

**Bachelorstudiengang Animation
der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF**

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 09.08.2021

			Seite
Modul	1	Studienübergreifende Grundlagen	2
Modul	2	Künstlerisch-wissenschaftliches Modul	4
Modul	3	Grundlagen der Animation	6
Modul	4	Freies Studium	8
Modul	5	Bildkünstlerisches Modul	10
Modul	6	Vertiefungen der Animation	12
Modul	7	Projektmodul 1	14
Modul	8	Projektmodul 2	16
Modul	9	Projektmodul 3	18
Modul	10	Projektmodul 4	19

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 1 Studienübergreifende Grundlagen Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	Einführungen 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Perspektiven der Film-und Mediengestaltung 2 SWS (1 LP) im 1. Semester Frei wählbare LV im Themenfeld der Grundlagenvermittlung der Film- und Medienpraxis 1 SWS (1LP) im 1. Semester 2 SWS (2 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	6 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 105 h Eigenstudium: 75 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

<p>Kompetenzerwerb:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Kenntnis der Fachrichtungen der Filmuniversität – Befähigung zur selbständigen Nutzung der Universitäts-Bibliothek / Mediathek – Grundlegendes Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke – Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses – Ganzheitliche Sicht auf künstlerische Arbeit – Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative – Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele – Fähigkeiten zur Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils / Vermeidung von Hierarchiebildung – Grundlegendes Verständnis der Datenerstellung, -verwaltung und -bearbeitung – Grundlegende Kenntnisse über relevante Technologie der Filmherstellung – Grundlagenkenntnisse der Film- und Medienpraxis
<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen Kurzdarstellung der Fachrichtungen – Universitäts-Ortsbegehung, Einführung in die Bibliothek / Mediathek und Gerätedemonstration – Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion – Einführung in Medienformate, Hard- und Software – Einführung in die technischen Möglichkeiten der Mediengestaltung – Einführung in die Grundlagen der Film- und Medienpraxis
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Vorlesungen, Seminare, Übungen</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Einführungen/Perspektiven der Film-und Mediengestaltung Präsentation eines Kurzfilms Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Frei wählbare LV im Themenfeld der Grundlagenvermittlung der Film- und Medienpraxisgemäß den Vorgaben der Lehrkräfte Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 2 Künstlerisch-wissenschaftliches Modul Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Geschichte und Analyse des Animationsfilms 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester Exkursion 2 SWS (2 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur „Animation“
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 120 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:	<ul style="list-style-type: none"> – Allgemeine Kenntnisnahme und Grundorientierung zur Bestimmung und Analyse historischer und aktueller Werke des Animationsfilms unter ökonomischen, soziologischen und künstlerischen Aspekten – Fähigkeit zur Verortung der eigenen künstlerischen Ansätze – Einblick und Positionierung aktueller Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen
Studieninhalte:	– Überblick über die Geschichte des Animationsfilms

	<ul style="list-style-type: none">– Auseinandersetzung und Diskussion über aktuelle künstlerische Animationsfilmkunst und ihre Wirkungsweise– Besuch eines Animationsfilmfestivals
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Seminare, Übungen, Exkursion
Prüfungsleistungen:	Hausarbeit, Referat oder Klausur Benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 3 Grundlagen der Animation Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	<p>Figürliches Gestalten / Zeichnung 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester</p> <p>Experimentelle Animation 2 x 2 SWS (4 LP) im 1. und 2. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen I 6 SWS (10 LP) im 1. Semester 6 SWS (6 LP) im 2. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen II 2 SWS (4 LP) im 1. Semester 2 SWS (3 LP) im 2. Semester</p> <p>Produktionstechnischer Unterricht Grundlagen I 1 SWS (2 LP) im 1. Semester 2 SWS (2 LP) im 2. Semester</p> <p>Produktionstechnischer Unterricht Grundlagen II 1 SWS (2 LP) im 1. Semester 2 SWS (2 LP) im 2. Semester</p> <p>Kolloquium zur Erstjahrespräsentation 2 SWS (4 LP) im 2. Semester</p>
Modulverantwortung:	Professur „Theorie und Praxis der Bildkunst“
Leistungspunkte (LP):	45 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 510 h Eigenstudium: 840 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:	<ul style="list-style-type: none"> – Kenntnisse der bildkünstlerischen Grundlagen der Zeichnung für alle Bereiche der 2D und 3D Animation – Ganzheitliches Verständnis des künstlerischen Animationsfilms – Grundlagen zur Hard- und Software – Grundlagen zum Experimentieren mit Animationstechniken – Kenntnisse der Anwendung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms – Praktische Fähigkeiten zur Umsetzung grundlegender Bewegungsabläufe – Grundlegendes Verständnis zur Analyse und Kreation des bewegten Bildes – Grundlegende Kenntnisse in Produktionstechnologien des Animationsfilms – Fähigkeiten zur Verteidigung eigener Themen in der Gruppenarbeit als Grundlage künstlerischer Zusammenarbeit
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Praxis der bildkünstlerischen Grundlagen der Zeichnung als Metasprache der (Animations-) Filmkunst. – 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
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Seminare, Übungen
Prüfungsleistung/en:	Erstjahrespräsentation mit Belegarbeiten Benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 4 Freies Studium Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens 1 SWS (1 LP) im 5. Semester Hochschulöffentliche Projektpräsentation 2 x 1 SWS (1 LP) im 5. und 6. Semester Visiting Artists 8 x 0,5 SWS (4 LP) vom 1. bis 8. Semester Frei wählbare LV aus dem Angebot der Filmuniversität oder einer anderen Hochschule 3 SWS (3 LP) im 5. Semester 4 SWS (4 LP) im 6. Semester 4 SWS (4 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	17 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 270 h Eigenleistung: 240 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. bis 8. Semester
Dauer:	8 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium

<p>Kompetenzerwerb:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten – Fähigkeit zur Verortung der eigenen künstlerischen Ansätze – Fähigkeit zur Reflexion der eigenen künstlerischen Arbeit – Fähigkeit zur Auseinandersetzung mit dem Medium Film – Einblick und Fähigkeit zur Positionierung aktueller Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen – Erweiterte Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden
<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten – Sichten und Diskutieren der Hochschulproduktionen – Präsentieren und Positionieren der eigenen künstlerischen Arbeit – Auseinandersetzung und Diskussion über aktuelle künstlerische Animationsfilmkunst und ihre Wirkungsweise – Workshop mit zeitgenössischen Animationsfilmkünstlern – Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihr Wissen in eigenen Interessensfeldern zu vertiefen. Aus dem gesamten Angebot aller Studiengänge der Filmuniversität sind nach Interesse und Fähigkeiten freigegebene Veranstaltungen zu belegen (in Absprache mit dem*r Studiendekan*in können freie Leistungspunkte auch an anderen Hochschulen erbracht werden).
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Vorlesungen, Seminare, Übungen, Workshops</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Voraussetzung für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist der Nachweis der Teilnahme an 10 Hochschulpräsentationen und Visiting Artists Veranstaltungen im Umfang von insgesamt 4 LP</p> <p>Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens: Präsentation der Übungsergebnisse Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p> <p>Frei wählbare LV aus dem Angebot der Filmuniversität oder einer anderen Hochschule gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</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 / Plastik 2 x 2 SWS (4 LP) im 3. u. 4. Semester Freie Filmübung 1 x 2 SWS (5 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung:	Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst"
Leistungspunkte (LP):	13 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. und 4. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	– Kenntnisse zu Theorie und Praxis der Bildkunst für alle Bereiche der 2D und 3D Animation – Kenntnisse über bildkünstlerische Grundlagen der Plastik für alle Bereiche der 2D und 3D Animation – Bildkünstlerische Grundkenntnisse

Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Theorie und Praxis der Bildkunst als Metasprache der (Animations-) Filmkunst – In einer beispielhaften Erarbeitung werden die jeweils wirkenden Gestaltungselemente analysiert und in spezifischen theoretischen und/oder praktischen Übungen erarbeitet. – Abgeschlossenes, einer Idee folgenden Animations- und Bildexperiment
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Seminare, Übungen
Prüfungsleistung/en:	<p>Theorie und Praxis der Bildkunst Referat oder Belegarbeiten Benoteter Leistungsnachweis</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 Vertiefungen der Animation Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<p>Stoffentwicklung Grundlagen 2 x 1 SWS (6 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung I 7 SWS (7 LP) im 3. Semester 5 SWS (5 LP) im 4. Semester</p> <p>Animationstechniken und Prinzipien Vertiefung II 2 x 3 SWS (6 LP) im 3. u. 4 Semester</p> <p>Produktionstechnischer Unterricht Vertiefung I 2 SWS (2 LP) im 3. Semester 2 SWS (1 LP) im 4. Semester</p> <p>Produktionstechnischer Unterricht Vertiefung II 2 SWS (2 LP) im 3. Semester 2 SWS (1 LP) im 4. Semester</p> <p>Produktionstechnische Beratung 2 x 0,5 SWS (2 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Künstlerisches Entwicklungsprojekt 2 x 0,5 SWS Einzelunterricht (4 LP) im 3. und 4. Semester</p> <p>Kolloquium zur Zweitjahrespräsentation 2 SWS (4 LP) im 4. Semester</p>
Modulverantwortung:	Professur „Computeranimation Schwerpunkt Charakteranimation“
Leistungspunkte (LP):	40 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 480 h Eigenstudium: 720 h
Modultyp:	Pflicht

Semester:	3. bis 4. Semester
Dauer:	2 Semester

Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 3 Grundlagen der Animation
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Fähigkeit zur Reflexion über das Verhältnis von Aufbau und Inhalt einer animationsfilmischen Erzählung - Kenntnisse zur Anwendung und Vertiefung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf analoger Basis - Kenntnisse zur Anwendung und Vertiefung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf digitaler Basis – Befähigung zum eigenständigen Arbeiten mit aktueller Hard- und Software – Praktisch-angewandte technische Kenntnisse zur Durchführung eines künstlerischen Animationsprojektvorhabens – Kritikfähigkeit im Einzel- und Gruppengespräch – 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 – 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, Vorlesung, Einzelunterricht
Prüfungsleistung/en:	Zweitjahrespräsentation mit Belegarbeiten benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 7 Projektmodul 1 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Storyboard, filmische Auflösung 2 x 2 SWS (6 LP) im 4. und 5. Semester Character-Art Grundlagen 2 SWS (2 LP) im 4. Semester 1 SWS (1 LP) im 5. Semester Konzept Design 2 x 1 SWS (2LP) im 4. und 5. Semester Kolloquium zur Projektfreigabe/Greenlighting 2 SWS (2 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung:	Professur „Charakteranimation“
Leistungspunkte (LP):	13 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 165 h Eigenstudium: 225 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. bis 5. Semester
Dauer:	2 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 Grundbegrifflichkeiten und praktischen Erprobung von filmischer Auflösung und Ausgestaltung mittels eigener animationsspezifischer Filmsprache – Basiskenntnisse zu Entwurf und Ausgestaltung von Charakteren in der Animationsfilmprojektkonzeption – Fähigkeit zur Reflektion und Diskussion des bewussten Einsatzes von der Figur in Korrelation zum Inhalt eines eigenen künstlerischen Projektvorhabens

	<ul style="list-style-type: none"> – Basiskenntnisse für die Erstellung eines Konzept Designs in Anwendung eines konkreten künstlerischen Vorhabens – Ausgeprägter Erfahrungshorizont im dialogorientierten Umgang mit dem eigenen künstlerischen Projekt
--	---

Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – 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 – Gruppenpräsentation und Diskussion
Lehr- und Lernformen:	Seminare, Übungen
Prüfungsleistung/en:	Präsentation der Belegarbeiten des künstlerischen Entwicklungsprojekts benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 8 Projektmodul 2 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<p>Stoffentwicklung Vertiefung 1 SWS (3 LP) im 5. Semester</p> <p>Character-Art Vertiefung 1 SWS (4 LP) im 5. Semester</p> <p>Produktionstechnische Beratung 0,5 SWS Einzelunterricht (6,5 LP) im 5. Semester 0,5 SWS Einzelunterricht (8,5 LP) im 6. Semester</p> <p>Schauspiel für Animation 2 x 1 SWS (2 LP) im 5. und 6. Semester</p> <p>Künstlerisches Entwicklungsprojekt 0,5 SWS Einzelunterricht (4 LP) im 5. Semester 0,5 SWS Einzelunterricht (11 LP) im 6. Semester</p> <p>Kolloquium zum künstlerischen Entwicklungsprojekt 2 SWS (4 LP) im 6. Semester</p>
Modulverantwortung:	Professur „Animation“
Leistungspunkte (LP):	43 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 1170 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich

Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 6 „Vertiefung der Animation“
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Fähigkeit zur 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. – Fähigkeit im interdisziplinären 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, Kolloquium
Prüfungsleistung/en:	Präsentation der Belegarbeiten des künstlerischen Entwicklungsprojekts benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 9 Projektmodul 3 Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Künstlerisches Entwicklungsprojekt 0,5 SWS Einzelunterricht (14 LP) im 7. Semester Produktionstechnische Beratung 0,5 SWS Einzelunterricht (12 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung:	Professur „Computeranimation Schwerpunkt Charakteranimation“
Leistungspunkte (LP):	26 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 15 h Eigenstudium: 765 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	7. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 8
Kompetenzerwerb:	– Fähigkeit zur Fokussierung auf die individuelle künstlerische Ausrichtung – Grundlegende Fähigkeiten zur technischen Endfertigung eines Animationsprojektes
Studieninhalte:	– Technische Endfertigung eines Animationsprojektes, z.B. eines künstlerischen Animationsautorenfilms – Kritische Überprüfung der künstlerischen Absicht am künstlerischen Ergebnis
Lehr- und Lernformen:	Einzelunterricht
Prüfungsleistung/en:	Präsentation der Übungs-/Arbeitsergebnisse

	Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Animation
Modul:	Modul 10 Projektmodul 4 Abschlussmodul
Lehrveranstaltung/en:	Produktion und Vertrieb 1 SWS (1 LP) im 8. Semester Produktionstechnische Beratung 0,5 SWS Einzelunterricht (2 LP) im 8. Semester Showreel 1 SWS (3 LP) im 8. Semester Künstlerisches Entwicklungsprojekt 0,5 SWS Einzelunterricht (7 LP) im 8. Semester Kolloquium zum künstlerischen Entwicklungsprojekt 2 SWS (3 LP) im 8. Semester
Modulverantwortung:	Professur „Animation“
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 75 h Eigenstudium: 405 h
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 – Versierter Umgang in der Präsentation der eigenen künstlerischen Arbeit – Kenntnisse über den Zusammenhang zwischen eigener künstlerischer Arbeit und der Präsentation und der Möglichkeiten und Bedingungen der Veröffentlichung des Werkes – Vertiefende Fähigkeiten zur technischen Endfertigung eines Animationsprojektes
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Einblick in die Möglichkeiten der Produktion und des Vertriebs von Animationsfilmen in der aktuellen Medienlandschaft – Repräsentative Zusammenstellung der eigenen künstlerischen Arbeit in Form eines Portfolios/Showreels – Kritische Überprüfung der künstlerischen Absicht am künstlerischen Ergebnis – Technische Endfertigung eines Animationsprojektes, z.B. eines künstlerischen Animationsautorenfilms – Präsentation und Diskussion des künstlerischen Entwicklungsprojektes
Lehr- und Lernformen:	<p>Seminare Übungen Einzelunterricht Kolloquium</p>
Prüfungsleistung/en:	<p>Präsentation mit Fachgespräch (Kolloquium) Benoteter Leistungsnachweis</p>
Berechnung der Modulnote:	