

**Bachelorstudiengang Animation**  
**der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF***

**Modulbeschreibungen in der Fassung vom 25.06.2014**

			Seite
Modul	1	Studienübergreifende Grundlagen	2
Modul	2	Künstlerisch-Wissenschaftliches Modul	4
Modul	3	Bildkünstlerisches Modul	6
Modul	4	Erstjahresmodul	8
Modul	5	Animation 1	10
Modul	6	Wahlpflichtveranstaltungen	13
Modul	7	Hochschulvorführungen	15
Modul	8	Animation 2	17
Modul	9	Animation 3	19
Modul	10	Künstlerisches Abschlussprojekt	21
Modul	11	Bachelorarbeit	23

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Alle Studiengänge interdisziplinär
<b>Modul:</b>	<b>Modul 1</b> <b>Studienübergreifende Grundlagen</b> Grundlagenmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Einführungen</b> 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Eine Lehrveranstaltung wählbar aus folgenden Lehrveranstaltungen (abhängig vom Angebot): <b>Grundlagen Montagepraxis</b> <b>Grundlagen Montagepraxis – HD/DI Workflow</b> <b>Grundlagen Medientechnologie</b> <b>Grundlagen der Dramaturgie</b> 4 SWS (4LP) im 1. Semester (Wahlpflicht)
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	6 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 90 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kenntnis der Fachrichtungen der Filmuniversität</li> <li>– Befähigung zur selbständigen Nutzung der Universitäts-Bibliothek / Mediathek</li> <li>– Grundlegendes Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke</li> <li>– Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses</li> <li>– Erwerb einer ganzheitlichen Sicht auf künstlerische Arbeit</li> <li>– Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative</li> <li>– Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele</li> <li>– Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils / Vermeidung von Hierarchiebildung</li> <li>- Grundlegende Kenntnisse der Montagepraxis</li> <li>- Grundlegendes Verständnis der Datenerstellung, -verwaltung, -bearbeitung.</li> <li>- Grundlegende Kenntnisse über relevante Technologie der Filmherstellung</li> <li>- Grundlagen der Dramaturgie</li> </ul>

<b>Studieninhalte:</b>	Kurzdarstellung der Fachrichtungen - Universitäts-Ortsbegehung, Einführung in die Bibliothek / Mediathek und Gerätedemonstration - Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion - Einführung in die Montagepraxis mit aktueller Schnittsoftware - Einführung in Medienformate, Hard- und Software - Einführung in die technischen Gestaltungsmittel - Einführung in die Dramaturgie
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesungen, Seminare, Übungen
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Abschluss gemäß den Vorgaben der Lehrkräfte Leistungsnachweis "mit Erfolg"
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation
<b>Modul:</b>	Modul 2 <b>Künstlerisch-wissenschaftliches Modul</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Geschichte und Analyse des Animationsfilms</b> 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester <b>Exkursion</b> 1 x 1 SWS (2 LP) im 2. Semester <b>Visiting Artist</b> 1 x 3 SWS (2 LP) im 2. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	10 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 150 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	– 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
<b>Studieninhalte:</b>	– Überblick über die Geschichte des Animationsfilms – Auseinandersetzung und Diskussion über aktuelle künstlerische Animationsfilmkunst und ihre Wirkungsweise – Besuch eines Animationsfilmfestivals – Workshop mit zeitgenössischen Animationsfilmkünstlern
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesungen, Seminare, Übungen Exkursion Workshop

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

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation
<b>Modul:</b>	Modul 3 <b>Bildkünstlerisches Modul</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Theorie und Praxis der Bildkunst</b> 2 x 2 SWS (4 LP) im 3. und 4. Semester <b>Figürliches Gestalten - Zeichnung</b> 2 x 3 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester <b>Figürliches Gestalten - Plastik</b> 2 x 2 SWS (4 LP) im 2. und 3. Semester <b>Freie Filmübung</b> 1 x 2 SWS (2 LP) im 4. Semester 1 x 4 SWS (4 LP) im 5. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur „Theorie und Praxis der Bildkunst“ Professur „Charakteranimation“
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	20 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 300 h Eigenstudium: 300 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. bis 5. Semester
<b>Dauer:</b>	5 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	– 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
<b>Studieninhalte:</b>	- 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.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesungen, Seminare, Übungen

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

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation
<b>Modul:</b>	Modul 4 <b>Erstjahresmodul</b> Projektmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Grundlagen der Hard- und Software (Medientechnologien)</b> 1 x 2 SWS (2 LP) im 1. Semester  <b>Experimentelle Animation</b> 2 x 2 SWS (4 LP) im 1. u. 2. Semester  <b>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen I</b> 2 x 6 SWS (19 LP) im 1. u. 2. Semester  <b>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen II</b> 2 x 2 SWS (7 LP) im 1 u. 2. Semester  <b>Kolloquium/Erstjahrespräsentation</b> 1 X 2 SWS (2 LP) im 2. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	34 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 495 h Eigenstudium: 525 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium

<p><b>Kompetenzerwerb:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlagen zur Hard- und Software</li> <li>- Grundlagen zum Experimentieren mit Animationstechniken</li> <li>- Anwendung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf analoger Basis</li> <li>- Anwendung grundlegender Animationstechniken des Animationsfilms auf digitaler Basis</li> <li>- Praktische Fähigkeiten zur Umsetzung grundlegender Bewegungsabläufe</li> <li>- Grundlegendes Verständnis zur Analyse und Kreation des bewegten Bildes</li> <li>- Grundlegende Kenntnisse in Produktionstechnologien des Animationsfilms</li> <li>- Verteidigung eigener Themen in der Gruppenarbeit als Grundlage künstlerischer Zusammenarbeit</li> </ul>
<p><b>Studieninhalte:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vermittlung von Prinzipien der Animation mittels Übungen und theoretischer Analyse</li> <li>- Dramaturgische Verknüpfung des bewegten Bildes als Grundlage der filmischen Erzählung</li> <li>- Umgang mit gängiger Hard- und Software im Übungscharakter</li> <li>- Koppelung handwerklicher Fähigkeiten mit eigenen künstlerischen Ansätzen durch Übungen</li> <li>- Konzeption, Herstellung und Diskussion einer Erstjahrespräsentation</li> </ul>
<p><b>Lehr- und Lernformen:</b></p>	<p>Vorlesungen, Seminare, Übungen, Einzelunterricht, Kolloquium</p>
<p><b>Prüfungsleistung/en:</b></p>	<p><b>Grundlagen der Hard- und Software</b>                  Belegarbeiten                  Leistungsnachweis „mit Erfolg“  <b>Experimentelle Animation</b>                  Belegarbeiten                  Leistungsnachweis „mit Erfolg“  <b>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen I</b>                  Belegarbeiten                  Leistungsnachweis „mit Erfolg“  <b>Animationstechniken und Prinzipien Grundlagen II</b>                  Belegarbeiten                  Leistungsnachweis „mit Erfolg“  <b>Kolloquium/Erstjahrespräsentation</b>                  Erstjahrespräsentation mit Belegarbeiten                  Benoteter Leistungsnachweis</p>
<p><b>Berechnung der Modulnote:</b></p>	

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

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

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

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation, Sound, Filmmusik, Medienwissenschaft, Produktion, Kamera, Montage, Dramaturgie
<b>Modul:</b>	Modul 6 <b>Wahlpflichtveranstaltungen</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Theorie und Praxis der Musikgestaltung</b> <b>Grundlagen der Filmgeschichte</b> <b>Grundlagen der Ästhetik (Wahrnehmungstheorie)</b> <b>Grundlagen des Medien- und Urheberrechts</b> <b>Existenzgründung</b> <b>Planung, Kalkulation und Vertrieb von Animation</b> <b>Frei wählbare LV aus dem Angebot der Filmuniversität oder einer anderen HS</b> <b>Development, Following Projekt</b> <b>Einführung in VFX</b> <b>Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens (Pflicht)</b> <b>Ringvorlesung Medienpraxis</b> Mindestens 16 SWS belegbar zwischen dem 3. und 7. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Studiendekan/-in
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 240 h Eigenstudium: 240 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	3. bis 7. Semester
<b>Dauer:</b>	5 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Je nach Veranstaltung wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Grundlegende Kenntnisse über den Einsatz von Musik im Film</li> <li>– Grundorientierung zur Bewertung historischer und aktueller filmischer Werke</li> <li>– Grundkenntnisse im Bereich der Ästhetik (Wahrnehmungstheorie)</li> <li>– Grundorientierung zur Anwendung des Medien- und Urheberrechts</li> <li>– Grundlegendes unternehmerisches Denken im Medienkontext</li> <li>– Grundkenntnisse über die Planung und Kalkulation bei Animation</li> <li>– Fähigkeit zur kritischen Überprüfung und künstlerischen Absicht in einem neuen Projekt</li> <li>– Grundkenntnisse über die Erstellung von VFX</li> <li>– Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten</li> <li>Grundkompetenz zur Einordnung der Medienlandschaft</li> </ul>

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

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation
<b>Modul:</b>	Modul 7 <b>Hochschulvorführungen</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Hochschulöffentliche Projektpräsentation</b> 2 x 1 SWS (1 LP) im 5. und 6. Semester <b>Visiting Artist</b> 3 x 3 SWS (6 LP) im 4., 6. und 8. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur "Animation" Professur "Theorie und Praxis der Bildkunst" Professur "Computeranimation und -grafik" Professur "Charakteranimation"
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	7 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 157,5 h Eigenleistung: 52,5 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	4. bis 8. Semester
<b>Dauer:</b>	5 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich oder Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Studienzulassung
<b>Kompetenzerwerb:</b>	– 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
<b>Studieninhalte:</b>	– 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
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesungen Seminare

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

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

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

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

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

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

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

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Animation
<b>Modul:</b>	Modul 11  <b>Bachelorarbeit</b> Abschlussmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Betreuung der Bachelorarbeit</b> 1 x 0,5 SWS Einzelunterricht (18 LP) im 8. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Die jeweils betreuende Professur
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	18 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 7,5 h Eigenstudium: 532,5 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	8. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Konsultation nach Vereinbarung
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Modul 8
<b>Kompetenzerwerb:</b>	– 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
<b>Studieninhalte:</b>	– Erstellung einer künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit in schriftlicher Form  Näheres ist in der Prüfungsordnung geregelt.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Einzelunterricht
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	- Bachelorarbeit - mündliche Verteidigung in Form eines Kolloquiums
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-