

**Bachelorstudiengang Animation
der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“
Potsdam-Babelsberg**

Modulbeschreibungen

		Seite	
Modul	1	Einführungen	2
Modul	2	Studienübergreifende Grundlagen	3
Modul	3	Künstlerisch-Wissenschaftliches Modul	4
Modul	4	Wahlpflichtveranstaltungen	6
Modul	5	Bildkünstlerisches Modul	8
Modul	6	Erstjahresmodul	10
Modul	7	Animation 1	12
Modul	8	Animation 2	15
Modul	9	Animation 3	17
Modul	10	Hochschulvorführungen	19
Modul	11	Künstlerisches Abschlussprojekt	21
Modul	12	Bachelorarbeit	23

Studiengang / Studiengänge:	Alle Studiengänge / Interdisziplinär
Modul:	Modul 1 Einführungen Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	Einführungen 3 SWS (4 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	4 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 75 h
	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	3 Wochen
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnis der Fachrichtungen der Hochschule - Befähigung zur selbständigen Nutzung der HFF-Bibliothek / Mediathek - Grundlegendes Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke - Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses - Erwerb einer ganzheitlichen Sicht auf künstlerische Arbeit - Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative - Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele - Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils / Vermeidung von Hierarchiebildung
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzdarstellung der Fachrichtungen - HFF-Ortsbegehung, Einführung in die Bibliothek / Mediathek und Gerätedemonstration - Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen Übungen
Prüfungsleistung/en:	Präsentation Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation, Kamera, Sound, Szenografie
Modul:	Modul 2 Studienübergreifende Grundlagen Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	Grundlagen Montagepraxis Grundlagen Montagepraxis – HD/DI Workflow Grundlagen Medientechnologie Grundlagen der Dramaturgie 4 SWS (2 LP) im 1. Semester (Wahlpflicht)
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	2 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 0 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	- Grundlegende Kenntnisse der Montagepraxis - Grundlegendes Verständnis der Datenerstellung, -verwaltung, - bearbeitung. - Grundlegende Kenntnisse über relevante Technologie der Filmherstellung - Grundlagen der Dramaturgie
Studieninhalte:	- Einführung in die Montagepraxis mit aktueller Schnittsoftware - Einführung in Medienformate, Hard- und Software - Einführung in die technischen Gestaltungsmittel - Einführung in die Dramaturgie
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen Seminare Übungen
Prüfungsleistung/en:	Abschluss gemäß den Vorgaben der Lehrkräfte Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 3 Künstlerisch-wissenschaftliches Modul Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Geschichte und Analyse des Animationsfilms 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester Exkursion 1 x 1 SWS (2 LP) im 2. Semester Visiting Artist 1 x 3 SWS (2 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	10 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 150 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	– Allgemeine Kenntnisnahme und Grundorientierung zur Bestimmung und Analyse historischer und aktueller Werke des Animationsfilms unter ökonomischen, soziologischen und künstlerischen Aspekten – Verortung der eigenen künstlerischen Ansätze – Einblick und Positionierung aktueller Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen
Studieninhalte:	– Überblick über die Geschichte des Animationsfilms – Auseinandersetzung und Diskussion über aktuelle künstlerische Animationsfilmkunst und ihre Wirkungsweise – Besuch eines Animationsfilmfestivals – Workshop mit zeitgenössischen Animationsfilmkünstlern
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Seminare, Übungen Exkursion Workshop

Prüfungsleistung/en:	Geschichte und Analyse des Animationsfilms Hausarbeit, Referat oder Klausur Benoteter Leistungsnachweis Exkursion Leistungsnachweis „mit Erfolg“ Visiting Artist Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation, Sound, Filmmusik, Medienwissenschaft, Produktion, Kamera, Montage, Dramaturgie
Modul:	Modul 4 Wahlpflichtveranstaltungen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Theorie und Praxis der Musikgestaltung Grundlagen der Filmgeschichte Grundlagen der Ästhetik (Wahrnehmungstheorie) Grundlagen des Medien- und Urheberrechts Existenzgründung Planung, Kalkulation und Vertrieb von Animation Frei wählbare LV aus dem Angebot der HFF oder einer anderen HS Development, Following Projekt Einführung in VFX Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens (Pflicht) Ringvorlesung Medienpraxis Mindestens 16 SWS belegbar zwischen dem 3. und 7. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan/-in
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 240 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. bis 7. Semester
Dauer:	5 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Je nach Veranstaltung wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlegende Kenntnisse über den Einsatz von Musik im Film – Grundorientierung zur Bewertung historischer und aktueller filmischer Werke – Grundkenntnisse im Bereich der Ästhetik (Wahrnehmungstheorie) – Grundorientierung zur Anwendung des Medien- und Urheberrechts – Grundlegendes unternehmerisches Denken im Medienkontext – Grundkenntnisse über die Planung und Kalkulation bei Animation – Fähigkeit zur kritischen Überprüfung und künstlerischen Absicht in einem neuen Projekt – Grundkenntnisse über die Erstellung von VFX – Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten Grundkompetenz zur Einordnung der Medienlandschaft

<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen und Theorie der Musikgestaltung – Filmgeschichte Grundlagen – Grundlagen der Ästhetik (Wahrnehmungstheorie) – Basiskenntnisse des Medien- und Urheberrechts – Überblick über Existenzgründung – Einblick in die Planung, Kalkulation und den Vertrieb von Animationsfilmen – Freie Wahl zum Kompetenzerwerb durch eine andere Lehrveranstaltung der HFF oder einer anderen HS – Vorbereitung auf ein Following Project (Ideeindung/Stoffentwicklung) – Einführung in den Komplex VFX. – Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten – Interdisziplinäre Ringvorlesung „Medienpraxis“
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Vorlesungen Seminare Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Entsprechend den Vorgaben der Lehrkräfte Zwei benotete Leistungsnachweise</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	<p>arithmetisches Mittel</p>

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 5 Bildkünstlerisches Modul Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Theorie und Praxis der Bildkunst 2 x 2 SWS (4 LP) im 3. und 4. Semester Figürliches Gestalten - Zeichnung 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester Figürliches Gestalten - Plastik 2 x 2 SWS (4 LP) im 2. und 3. Semester Freie Filmübung 1 x 2 SWS (2 LP) im 4. Semester 1 x 4 SWS (4 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung:	Professur „Theorie und Praxis der Bildkunst“ Professur „Charakteranimation“
Leistungspunkte (LP):	20 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 300 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. bis 5. Semester
Dauer:	5 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	– Theorie und Praxis der Bildkunst für alle Bereiche der 2D und 3D Animation – Bildkünstlerische Grundlagen der Zeichnung und Plastik für alle Bereiche der 2D und 3D Animation – Ganzheitliches Verständnis des künstlerischen Animationsfilms
Studieninhalte:	– Theorie und Praxis der Bildkunst als Metasprache der (Animations)-Filmkunst. – Beispielhaft werden die jeweils wirkenden Gestaltungselemente analysiert und in spezifischen theoretischen und/oder praktischen Übungen erarbeitet.

Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen Seminare Übungen
Prüfungsleistung/en:	<p>Theorie und Praxis der Bildkunst Referat, Belegarbeiten Benoteter Leistungsnachweis</p> <p>Figürliches Gestalten - Zeichnung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Figürliches Gestalten - Plastik Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Freie Filmübung Belegarbeiten Benoteter Leistungsnachweis</p>
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 6 Erstjahresmodul Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Grundlagen der Hard- und Software (Medientechnologien) 1 x 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Experimentelle Animation 2 x 2 SWS (4 LP) im 1. u. 2. Semester Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen I 2 x 6 SWS (19 LP) im 1. u. 2. Semester Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen II 2 x 2 SWS (7 LP) im 1 u. 2. Semester Kolloquium/Erstjahrespräsentation 1 X 2 SWS (2 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	34 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 495 h Eigenstudium: 525 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	- Grundlagen zur Hard- und Software - Grundlagen zum Experimentieren mit Animationstechniken - Anwendung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf analoger Basis - Anwendung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf digitaler Basis - Praktische Fähigkeiten zur Umsetzung grundlegender Bewegungsabläufe - Grundlegendes Verständnis zur Analyse und Kreation des bewegten Bildes - Grundlegende Kenntnisse in Produktionstechnologien des Animationsfilms - Verteidigung eigener Themen in der Gruppenarbeit als Grundlage künstlerischer Zusammenarbeit

<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 im Übungscharakter - Koppelung handwerklicher Fähigkeiten mit eigenen künstlerischen Ansätzen durch Übungen - Konzeption, Herstellung und Diskussion einer Erstjahrespräsentation
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Vorlesungen Seminare Übungen Einzelunterricht Kolloquium</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Grundlagen der Hard- und Software Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Experimentelle Animation Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen I Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen II Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Kolloquium/Erstjahrespräsentation Erstjahrespräsentation mit Belegarbeiten Benoteter Leistungsnachweis</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 7 Animation 1 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<p>Stoffentwicklung Grundlagen 2 x 1 SWS (6 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung I 1 x 7 SWS (7 LP) im 3. Semester 1 x 5 SWS (4,5 LP) im 4. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung II 2 x 3 SWS (5 LP) im 3. u. 4. Semester</p> <p>Storyboard, filmische Auflösung 2 x 2 SWS (6 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Character-Art Grundlagen 1 x 2 SWS (2 LP) im 3. Semester 1 x 1 SWS (1 LP) im 4. Semester</p> <p>Konzept Design 2 x 1 SWS (2 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Prod.-technischer Unterricht I 2 x 2 SWS (3 LP) im 2. u. 3. Semester 1 x 2 SWS (1 LP) im 4. Semester</p> <p>Prod.-technischer Unterricht II 1 x 1 SWS (0,5 LP) im 2. Semester 2 x 2 SWS (2 LP) im 3. u. 4. Semester</p> <p>Künstlerisches Entwicklungsprojekt 2 x 0,5 SWS Einzelunterricht (4 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Prod.-technische Beratung 2 x 0,25 SWS Einzelunterricht (2 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Kolloquium 1 x 2 SWS (2 LP) im 4. Semester</p>
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	48 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 652,5 h Eigenstudium: 787,5 h

Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. bis 4. Semester
Dauer:	3 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 6 Erstjahresmodul
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Erwerb der Fähigkeit zur Reflexion über das Verhältnis von Aufbau und Inhalt einer animationsfilmischen Erzählung - Anwendung und Vertiefung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf analoger Basis - Anwendung und Vertiefung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf digitaler Basis – Grundbegrifflichkeiten und praktische Erprobung von filmischer Auflösung und Ausgestaltung mittels eigener animationsspezifischer Filmsprache – Vermittlung von Basiskonntnissen zu Entwurf und Ausgestaltung von Charakteren in der Animationsfilmprojektkonzeption – Basiskonntnisse für die Erstellung eines Konzept Designs in Anwendung eines konkreten künstlerischen Vorhabens – Befähigung zum eigenständigen Arbeiten mit aktueller Hard- und Software – Reflektion und Diskussion des bewussten Einsatzes von der Figur in Korrelation zum Inhalt eines eigenen künstlerischen Projektvorhabens – Praktisch-Angewandte technische Kenntnisse zur Durchführung eines künstlerischen Animationsprojektvorhabens – Positionierung und Erwerb von Kritikfähigkeit im Einzel- und Gruppengespräch – Erwerb der Fähigkeit im Team zu arbeiten
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen der Stoffentwicklung und Anwendung zur Entwicklung eines eigenen künstlerischen Vorhabens – Einführung in Stoffentwicklungstechniken und deren praktische Anwendung – Vertiefung von Animationstechniken und Prinzipien – Theorie und Praxis des Storyboards – Methodik der filmischen Auflösung und Ausformung einer eigenen Filmsprache – Einführung in Charakter Art Grundlagen und Anwendung, sowie Ausgestaltung in einem eigenen künstlerischen Vorhaben – Theorie und Praxis in das Konzept Design – Einweisung in aktuelle Hard- und Software – Auseinandersetzung und Diskussion durch künstlerisch-wissenschaftlicher Einzelunterricht – Darlegung und Optimierung des Workflows durch produktionstechnischen Einzelunterricht – Theorie und Praxis der Endfertigung – Gruppenpräsentation und Diskussion
Lehr- und Lernformen:	Seminare Übungen Einzelunterricht

<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Stoffentwicklung Grundlagen Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung I Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung II Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Storyboard, filmische Auflösung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Character-Art Grundlagen Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Konzept Design Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Prod.-technischer Unterricht I Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Prod.-technischer Unterricht II Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Prod.-technische Beratung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Kolloquium Präsentation der Belegarbeiten des künstlerischen Entwicklungsprojekts benoteter Leistungsnachweis</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 8 Animation 2 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Stoffentwicklung Vertiefung 1 x 1 SWS (6 LP) im 5. Semester Character-Art Vertiefung 1 x 1 SWS (4 LP) im 5. Semester Künstlerisches Entwicklungsprojekt 2 x 0,5 SWS Einzelunterricht (15 LP) im 5. u. 6. Semester Prod.-technische Beratung 2 x 0,25 SWS Einzelunterricht (16 LP) im 5. u. 6. Semester Schauspiel für Animation 2 x 1 SWS (2 LP) im 5. und 6. Semester Kolloquium 1 x 2 SWS (2 LP) im 6. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	45 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 112,5 h Eigenstudium: 1237,5 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 7

<p>Kompetenzerwerb:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung von Stoffentwicklungstechniken im dramaturgischen Kontext des künstlerischen Vorhabens - Fähigkeit zur Entwicklung von komplexen Charakteren im Kontext einer animationsfilmischen Erzählung - Festigung der eigenen künstlerischen Position durch Einzel- und Gruppengespräch - Fähigkeit zur Planung und Durchführung eines künstlerischen Animationsprojektvorhabens - Beherrschung der Animation differenzierter, handlungsrelevanter Charaktere - Fähigkeit die Grenzen des eigenen Mediums produktiv in Frage zu stellen - Erwerb der Fähigkeit im Team zu arbeiten
<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung dramaturgischer Kenntnisse und Vermittlung differenzierter Methoden zur Entwicklung eines Animationsfilmdrehbuchs - Erarbeitung des produktionstechnischen Ablaufs. - Entwicklung handlungsabhängiger, glaubwürdiger Charaktere und deren Umsetzung - Einsatz und Führung der Charaktere im Animationsfilm - Reflektion der künstlerischen Positionierung im Einzelgespräch und in der Gruppenpräsentation
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Seminare Übungen Einzelunterricht</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Stoffentwicklung Vertiefung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Character-Art Vertiefung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Prod.-technische Beratung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Schauspiel für Animation Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Kolloquium Präsentation der Belegarbeiten des künstlerischen Entwicklungsprojekts benoteter Leistungsnachweis</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 9 Animation 3 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Künstlerisches Entwicklungsprojekt 1 x 0,5 SWS Einzelunterricht (14 LP) im 7. Semester Prod.-technische Beratung 1 x 0,25 SWS Einzelunterricht (12 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	26 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 11,25 h Eigenstudium: 768,75 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	7. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 8
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Anwendung von Stoffentwicklungstechniken im dramaturgischen Kontext des künstlerischen Vorhabens. – Fähigkeit zur Entwicklung von komplexen Charakteren im Kontext einer animationsfilmischen Erzählung. – Beherrschung der Animation differenzierter, handlungsrelevanter Charaktere. – Festigung der eigenen künstlerischen Position durch Einzel- und Gruppengespräch. – Fähigkeit die Grenzen des eigenen Mediums produktiv in Frage zu stellen. – Fähigkeit zu koordiniertem und vernetztem Arbeiten in der Produktionsendphase. – Kompetenter Umgang in der Verhältnismäßigkeit von Konzeption, Verfahren und Technik. – Erwerb der Fähigkeit im Team zu arbeiten.
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Vertiefung dramaturgischer Kenntnisse und Vermittlung differenzierter Methoden zur Entwicklung eines Animationsfilmdrehbuchs. – Entwicklung handlungsabhängiger, glaubwürdiger Charaktere und deren Umsetzung. – Einsatz und Führung des Charakters im Animationsfilm. – Fertigstellung des eigenen künstlerischen Projektes. – Reflektion der künstlerischen Positionierung im Einzelgespräch und in der Gruppenpräsentation. – Überprüfung und Vertiefung des produktionstechnischen Ablaufs.

Lehr- und Lernformen:	Seminare Übungen Einzelunterricht
Prüfungsleistung/en:	Künstlerisches Entwicklungsprojekt Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“ Prod.-technische Beratung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 10 Hochschulvorführungen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Hochschulöffentliche Projektpräsentation 2 X 1 SWS (1 LP) vom 5. und 6. Semester Visiting Artist 3 x 3 SWS (6 LP) im 4., 6. und 8. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	7 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 157,5 h Eigenleistung: 52,5 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. bis 8. Semester
Dauer:	5 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Studienzulassung
Kompetenzerwerb:	– Reflexion der eigenen künstlerischen Arbeit – Auseinandersetzung mit dem Medium Film – Positionierung eigener Standpunkte und Erlernen von Kritikfähigkeit – Einblick und Positionierung aktueller Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen
Studieninhalte:	– Sichten und Diskutieren der Hochschulproduktionen – Präsentieren und Positionieren der eigenen künstlerischen Arbeit – Auseinandersetzung und Diskussion über aktuelle künstlerische Animationsfilmkunst und ihre Wirkungsweise – Workshop mit einem zeitgenössischen Animationsfilmkünstler
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen Seminare

Prüfungsleistung/en:	Hochschulöffentliche Projektpräsentation Teilnahme an 10 Hochschulpräsentationen Leistungsnachweis „mit Erfolg“ Visiting Artists Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 11 Künstlerisches Abschlussprojekt Abschlussmodul
Lehrveranstaltung/en:	Produktion und Vertrieb 1 x 1 SWS (1 LP) im 8. Semester Künstlerisches Entwicklungsprojekt 1 X 0,5 SWS Einzelunterricht (2 LP) im 8. Semester Prod.-technische Beratung 1 x 0,25 SWS Einzelunterricht (2 LP) im 8. Semester Showreel 1 x 1 SWS (3 LP) im 8. Semester Kolloquium 1 x 2 SWS (2 LP) im 8. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
Leistungspunkte (LP):	10 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 71,25h Eigenstudium: 228,75h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	8. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 9
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlegende Kenntnisse über Produktions- und Vertriebszusammenhänge in der freien Marktwirtschaft – Fokussierung auf die individuelle künstlerische Ausrichtung – Fähigkeit zur technischen Endfertigung eines Animationsprojektes – Versierter Umgang in der Präsentation der eigenen künstlerischen Arbeit

<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einblick in die Möglichkeiten der Produktion und des Vertriebs von Animationsfilmen in der aktuellen Medienlandschaft - Kritische Überprüfung der künstlerischen Absicht am künstlerischen Ergebnis - Technische Endfertigung eines Animationsprojektes, z.B. eines künstlerischen Animationsautorenfilms - Hochschulöffentliche Verteidigung - Repräsentative Zusammenstellung der eigenen künstlerischen Arbeit in Form eines Portfolios/Showreels
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Seminare Übungen Einzelunterricht</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Produktion und Vertrieb Teilnahmebestätigung</p> <p>Prod.-technische Beratung Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Showreel Belegarbeiten Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Kolloquium Belegarbeiten des künstlerischen Entwicklungsprojekts Benoteter Leistungsnachweis</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 12 Bachelorarbeit Abschlussmodul
Lehrveranstaltung/en:	Betreuung der Bachelorarbeit 1 X 0,5 SWS Einzelunterricht (18 LP) im 8. Semester
Modulverantwortung:	Die jeweils betreuende Professur
Leistungspunkte (LP):	18 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 7,5 h Eigenstudium: 532,5 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	8. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Konsultation nach Vereinbarung
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 9
Kompetenzerwerb:	– Fähigkeit zum konzeptionellen Diskurs, zur künstlerischen Reflexion und zur wissenschaftlichen Arbeit soll in einer theoretischen Bachelorarbeit unter Beweis gestellt werden. – Die Verteidigung belegt die Fähigkeit zur persönlichen Präsentation und strukturierten Argumentation
Studieninhalte:	– Erstellung einer künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit in schriftlicher Form Näheres ist in der Prüfungsordnung geregelt.
Lehr- und Lernformen:	Einzelunterricht
Prüfungsleistung/en:	- Bachelorarbeit - mündliche Verteidigung in Form eines Kolloquiums
Berechnung der Modulnote:	-