen „Einführung in die VFX“ (3 LP), „Architektur und Kunstgeschichte in der Praxis“ (2 LP) und „Grundlagen der Bildgestaltung und Ästhetik in der VFX“ (2 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 3 LP sind wahlweise durch Lehrveranstaltungen aus dem Bereich „Animationstechniken Grundlagen“ nachzuweisen.

Im Modul 11 „Computergrafik: Spezialisierung & aktuelle Themen“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 5 LP nachzuweisen. Hierbei ist die Lehrveranstaltung „Realtime Rendering & Shader Programming“ (3 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 2 LP sind durch frei wählbare Lehrveranstaltungen im Themenbereich „Omnilab: Fortgeschrittene Themen“ aus dem Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen nachzuweisen.

Im Modul 13 „Individuelle Vertiefungen“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 10 LP nachzuweisen. Diese sind wahlweise durch die Lehrveranstaltungen „AV Signalverarbeitung“ (2 LP), „Animationstechniken Vertiefungen“ (3 LP), „Raumakustik“ (3 LP) und/oder frei wählbare Lehrveranstaltungen aus dem Themenbereich Signalverarbeitung, Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen oder Mitwirkung bei Pflichtübungen des genannten Themenbereichs an der Filmuniversität nachzuweisen.

Im Modul 14 „Kalkulation & Management“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 5 LP nachzuweisen. Hierbei sind die Lehrveranstaltungen „Kalkulation Post & VFX“ (3 LP) sowie „Kalkulation Szenografie“ (1 LP) verpflichtend. Der verbleibende 1 LP ist wahlweise durch „Teamführung“ oder eine frei wählbare Lehrveranstaltung im Themenbereich „Projektmanagement“ aus dem Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen nachzuweisen.

Im Modul 16 „Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 15 LP nachzuweisen. Hierbei sind die Lehrveranstaltungen „Previz und Postviz“ (3 LP) und „VFXVP Connect „Virtuelle Produktionen“ (1 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 11 LP sind durch „Einführung in neue Produktionstechnologien (Virtual Production Workshop oder Praxisprojekt)“ (3 LP) und „Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt)“ (8 LP) nachzuweisen.

Im Modul 18 „Entrepreneurial Skills“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 5 LP nachzuweisen. Hierbei ist die Lehrveranstaltung „Medien- und Urheberrecht“ (1 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 4 LP sind durch frei wählbare LV aus dem Angebot des Gründungsservice der Filmuniversität nachzuweisen.

Im Modul 19 „Freies Studium“ sind Lehrveranstaltungen im Umfang von 5 LP nachzuweisen. Hierbei sind die Lehrveranstaltungen „Hochschulöffentliche Projektpräsentation (HÖPP)“ (Teilnahme an 10 Veranstaltungen, 1 LP) und „Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens“ (1 LP) verpflichtend. Die verbleibenden 3 LP sind durch frei wählbare Lehrveranstaltungen aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen nachzuweisen. Hierbei muss 1 LP durch die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung nachgewiesen werden, die sich mit aktuellen Tendenzen und Forschungsmöglichkeiten im Bereich der Medienproduktionen befasst.

(7) Die 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	Computergrafik: Einführung (5 LP)
Modul 4	Bildgestaltung & Ästhetik (10 LP)
Modul 5	Produktion (5 LP)
Modul 7	Programmierung & Entwicklung (10 LP)
Modul 8	Dramaturgie (6 LP)
Modul 11	Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen (5 LP)
Modul 12	Künstlerische Praxis: Realisation (15 LP)
Modul 14	Kalkulation & Management (5 LP)
Modul 16	Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen (15 LP)
Modul 20	Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit (10 LP) Modul 21 VFXVP Projekt (30 LP)

2. bewertet gemäß § 14 Abs. 3 RSP

Modul 1	Allgemeine Einführungen (5 LP)
Modul 3	Künstlerische Praxis: Digitales Stillleben (15 LP)
Modul 6	Künstlerische Praxis: Set Extension (15 LP) Modul 9 Künstlerische Praxis: Establishing Shot (15 LP)
Modul 10	FX Simulation (9 LP)
Modul 13	Individuelle Vertiefungen (10 LP) Modul
Modul 15	Tools & Pipeline Development (5 LP)
Modul 17	Projektsemester (30 LP)
Modul 18	Entrepreneurial Skills (5 LP)
Modul 19	Freies Studium (5 LP)

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

Im Verhältnis der je Modul vergebenen Leistungspunkte gewichtetes arithmetisches Mittel der

studienbegleitenden Modulprüfungen der Module 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 16 und 20	40 %
Note des Moduls 21: VFXVP Projekt	40 %
Note der Bachelorarbeit:	10 %
Note des Kolloquiums zur Bachelorarbeit:	10 %

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

§ 6 Bachelorarbeit

(1) Die Bachelorarbeit ist eine Arbeit, die theoretische und künstlerische Elemente verbindet. Sie soll belegen, dass die*der Studierende die Fähigkeit zum konzeptionellen Diskurs, zur künstlerischen Reflexion und wissenschaftlichen Arbeit besitzt.

(2) Voraussetzung für die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit ist der Nachweis von mindestens 173 Leistungspunkten. Der Abschluss der Module 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ist hierbei zwingend.

(3) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt 7 Wochen (9 LP)
In begründeten Fällen ist auf Antrag der*des Studierenden und Bestätigung durch Betreuer*in eine Verlängerung von maximal 4 Wochen möglich. Das Thema darf einmal innerhalb der ersten 3 Wochen

zurückgegeben werden. Der Umfang der Arbeit beträgt mindestens 25 Seiten. Sie kann durch audiovisuelle Medien ergänzt werden.

(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, im Falle des Moduls 21 den Titel des Projekts
- die Note und das Thema der Bachelorarbeit
- die Note des Kolloquiums zur Bachelorarbeit
- das Gesamtprädikat

Gleichzeitig mit dem Zeugnis werden dem*der Kandidat*in eine Urkunde, das Diploma Supplement und das Transcript of Records mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. Des Weiteren erhält der*die Kandidat*in eine Abschlussnotenstatistik (ECTS-Einstufungstabelle gem. den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der KMK), die die statistische Verteilung der bestandenen Prüfungen der letzten drei Abschlussjahre beinhaltet. In der Urkunde wird der akademische Grad ausgewiesen.

§ 8 Inkrafttreten

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

Anlage 1: Modulbeschreibungen

Anlage 2: Regelstudienplan

Anlage 3: Diploma Supplement

Bachelorstudiengang

Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP)

der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 16.01.2023

Modul 01	Allgemeine Einführungen
Modul 02	Computergrafik: Einführung
Modul 03	Künstlerische Praxis: Digitales Stillleben
Modul 04	Bildgestaltung & Ästhetik
Modul 05	Produktion
Modul 06	Künstlerische Praxis: Set Extension
Modul 07	Programmierung & Entwicklung
Modul 08	Dramaturgie
Modul 09	Künstlerische Praxis: Establishing Shot
Modul 10	FX Simulation
Modul 11	Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen
Modul 12	Künstlerische Praxis: Realisation
Modul 13	Individuelle Vertiefungen
Modul 14	Kalkulation & Management
Modul 15	Tools & Pipeline Development
Modul 16	Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen
Modul 17	Projektsemester
Modul 18	Entrepreneurial Skills
Modul 19	Freies Studium
Modul 20	Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit
Modul 21	VFXVP Projekt

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 1</p> <p>Allgemeine Einführungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Universitätsweite Einführung 2 SWS (2 LP) im 1. Semester • Perspektiven der Film-und Mediengestaltung 2 SWS (1 LP) im 1. Semester • Studiengangspezifische Einführungen (digitaler Maschinenschein) 1 SWS (2 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 75 h Eigenstudium: 75 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Fachrichtungen der Filmuniversität • Befähigung zur selbständigen Nutzung der allgemeinen Infrastruktur an der Filmuniversität • Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses und Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke • Verständnis der Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten von medientheoretischen Grundlagen und filmpraktischen Technologien und Mitteln • Ganzheitliche Sicht auf künstlerische Arbeit • Kenntnisse der grundlegenden Hard- und Software/Produktionstechnologien für VFXVP

Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none">• Kurzdarstellung der Fachrichtungen• Einführung in die allgemeine Infrastruktur der Universität• Grundlagen der analogen und digitalen Technik der Filmherstellung, Verwertung und Ausstrahlung• Einführung in die Zusammenarbeit der Filmgewerke• Einführung in die technischen Produktionsmittel und Werkzeuge für die Entwicklung von visuellen Effekten und virtuellen Produktionen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen, Workshops und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation einer Filmsequenz, Technologie oder Produktionsweise aus dem VFX-Bereich Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	CTECH, VFXVP, FFP, interdisziplinär
Modul	<p>Modul 2</p> <p>Computergrafik: Einführung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Rendering 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • Themenbereich OMNILAB Einführungen (nach Wahl der Studierenden) 2 SWS (2 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der theoretischen Grundlagen der Computergrafik • Kenntnisse der Rendering-Pipeline und der damit verbundenen Prozessschritte zur Erstellung von computergenerierten Bildern • Kenntnisse der Repräsentationsformen von 3D-Modellen • Kenntnisse der Unterschiede von verschiedenen Renderingalgorithmen, z.B. Rasterisierung und Raytracing • Kenntnisse in der Anwendung von 3D-Game-Engines als Entwicklungsumgebung • Kenntnisse über verschiedene Einsatz- und Anwendungsgebiete der Computergrafik im Bereich VFX & virtuelle Produktionen

<p>Studieninhalte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung der theoretischen Grundlagen der Computergrafik und Rendering-Verfahren • Vermittlung der relevanten Renderingalgorithmen wie zum Beispiel Rasterisierung und Raytracing • Einsatz und Vermittlung der praktischen Anwendung von 3D-Game-Engines zur Generierung von 3D-Szenen • Vermittlung von verschiedenen Einsatz- und Anwendungsgebieten der Computergrafik im Bereich VFX & virtuelle Produktionen
<p>Lehr- und Lernformen</p>	<p>Seminare, Vorlesungen und Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Rendering Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“ • OMNILAB Einführungen gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"
<p>Berechnung der Modulnote</p>	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 3</p> <p>Künstlerische Praxis: Digitales Stilleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Worlds I (Asset Building, Lighting, Shading, Rendering) 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • Compositing I: 2D Grundlagen 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • Werkstatt „Digitales Stilleben“ (bspw. Gemäldeanalyse) 4 SWS (8 LP) im 1. Semester • VFXVP Connect „Digitales Stilleben“ 1 SWS (1 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Erstellung stiller oder rudimentär animierter 3D-Szenen inklusive Schattierung: Asset Building, Lighting, Shading Basics • Kenntnisse der Anwendung grundlegender Animationstechniken • Befähigung zur Erstellung erster Bildkompositionen • Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative • Verständnis und Erfahrung mit wissenschaftlichem und künstlerisch-praktischen Zugang zu medienrelevanten und bildkünstlerischen Themen (bspw. Gemäldeanalyse)

	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Verteidigung eigener Themen in der Gruppenarbeit als Grundlage künstlerischer Zusammenarbeit
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von praktischen Kenntnissen der 3D-Modellierung und Szenenerstellung im virtuellen Raum • Vermittlung von praktischen Kenntnissen der Lichtsetzung und des Shading • Vermittlung von praktischen Methoden der Animation und Objekt-Bewegung im 3D-Raum • Auseinandersetzung mit theoretischen und praktischen Methoden der Bildanalyse • Auseinandersetzung mit Bildkomposition und Vermittlung der damit verbundenen Produktions- und Kompositionstechniken • Ausgabe und Betreuung von eigenständigen Projektarbeiten
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen, Einzelunterricht, Kolloquium und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Präsentation Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Digitales Stilleben“ nachzuweisen.</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, Szenografie, Animation und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 4</p> <p>Bildgestaltung & Ästhetik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die VFX 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • Architektur und Kunstgeschichte in der Praxis 2 SWS (2 LP) im 1. Semester • Animationstechniken Grundlagen (Wahlpflicht) 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • Grundlagen der Bildgestaltung und Ästhetik in der VFX 1 SWS (2LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 105 h Eigenstudium: 195 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. und 2. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Kenntnisse der Entwicklungsprozesse und verwendeten Produktionstechnologien für die Generierung von visuellen Effekten • Grundlegende Kenntnisse in Produktionstechnologien des Animationsfilms • Kenntnisse von Aspekten der Bildgestaltung und Ästhetik bei der Entwicklung von computergenerierten Bildern • Grundlegendes Verständnis zur Analyse und Kreation des bewegten Bildes • Grundlegende Kenntnisse der menschlichen Farbwahrnehmung sowie kritisches Verständnis der resultierenden Auswirkungen auf die Farbgestaltung

	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Befähigung für bildkompositorische Prinzipien und zur visuellen Umsetzung von non-fiktionalen Inhalten, schwerpunktmäßig durch Beobachten und Rhythmisieren • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele • Fähigkeiten zu kooperativem-kommunikativem Arbeitsstil an der Schnittstelle von Kunst und Technologie
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Einführung in das Fachgebiet der VFX, der Arbeitsprozesse und damit verbundenen Gewerke • Im Bereich Architektur- und Kunstgeschichte werden die Entwicklung und Einordnung von Baustilen sowie Spiegelung der Alltagsgeschichte in Architektur und Kunst vermittelt • Umfassende Beschäftigung mit dem technischen und ästhetischen Spektrum der film- und medientheoretischen Grundlagen • Vermittlung von Prinzipien der Animation mittels Übungen und theoretischer Analyse • Dramaturgische Verknüpfung des bewegten Bildes als Grundlage der filmischen Erzählung • Umgang mit gängiger Hard- und Software • Koppelung handwerklicher Fähigkeiten mit eigenen künstlerischen Ansätzen durch Übungen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	FFP, VFXVP
Modul	<p>Modul 5</p> <p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der AV Postproduktion I 2 SWS (4 LP) im 2. Semester • Projektmanagement in der Postproduktion 1 SWS (1 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Professur „Emerging Media Production“
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 105 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis des Zusammenhangs grundlegender Eigenschaften der menschlichen Wahrnehmung und Arbeitsschritte in der Postproduktion audiovisueller Werke • Verständnis für Grundbegriffe des digitalen Bilds und Tons • Kenntnisse branchenüblicher Tools für Management und Durchführung der Postproduktion sowie deren Einsatzgebiete • Fähigkeiten zur Gewerke übergreifenden Beurteilung und Reflektion von Workflows und Technologien der Medienproduktion • Fähigkeiten zur kritischen Beurteilung der Wechselwirkungen zwischen gestalterisch-künstlerischen Aspekten und technisch-prozessualen Aspekten der Produktion und Postproduktion filmischer Werke

	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeiten zum Erkennen von Schnittstellen zwischen den Gewerken filmischer Produktion und zum Lesen und selbst Erstellen von einfachen Workflowdiagrammen • Überblick über marktübliche Software zur Planung und Umsetzung von Postproduktionen • Fähigkeiten zur Planung der Postproduktion kleiner Projekte sowie zur softwareunterstützten Koordination
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Dieses Modul führt in die Grundbegriffe, Prozesse und Methoden der Postproduktion audiovisueller Werke ein • Es werden Grundlagen der digitalen Medientechnologie und ihrer Wechselwirkungen mit der menschlichen Wahrnehmung gelehrt, insbesondere Kernbegriffe rund um das digitale Negativ und dessen Entstehung und Bearbeitung von On-Set zu Near-Set über Schnitt zu VFX, Grading und Mastering • Begriffe und Methoden der Qualitätskontrolle werden erläutert • Die Studierenden lernen, Workflows in der Postproduktion zu planen, zu kommunizieren und zu koordinieren
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Klausur, Referat oder Hausarbeit Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 6</p> <p>Künstlerische Praxis: Set Extension</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Worlds II (Set Building, Hybride Einstellungen) 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • Look Development/Production Design/Concept Art 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • Werkstatt „Set Extension“ (bspw. Assistenz Kunstlichtübung) 4 SWS (8 LP) im 2. Semester • VFXVP Connect “Set Extension” 1 SWS (1 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der künstlerisch-praktischen Methoden bei Set Aufbau und Set Building • Vertieftes Verständnis der Arbeitsgebiete von Production Design und VFX sowie der gemeinsamen Schnittstellen • Befähigung zur Konzeption von hybriden Einstellungen aus Sicht der VFX in enger Zusammenarbeit mit den beteiligten Gewerken (u.a. Szeno, Cine) • Befähigung zur Umsetzung erster Concept Arts sowie vertieftes Verständnis von bildkompositorischem Aufbau insb. bei hybriden Einstellungen

	<ul style="list-style-type: none"> • Vertieftes Verständnis von virtuellen Produktionstechnologien und -methoden bei hybriden Einstellungen • Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative in interdisziplinären Teams
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Set Building in Verbindung zur Erstellung von virtuellen Welten • Auseinandersetzung mit hybriden Einstellung und den damit verbundenen künstlerischen, technologischen und praktischen Fragestellungen • Auseinandersetzung mit der künstlerischen Herangehensweise bei der Bildkomposition, Farb- und Stilgebung für das Look Development • Assistenz in interdisziplinärer Projektarbeit mit älteren Jahrgängen (bspw. im Rahmen der Kunstlichtübung oder M2) oder Mitwirkung in interdisziplinären Übungen Auseinandersetzung mit Projektplanung und Abstimmung in interdisziplinären Teams
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquium, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Präsentation Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Set Extension“ nachzuweisen.</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	CTECH
Modul	<p>Modul 7</p> <p>Programmierung & Entwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Programmierkonzepte: Grundlagen der Programmierung 4 SWS (5 LP) im 2. Semester • Programmierkonzepte: Vertiefungen und Anwendungsentwicklung 4 SWS (5 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. und 3. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der Programmierung und Anwendungsentwicklung • Verständnis von und Fähigkeit zur eigenständigen Anwendung von Algorithmen und Datenstrukturen • Kenntnisse von Programmabläufen • Verständnis von und Fähigkeit zur eigenständigen Auseinandersetzung mit programmiertechnischen Fragestellungen • Verständnis von programmiertechnischer Logik und der darauf basierenden Zusammensetzung von Befehlsketten • Befähigung zur eigenständigen Lösung erster programmiertechnischer Problemstellungen • Verständnis der verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten von Programmierung und Anwendungsentwicklung

	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Abstraktion und konzeptuellen Darstellung von Anwendungs- und Schnittstellenkonzepten • Befähigung zu Entwurf und Umsetzung von objekt-orientierten Anwendungen
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Grundlagen der Programmierung • Einführung in Algorithmen und Datenstrukturen • Vermittlung von programmiertechnologischen Fragestellungen und Problemlösungen, inkl. Debugging • Vermittlung von einfachen Programmabläufen hinzu komplexeren Anwendungen und Systemen • Vermittlung von für den Anwendungsbereich notwendigen Programmierparadigmen und -sprachen (bspw. Objektorientierung) • Vorstellung von praktischen Projektarbeiten und Herangehensweisen bei der Anwendungsentwicklung im Bereich VFX & virtuelle Produktionen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Programmierkonzepte: Grundlagen der Programmierung Projektarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung Leistungsnachweis "benotet"</p> <p>Programmierkonzepte: Vertiefungen und Anwendungsentwicklung Projektarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung Leistungsnachweis "benotet"</p>
Berechnung der Modulnote	Arithmetisches Mittel

Studiengang/Studiengänge	Digitale Medienkultur, Medienwissenschaften
Modul	<p>Modul 8</p> <p>Dramaturgie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke 4 SWS (3 LP) im 3. Semester • Grundlagen der Film- und Mediengeschichte 4 SWS (3 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	6 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 60 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis grundlegender dramaturgischer Begriffe und Modelle • Kenntnisse der wichtigsten Epochen, Stile und Entwicklungen der Mediengeschichte • Erfahrung in der Sichtung relevanter Inhalte (wie z.B. historische Filme) • Befähigung zur historischen Kontextualisierung von Medienumbrüchen, insbesondere der Digitalisierung • Befähigung zur geschichtlichen Einordnung (digitaler) Medienphänomene • Kenntnisse von verschiedenen Aspekte der Mediengeschichte • Vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Mediengeschichte
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Von der geschlossenen zur offenen Struktur: Anhand von Filmbeispielen werden zuerst grundlegende dramaturgische Begriffe und strukturelle Merkmale der geschlossenen

	<p>Struktur (3 bzw. 5 Akte, Zeitlinearität, zielgerichtetes Handeln, Figur, Konflikt) behandelt. Heldenreise und Genres. Dann folgen Varianten der offenen Struktur: Ensemblefilm, episodische Struktur, nichtchronologische Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Medienlandschaft von linearen bis digitalen Medien • Politisch-gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Mediengeschichte • Geschichte der Digitalisierung ausgehend von herkömmlichen audiovisuellen Medien • Spezielle Bereiche der Mediengeschichte
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke Mündliche Prüfung, Klausur, schriftliche Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis "benotet"</p> <p>Grundlagen der Film- und Mediengeschichte Mündliche Prüfung, Klausur, schriftliche Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis "benotet"</p>
Berechnung der Modulnote	Arithmetisches Mittel

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 9</p> <p>Künstlerische Praxis: Establishing Shot</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Worlds III (World Building) 2 SWS (3 LP) im 3. Semester • Compositing II: 3D Integration, Bildkomposition 2 SWS (3 LP) im 3. Semester • Werkstatt „Establishing Shot“ (bspw. Entwurf Kunstlichtübung) 4 SWS (8 LP) im 3. Semester • VFXVP Connect „Establishing Shot“ 1 SWS (1 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Vertieftes Verständnis der künstlerisch-technologischen Herangehensweise beim World Building und der damit verbundenen Fragestellungen in interdisziplinären Teams • Fähigkeiten zum Entwurf komplexer virtueller Szenen inklusive der Lichtsetzung in enger Zusammenarbeit mit weiteren Gewerken (bspw. Szenografie und Cinematographie im Rahmen der Kunstlichtübung) • Vertiefte Kenntnisse über Methodiken der Bildkomposition und der 3D-Integration (3D-Compositing) • Befähigung zur Weitergabe bestimmter Aufgaben an jüngere Jahrgänge (Entwurfs-Assistenz)

<p>Studieninhalte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung vertiefter praktisch-theoretischer Kenntnisse des World Building und der 3D-Szenendarstellung • Auseinandersetzung mit erweiterten und komplexeren Bildkompositionen unter Einbindung von 3D-Objekten und -Szenen • Auseinandersetzung und Begleitung des künstlerischen Entwurfsprozesses • Vermittlung von Kenntnissen zur Aufgabenbeschreibung und Weitergabe an jüngere Jahrgänge (im Sinne der Delegation und Zusammenarbeit mit Assistenzen) • Vertiefung des Verständnisses der Lichtsetzung und Szenendarstellung in enger Zusammenarbeit mit weiteren Gewerken (bspw. Szeno, Cine)
<p>Lehr- und Lernformen</p>	<p>Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en</p>	<p>Präsentation Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Establishing Shot“ nachzuweisen.</p>
<p>Berechnung der Modulnote</p>	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH
Modul	<p>Modul 10</p> <p>FX Simulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • FX Simulation I: Grundlagen 3 SWS (4 LP) im 3. Semester • FX Simulation II: Prozedurale Techniken 3 SWS (5 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	9 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. und 4. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse von theoretischen und praktischen Grundlagen und von ausgewählten Vertiefungen zur Generierung von visuellen Effekten • Kenntnisse zur Anwendung und Umsetzung von visuellen Effekten in verschiedenen Softwareumgebungen, wie z.B. Real-Time-Engines • Vertiefendes spezifisches Wissen über generative Methoden und Simulationsalgorithmen • Befähigung zum projektbezogenen Einsatz und der Weiterentwicklung von generative Methoden und Simulationen
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung der Grundlagen zur Simulation von visuellen Effekten wie bspw. Feuer, Nebel, Explosionen, Wasser etc. • Vermittlung der Anwendung und Weiterentwicklung von visuellen Effekten in Softwareumgebungen, wie z.B. Unreal

	<p>oder Blender Einführung in die prozedurale Generierung von grafischen Inhalten, z.B. Geometrien, Partikelsystemen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung von ausgewählten generative Methoden und Simulationsalgorithmen, z.B. Partikelsysteme und Fluide • Einführung in die Entwicklung projektbezogener Effekte • Vermittlung von verschiedenen Einsatz- und Anwendungsgebieten von FX Simulations im Bereich VFX & virtuelle Produktionen (bspw. im OMNILAB)
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>FX Simulation I: Grundlagen Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p> <p>FX Simulation II: Prozedurale Techniken Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH, FFP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 11</p> <p>Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Realtime Rendering & Shader Programming 2 SWS (3 LP) im 4. Semester • Themenbereich OMNILAB Fortgeschrittene Themen (nach Wahl der Studierenden) 2 SWS (2 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht und Wahlpflicht
Semester	4. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 2, 3, 6
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse von computergrafischen Fragestellungen und von Soft- und Hardwarekomponenten im Bereich des Realtime-Renderings und der virtuellen Produktion • Vertiefte Kenntnisse von GPU-basierten Herangehensweisen zur Bildgenerierung und Shader-Programmierung • Kenntnisse und Verständnis der Prozesse und Entwicklungsabläufe bei virtuellen Produktionen, z.B. von dem Einsatz von LED-Leinwänden und 3D-Game-Engines • Befähigung im Rahmen von Übungen komplexe Fragestellungen im Kontext von Echtzeit-Rendering-Pipelines zu bearbeiten

	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Identifikation und Lösungsfindung von technologischen Problemen bei hybriden Computergrafiksystemen • Befähigung zur Reflexion von neu aufkommenden Realtime Rendering und Shader Programming Ansätzen und Verständnis neuer Entwicklungen • Kenntnisse über die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten von Realtime-Rendering im Zusammenhang mit VFX & virtuellen Produktionen (bspw. über OMNILAB)
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Spezialisierungen der Computergrafik mit einem Fokus auf Realtime-Rendering mit 3D-Game-Engines • Vermittlung von Kompetenzen zur Generierung von und Arbeit mit High-Res und Low-Res 3D-Modellen • Vermittlung von Kompetenzen der Shader-Programmierung • Auseinandersetzung mit verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten für den Bereich Realtime-Rendering im Zusammenhang mit VFX & virtuellen Produktionen OMNILAB)
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Realtime Rendering & Shader Programming Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“</p> <p>OMNILAB Fortgeschrittene Themen gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 12</p> <p>Künstlerische Praxis: Realisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Worlds IV (Compositing / Set Supervision) 3 SWS (4 LP) im 4. Semester • Werkstatt „Realisation“ (bspw. Umsetzung Kunstlichtübung) 4 SWS (10 LP) im 4. Semester • VFXVP Connect „Realisation“ 1 SWS (1 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 330 h
Modultyp	Pflicht
Semester	4. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 2, 3, 4, 6
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Koordination und Realisation einer interdisziplinären Projektarbeit • Befähigung zur Umsetzung der für die Projektarbeit entwickelten Entwürfe und Concept Arts • Befähigung zur Begleitung und Unterstützung von Arbeitspaketen (im Sinne des Set Supervision) • Befähigung zur Bewertung von komplexen Bildkompositionen und zur eigenständigen Umsetzung • Befähigung zur interdisziplinären Teamarbeit und Leitung von kleineren Teams (remote und on-location)

<p>Studieninhalte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Spezialisierungen und Unterstützung bei der Weiterentwicklung individueller Interessen der Studierenden im Bereich des World Building • Vertiefte Vermittlung von Kenntnissen des 2D/3D-Compositing • Mitwirkung in interdisziplinären Übungen und Werkstätten (bspw. in enger Zusammenarbeit mit Szenografie und Cinematography)
<p>Lehr- und Lernformen</p>	<p>Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en</p>	<p>Präsentation der Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Realisation“ nachzuweisen.</p>
<p>Berechnung der Modulnote</p>	

Studiengang/Studiengänge	Tonmeister*in, Ani, interdisziplinär
Modul	<p>Modul 13</p> <p>Individuelle Vertiefungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<p>Freie Wahl zur Vertiefung je nach Interesse der Studierenden aus den Lehrveranstaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • AV Signalverarbeitung 2 SWS (2 LP) im 4. Semester • Animationstechniken Vertiefungen 3 SWS (3 LP) im 4. Semester • Raumakustik 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • Freies Studium im Themenbereich Signalverarbeitung, Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen oder Mitwirkung in diesem Themenbereich bei Pflichtübungen 2 SWS (2 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 165 h
Modultyp	Wahlpflicht
Semester	4. und 5. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 3, 4
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefende Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Die Leistungspunkte sind nachzuweisen durch das Belegen der Lehrveranstaltungen AV Signalverarbeitung, Animationstechniken Vertiefungen, Raumakustik. und/oder Freies Studium im Themenbereich Signalverarbeitung,

	Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen oder Mitwirkung in diesem Themenbereich bei Pflichtübungen
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	FFP, interdisziplinär
Modul	Modul 14 Kalkulation & Management Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulation Post & VFX 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • Kalkulation Szenografie 1 SWS (1 LP) im 5. Semester • Teamführung oder Wahl einer anderen Veranstaltung aus dem Themenbereich Projektmanagement 1 SWS (1 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Professur „Emerging Media Production“
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 5
Kompetenzerwerb	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, Aufwände und Kosten für die Postproduktion einzuschätzen und für kleinere audiovisuelle Projekte zu kalkulieren • sind in der Lage, Aufwände und Kosten bei virtuellen Produktionen und VFX-Produktionen einzuschätzen und für kleinere audiovisuelle Projekte zu kalkulieren • haben ein Verständnis für die Abläufe in der Planung eines Szenenbilds und können im Dialog mit Szenenbildner*innen einfache Kalkulationen erstellen • Erweiterte Fachkompetenzen in den Bereichen Teamführung oder Projektmanagement

<p>Studieninhalte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden lernen anhand von Praxisbeispielen die Grundlagen der Kalkulation von Prozessen in der Postproduktion von der Montage über VFX bis zum Grading und Mastering. • Sie lernen, in welchen Arbeitsschritten ein Szenenbild entsteht, welche Arten von Kosten anfallen und unter welchen Bedingungen welche Aufwände für Material und Arbeitskosten zu kalkulieren sind. • Besonderheiten von neuartigen Produktionsverfahren wie Virtual Production werden in diesem Kontext ebenfalls vermittelt. • Im zweiten Teil des Moduls haben die Studierenden die Wahl zwischen Vertiefungen im Projektmanagement oder in der Teamführung. • In der Teamführung lernen die Studierenden, sich in ihrer Rolle als Leitungspersonen und Koordinator*innen zu reflektieren. • Sie lernen typische Teamprozesse in der kreativen Projektarbeit kennen, sowie die Probleme, die aus diesen hervorgehen können. • Verschiedene Lösungsansätze werden gemeinsam erarbeitet, diskutiert und im Kontext der Fachliteratur reflektiert. • Im Projektmanagement werden die Studierenden an aktuelle Projektmanagement-Modelle der digitalen Medienproduktion und Softwareentwicklung herangeführt. • Ein besonderer Fokus liegt dabei auf agilen Methoden wie SCRUM.
<p>Lehr- und Lernformen</p>	<p>Seminare, Vorlesungen und Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en</p>	<p>Kalkulation (Post & VFX und Szenografie) Klausur, Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis „benotet“</p> <p>Teamführung oder Veranstaltung aus dem Themenbereich Projektmanagement gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p>
<p>Berechnung der Modulnote</p>	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH
Modul	<p>Modul 15</p> <p>Tools & Pipeline Development</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Tools & Pipelines: Technical Direction 3 SWS (5 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 105 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3, 6
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über moderne Pipelines und Softwarekomponenten zur Produktion von visuellen Effekten • Verständnis über die Einsatz- und Erweiterungsmöglichkeiten von und mit Programmierung innerhalb von Softwareumgebungen • Verständnis über die Schnittstellen zwischen Softwarekomponenten und dem programmiertechnischen Zugriff auf diese • Befähigung zur Erweiterung und Anpassung von Produktions-Pipelines durch programmiertechnische Entwicklung innerhalb von Softwareumgebungen und als alleinstehende Programme • Befähigung zur Reflexion von neu aufkommenden Pipelines und Verständnis neuer Entwicklungen • Verständnis der Anforderungen an Schnittstellen und Pipelines für künstlerisch-kreative Arbeit

	<ul style="list-style-type: none"> • Vertieftes Verständnis der produktionstechnischen Anforderungen an Datenformate, Datenverarbeitungs- und Produktionsprozesse
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit modernen Pipelines und Softwarekomponenten zur Produktion von visuellen Effekten • Vermittlung der Einsatz- und Erweiterungsmöglichkeiten von und mit Programmierung innerhalb von Softwareumgebungen • Auseinandersetzung mit Schnittstellen zwischen Softwarekomponenten und ihrer Entwicklung • Erweiterung und Anpassung von Produktions-Pipelines durch programmiertechnische Entwicklung innerhalb von Softwareumgebungen und als alleinstehende Programme • Reflexion von neu aufkommenden Pipelines und Verständnis neuer Entwicklungen • Kennenlernen von und Auseinandersetzung mit Arbeitsabläufen und Pipeline-Tools im Rahmen künstlerisch-kreativer Arbeit • Kennenlernen der verschiedenen Disziplinen und Mitwirkenden, die Inhalte wie z.B. Assets in den Produktionsprozess einbringen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, FFP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 16</p> <p>Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Previz und Postviz 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • Einführung in neue Produktionstechnologien (Virtual Production Workshop oder Praxisprojekt) 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt) 4 SWS (8 LP) im 5. Semester • VFXVP Connect „Virtuelle Produktionen“ 1 SWS (1 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 5, 7, 9
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegendes Verständnis der Arbeitsabläufe, technologischen Zusammenhänge und Produktionsprozesse von / bei virtuellen Produktionen, Kenntnisse über neueste Medientechnologien zur Filmproduktion sowie die damit verbundenen künstlerischen und technologischen Fragestellungen
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit einfachen bis hin zu komplexen Systemen zur Umsetzung von virtuellen bzw. hybriden Produktionen

	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit neuen Medientechnologien zur Filmproduktion (bspw. hybride Sets, Real-Time-Engine-gesteuerte Backdrops, Prävisualisierungen) • Auseinandersetzung mit künstlerischen Fragestellungen im Zusammenhang mit virtuellen Produktionen und Medientechnologie • Auseinandersetzung mit den Herausforderungen bei der Arbeit mit neuen Medientechnologien am Film-Set während der Produktion
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	<p>Präsentation der Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Virtuelle Produktionen“ nachzuweisen.</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 17</p> <p>Projektsemester</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Produktionspraxis 0,25 SWS (14 LP) im 6. Semester • Freie Projektarbeit 0,25 SWS (14 LP) im 6. Semester • VFX Connect „Projekt“ 1 SWS (2 LP) im 6. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	30 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 22,5 h Eigenstudium: 877,5 h
Modultyp	Pflicht
Semester	6. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 11, 12
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Vertiefungen der Studierenden im Rahmen eines Praxisprojekts • Befähigung zur Darstellung und Erläuterung der Projektphasen, Ergebnisse und aktuellen Problemstellungen im Rahmen eines Kolloquiums
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Auseinandersetzung mit Entwurf und Konzeption, Planung und Organisation, Kalkulation und Umsetzung des Projekts • Die Leistungspunkte sind nachzuweisen durch folgende Kombinationen: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8 Wochen Vollzeittätigkeit im Rahmen der Produktionspraxis mit 14 LP

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Freie Projektarbeit im Umfang von 14 LP, welche aus einem großen und/oder kleineren Projekten bestehen kann.
Lehr- und Lernformen	Projektarbeit, Einzelunterricht, Kolloquien
Prüfungsleistung/en	<p>Präsentation, Referat oder schriftliche Hausarbeit über die Projektergebnisse Leistungsnachweis "mit Erfolg"</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFX Connect „Praxis“ nachzuweisen.</p>
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	Gründung
Modul	<p>Modul 18</p> <p>Entrepreneurial Skills</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Spezielle Themen aus dem Bereich Gründung 3 SWS (4 LP) im 7. Semester • Medien- und Urheberrecht 1 SWS (1 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Auseinandersetzung und Entwicklung kreativ-unternehmerischer Kompetenzen (Self Assessment) • Verständnis und Anwendung zentraler Skills wie z.B. Business Creativity, ethische und nachhaltige Ansprüche, Selbstwirksamkeit, Mobilisierung und Umgang mit Unsicherheiten • Befähigung zur Entwicklung von CCSI-Geschäftsmodellen passend zu den persönlichen Ressourcen und den Entwicklungen des Medienmarkts • Kenntnis von medien- und urheberrechtlichen Vorgaben und Herausforderungen insbesondere der Postproduktion
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • In einer Verknüpfung aus Theorie und zahlreichen praktischen Übungen lernen die Studierenden kreativ-unternehmerische Kompetenzen kennen und wenden diese für sich bzw. ihre Teams an. Sie reflektieren spezifische Anforderungen der v.a. freiberuflichen Berufspraxis im Bereich VFX und Kreativwirtschaft.

	<ul style="list-style-type: none">Die Studierenden lernen die Rechte und Pflichten von Akteur*innen der Medienpraxis kennen, sie verstehen, wie Urheberrechte und andere Schutzrechte entstehen, genutzt und verwertet werden können.
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation der Ergebnisse, Belegarbeit, Referat, Hausarbeit oder Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	Interdisziplinär, MeWi, FFP
Modul	<p>Modul 19</p> <p>Freies Studium</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Hochschulöffentliche Projektpräsentation (HÖPP) 2 SWS (1 LP) im 7. Semester • Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens 1 SWS (1 LP) im 7. Semester • Aktuelle Tendenzen & Forschungsmöglichkeiten (Montageforum, Festivals, Medienökonomie) 1 SWS (1 LP) im 7. Semester • Freies Studium aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen 2 SWS (2 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 60 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterte Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden - Kenntnisse der Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung von theoretischen Kenntnissen zur wissenschaftlichen Arbeit in Vorbereitung auf die BA-Arbeit - Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Bereich der

	forschungsnahen Arbeit und aktueller Tendenzen von Medienproduktionen - 10 Sitzungen der HÖPP
Lehr- und Lernformen	Exkursion, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg" Voraussetzung für den Abschluss des Moduls ist der Nachweis über die Teilnahme an 10 Hochschulöffentlichen Projektpräsentationen
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	<p>Modul 20</p> <p>Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> Fortgeschrittene Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt) 4 SWS (10 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 16
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> Befähigung zur individuellen und eigenständigen Projektarbeit in einem frei gewählten Vertiefungsbereich der VFX Befähigung zur Reflektion von Arbeitsprozessen und Arbeitsergebnissen Befähigung zur stringenten Verfolgung der Projektziele Befähigung zur konstruktiven Lösung gestalterischer, künstlerischer, technologischer oder personeller Konflikte auch unter bedarfsgerechter Einbeziehung der Betreuenden Befähigung zur eigenständigen künstlerisch-technologischen Auseinandersetzung mit gestalterischen Fragestellungen
Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> Betreuung der Projektarbeit und Konsultation nach Absprache Hilfestellung bei der Themenfindung und Konzeption Im Fokus des Moduls steht, die Durchführung einer größeren Projektarbeit eigenständig zu verantworten

Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Projektarbeit
Prüfungsleistung/en	Präsentation, Referat oder schriftliche Hausarbeit über die Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP
Modul	<p>Modul 21</p> <p>VFXVP Projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	<ul style="list-style-type: none"> • Projektarbeit 0,5 SWS (10 LP) im 7. Semester 0,5 SWS (18 LP) im 8. Semester • VFXVP Connect Kolloquium 1 SWS (2 LP) im 8. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	30 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 870 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. und 8. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 16, 17
Kompetenzerwerb	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Konzeption, Planung und Umsetzung eigener künstlerisch-technologischer Ziele im Bereich VFXVP • Befähigung zur Integration der individuellen Vertiefung sowie Befähigung zum Ausdruck der eigenen künstlerisch-technologischen Handschrift im Rahmen einer Projektarbeit • Befähigung zur Unterteilung des Projektziels in einzelne Projektschritte sowie zur Planung, Kalkulation und Koordination der Projektarbeit und der einzelnen Arbeitspakete • Befähigung zur konstruktiven Zusammenarbeit im Team bis hin zur Teamleitung und zur bedarfsgerechten Einbeziehung von Betreuenden • Befähigung zur präzisen Darstellung von Projektständen und Ergebnissen im Rahmen von Präsentationen und Gruppendiskussionen

Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Betreuung der Projektarbeit und Unterstützung bei der planerischen Umsetzung im Sinne des VFX Breakdown • Unterstützung bei der Bedarfsanforderung und inhaltlichen Planung • Im Fokus steht die eigenständige Durchführung einer größeren Projektarbeit sowie die Umsetzung des eigenen Ausdrucks/der eigenen Vertiefung
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquium, Projektarbeit
Prüfungsleistung/en	<p>Belegarbeit zum Projekt und/oder Präsentation Leistungsnachweis „benotet“</p> <p>Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium VFXVP Connect „Integration“ nachzuweisen.</p>
Berechnung der Modulnote	

B.A. Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP)

Module	Modultyp	Veranstaltungsart	durch Professor	Semester																Art des LN	Leistungspunkte Summe	SWS Summe							
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				17	18	19	20	21	22	23
1 Allgemeine Einführungen				SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	LN m.E.	5	5							
Universitätsweite Einführung	P	S	Interdisz.	2	2																	2	2						
Perspektiven der Film- und Mediengestaltung	P	V,S,U	Interdisz.	2	1																	1	2						
Studiengangsspezifische Einführungen	P	W, S, U	vfxvp	1	2																	2	1						
2 Computergrafik: Einführung				4	5															BLN	5	4							
Grundlagen Rendering	P	V, S, U	ctech, vfxvp	2	3																	3	2						
OMNLAB Einführungen	WP	S	FFF, interdisz.	2	2																	2	2						
3 Künstlerische Praxis: Digitales Stilleben				9	15															LN m.E.	15	9							
Virtual Worlds I (Asset Building, Lighting, Shading, Rendering)	P	P, S, V, U	vfxvp	2	3																	3	2						
Compositing I: 2D Grundlagen	P	P, S, V, U	vfxvp	2	3																	3	2						
Werkstatt "Digitales Stilleben" (bspw. Gemäldeanalyse)	P	P, E	vfxvp, interdisz.	4	8																	8	4						
VFXVP Connect "Digitales Stilleben"	P	Koll	vfxvp	1	1																	1	1						
4 Bildgestaltung & Ästhetik				4	5	3	5													BLN	10	7							
Einführung in die VFX	P	V, S, U	vfxvp	2	3																	3	2						
Architektur und Kunstgeschichte in der Praxis	P	V, S, U	Szeno	2	2																	2	2						
Animationstechniken	WP	V, S, U	Ani			2	3															3	2						
Grundlagen der Bildgestaltung und Ästhetik in der VFX	P	V, S, U	vfxvp, interdisz.			1	2															2	1						
5 Produktion						3	5													BLN	5	3							
Grundlagen der AV Postproduktion I	P	V, S, U	FFF			2	4															4	2						
Projektmanagement in der Postproduktion	P	V, S, U	vfxvp			1	1															1	1						
6 Künstlerische Praxis: Set Extension						9	15													LN m.E.	15	9							
Virtual Worlds II (Set Building, Hybride Einstellung)	P	P, S, V, U	vfxvp			2	3															3	2						
Look Development / Production Design / Concept Art	P	P, S, V, U	vfxvp			2	3															3	2						
Werkstatt "Set Extension" (bspw. Assistenz KLU)	P	P, E	vfxvp, interdisz.			4	8															8	4						
VFXVP Connect "Set Extension"	P	Koll	vfxvp			1	1															1	1						
7 Programmierung & Entwicklung						4	5	4	5											BLN	10	8							
Programmierkonzepte: Grundlagen der Programmierung	P	V, S, U	ctech			4	5															5	4						
Programmierkonzepte: Vertiefungen und Anwendungsentwicklung	P	V, S, U	ctech					4	5													5	4						
8 Dramaturgie								8	6											BLN	6	8							
Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke	P	V, S, U	MeWi/DMK					4	3													3	4						
Grundlagen der Film- und Mediengeschichte	P	V, S, U	MeWi/DMK					4	3													3	4						
9 Künstlerische Praxis: Establishing Shot								9	15											LN m.E.	15	9							
Virtual Worlds III (World Building)	P	V, S, U	vfxvp					2	3													3	2						
Compositing II: 3D Integration, Bildkomposition	P	V, S, U	vfxvp					2	3													3	2						
Werkstatt "Establishing Shot" (bspw. Entwurf KLU)	P	P, E	vfxvp, interdisz.					4	8													8	4						
VFXVP Connect "Establishing Shot"	P	Koll	vfxvp					1	1													1	1						
10 FX Simulation								3	4	3	5									LN m.E.	9	6							
FX Simulation I: Grundlagen	P	V, S, U	vfxvp					3	4													4	3						
FX Simulation II: Prozedurale Techniken	P	V, S, U	ctech							3	5											5	3						
11 Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen										4	5									BLN	5	4							
Realtime Rendering & Shader Programming	P	V, S, U	ctech, vfxvp							2	3											3	2						
OMNLAB: Fortgeschrittene Themen	WP	S, P	FFF, interdisz.							2	2											2	2						
12 Künstlerische Praxis: Realisation										8	15									BLN	15	8							
Virtual Worlds IV (Compositing / Set Supervision)	P	V, S, U	vfxvp							3	4											4	3						
Werkstatt "Realisation" (bspw. Umsetzung KLU)	P	P, E	vfxvp, interdisz.							4	10											10	4						
VFX VP Connect "Realisation"	P	Koll	vfxvp							1	1											1	1						
13 Individuelle Vertiefungen										5	5	4	5							LN m.E.	10	9							
AV Signalverarbeitung	WP	V, S, U	Sound							2	2											2	2						
Animationstechniken Vertiefungen	WP	V, S, U	Ani							3	3											3	3						
Raumakustik	WP	V, S, U	Sound									2	3									3	2						
Freies Studium im Themenbereich Signalverarbeitung, Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder oder Mitwirkung bei Pflichtübungen aus diesem Themenbereich	WP	V, S, U	Interdisz.									2	2									2	2						
14 Kalkulation & Management												4	5							BLN	5	4							
Kalkulation Post & VFX	P	V, S, U	FFF									2	3									3	2						
Kalkulation Szenografie	P	V, S, U	FFF							1	1											1	1						
Teamführung oder Wahl einer Veranstaltung aus dem Themenbereich Projektmanagement	WP	V, S, U	FFF									1	1									1	1						
15 Tools & Pipeline Development												3	5							LN m.E.	5	3							
Tools & Pipelines: Technical Direction	P	V, S, U	ctech, vfxvp									3	5									5	3						
16 Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen												9	15							BLN	15	9							
Previz und Postviz	P	V, S, U	vfxvp									2	3									3	2						
Einführung in neue Produktionstechnologien (Virtual Production Workshop oder Praxisprojekt)	P	V, S, U	vfxvp, FFP, interdisz.									2	3									3	2						
Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt)	WP	P, E	vfxvp, interdisz.									4	8									8	4						
VFXVP Connect "Virtuelle Produktionen"	P	Koll	vfxvp									1	1									1	1						
17 Projektsemester														1,5	30					LN m.E.	30	1,5							
Produktionspraxis	P	P, E	vfxvp											0,25	14							14	0,25						
Freie Projektarbeit	P	P, E	vfxvp											0,25	14							14	0,25						
VFX Connect "Projekt"	P	Koll	vfxvp											1	2							2	1						
18 Entrepreneurial Skills																				LN m.E.	5	4							
Spezielle Themen aus dem Bereich Gründung	WP	V, S, U	Gründung																			4	3						
Medien- und Urheberrecht	P	V, S, U	Gründung																			1	1						
19 Freies Studium																				LN m.E.	5	6							
Hochschulöffentliche Projektpräsentation (HÖPP)	P	S	Interdisz.																			1	2						
Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens	P	V, S, U	MeWi, FFP																			1	1						
Aktuelle Tendenzen & Forschungsmöglichkeiten (Montageforum, Festivals, Medienökonomie)	WP	V, S, U, Ex	Interdisz.																			1	1						
Freies Studium aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer HS	WP	V, S, U	Interdisz.																			2	2						
20 Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit																				BLN	10	4							
Fortgeschrittene Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt)	P	P, E	vfxvp, interdisz.																			10	4						
21 VFXVP Projekt																				BLN	30	2							
Projektarbeit (bspw. auch Praxisprojekt)	P	P, E	vfxvp																			28	1						
VFXVP Connect "Integration"	P	Koll	vfxvp																			2	1						
Bachelorarbeit																				BLN	10	0,5							
Bachelorarbeit	E		vfxvp																			9	0,4						
Kolloquium	Koll		vfxvp																			1	0,1						
Summen				SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP	SWS	LP										
				22	30	19	30	24	30	20	30	20	30	1,5	30	14,5	30	2	30										
																				LPs	240								
																				SWSs	123								

Abkürzungen: E = Einzelunterricht, P = Projektarbeit, Koll = Kolloquium, S = Seminar, Ü = Übung, V = Vorlesung, W = Workshop; LN = Leistungsnachweis, bLN = benoteter Leistungsnachweis, LN m.E. = Leistungsnachweis mit Erfolg (unbenotet)



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

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

Visual Effects & Virtual Productions

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



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

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

240 ECTS-Leistungspunkte, 4 Jahre inklusive aller Studien- und Prüfungsleistungen

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- Hochschulzugangsberechtigung gemäß § 9 Abs. 2 - 4 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes
- von ausländischen Studienbewerber*innen, die die schulische Hochschulzugangsberechtigung nicht an einer deutschsprachigen Einrichtung erworben haben, die Deutsche Sprachprüfung für den Hochschulzugang ausländischer Studienbewerber*innen mit einem Gesamtergebnis von mindestens DSH-1 oder ein äquivalentes Sprachzeugnis entsprechend des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen
- eine studiengangsbezogene künstlerische Eignung
- 12 Wochen berufspraktische Erfahrungen. Diese sind zu erbringen durch fachspezifische Tätigkeiten im Bereich der 3D-Computergrafik und VFX (hierzu können z.B. verschiedene Bereiche der Computer Generated Imagery (CGI) zählen wie 3D-Computer-Games, 3D-Modellierung, CAD, Computeranimation, VFX-Medienproduktionen oder vergleichbar) oder im Bereich Mediengestaltung.

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

4.1 Studienform

Vollzeitstudium

4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

Absolvent*innen verfügen über praktische, theoretische, künstlerische sowie koordinierende Kompetenzen, um im breiten Feld der visuellen Effekte und virtuellen Produktionstechnologien allgemein tätig sein zu können.

Außerdem sind Absolvent*innen befähigt mit Technologien zur Erzeugung von visuellen Effekten und virtuellen Produktionen umzugehen und deren Einsatz zu beurteilen. Sie sind in der Lage ein entsprechendes Projekt künstlerisch-gestalterisch als auch handwerklich-technologisch zu reflektieren, zu konzipieren und umzusetzen.

4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten

Siehe Transcript of Records und Prüfungszeugnis

4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

Siehe Transcript of Records und Abschlussnotenstatistik

4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)

Für die Gesamtnote werden das im Verhältnis der je Modul vergebenen Leistungspunkte gewichtete arithmetische Mittel der studienbegleitenden Modulprüfungen der Module 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 16 und 20 mit 40 Prozent, die Note des Moduls 21: Projekt mit 40 Prozent, die Note der Bachelorarbeit mit 10 Prozent und die Note des Kolloquiums zur Bachelorarbeit mit 10 Prozent gewichtet.

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)

Die Qualifikation ermöglicht es Absolvent*innen freiberuflich und eigenverantwortlich Projekte im Bereich VFX und Virtual Production zu planen und durchzuführen.

Außerdem verfügen Absolvent*innen über Kompetenzen, die sie neben dem zentralen Berufsbild der VFX Supervisor für Film und Fernsehen auch in möglichen angrenzenden Berufsfeldern wie Games, Werbung, Animation, Visualisierungen, Motion Graphics u.v.m. einsetzen können. Dabei können sich Absolvent*innen neben der Kernkompetenz der*des VFX Generalistin*Generalisten auf verschiedene Einzelqualifikationen (z.B. VFX Supervisor, VFX Artist, Technical Director, Virtual Production Supervisor) spezialisieren.

6. WEITERE ANGABEN

6.1 Weitere Angaben

Interdisziplinarität der Ausbildung

Angaben des Studierenden z. B. Auslandsaufenthalte während des Studiums

6.2 Weitere Informationsquellen

Internetseite der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF: 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*r 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 DEUTSCHLAND¹

8.1 Die unterschiedlichen Hochschulen und ihr institutioneller Status

Die Hochschulausbildung wird in Deutschland von drei Arten von Hochschulen angeboten.²

- *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

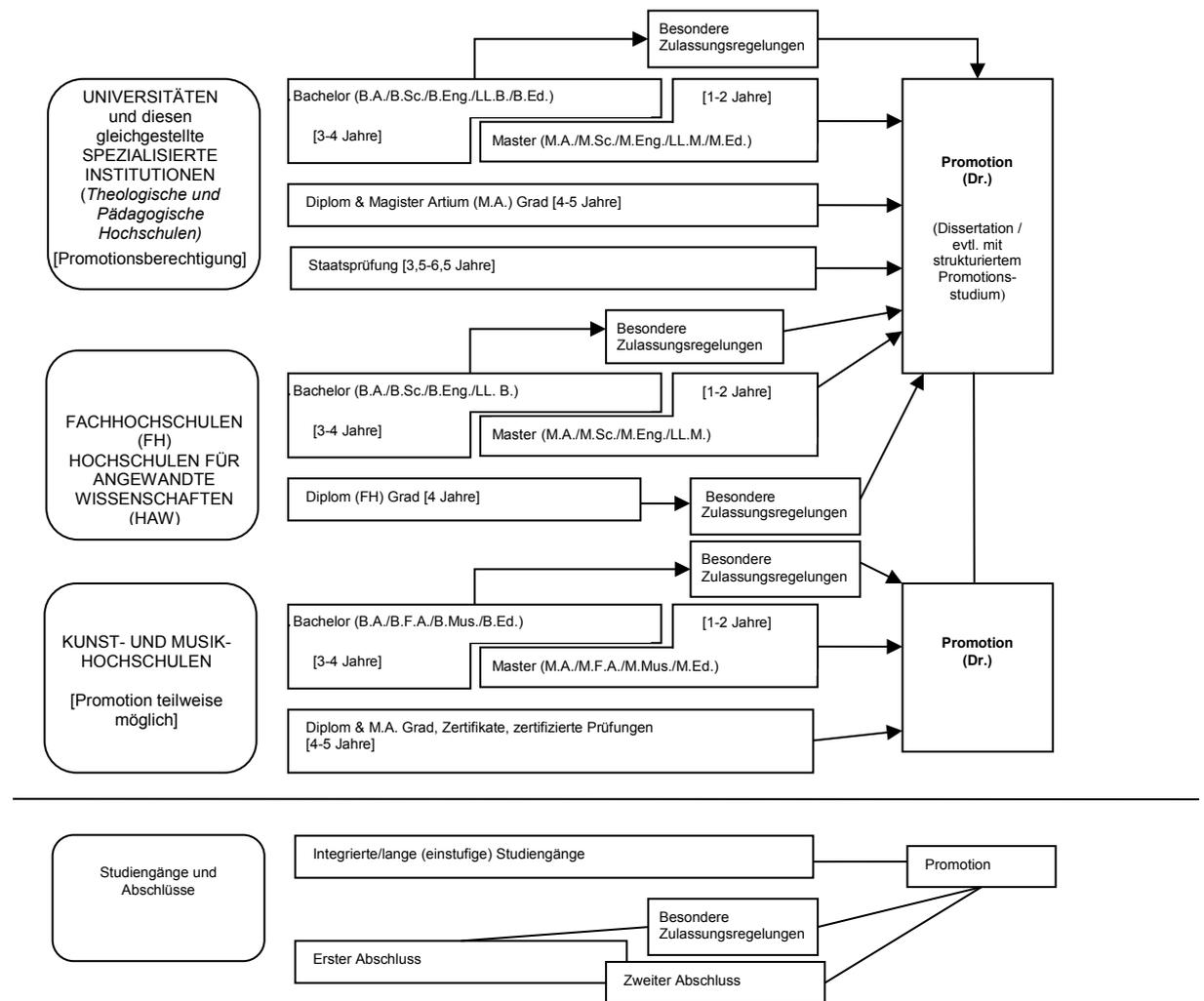
In allen Hochschularten wurden die Studiengänge traditionell als integrierte „lange“ (einstufige) Studiengänge angeboten, die entweder zum Diplom oder zum Magister Artium führten oder mit einer Staatsprüfung abschlossen.

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)³ beschrieben. Die drei Stufen des HQR sind den Stufen 6, 7 und 8 des Deutschen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (DQR)⁴ und des Europäischen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (EQR)⁵ 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.⁶ 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.⁷

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 berufsfieldbezogene Qualifikationen vermittelt. Der Bachelorabschluss wird nach 3 bis 4 Jahren vergeben. Zum Bachelorstudiengang gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Bachelor abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.⁸ 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 Masterstudiengang gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Master abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.⁹ 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 Grundlagenerwerb 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 Sportstudium 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.¹⁰ 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; E-Mail: hochschulen@kmk.org

- 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.

- Zentralstelle für ausländisches Bildungswesen (ZAB) als deutsche NARIC; www.kmk.org; E-Mail: zab@kmk.org
- Deutsche Informationsstelle der Länder im EURYDICE-Netz, für Informationen zum Bildungswesen in Deutschland; www.kmk.org; E-Mail: eurydice@kmk.org
- Hochschulrektorenkonferenz (HRK); Leipziger Platz 11, D-10117 Berlin, Tel.: +49 30 206292-11; www.hrk.de; E-Mail: post@hrk.de
- „Hochschulkompass“ der Hochschulrektorenkonferenz, enthält umfassende Informationen zu Hochschulen, Studiengängen etc. (www.hochschulkompass.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).