

Masterstudiengang Creative Technologies (CTech)

der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

Modulbeschreibungen

Stand: 15.01.2018

	Seite
Modul 1 Integration	2
Modul 2 Orientierungsprojekt	3
Modul 3 Aktuelle Tendenzen - Theorie und Methodik in der Medienproduktion	5
Modul 4 Techniken und Prozesse in der Medienproduktion	7
Modul 5 Projekt	9

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 1 Integration Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	– Studiengangsspezifische Einführungen 6 SWS (7 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	7 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 120 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Blockseminar
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Kenntnis der Fachrichtungen der Hochschule – Fähigkeit zur selbständigen Nutzung der Bibliothek / Mediathek / Technikausleihe und Arbeitsräume sowie Studios – Verständnis für die an der Filmherstellung beteiligten Gewerke – Kenntnisse über den Filmentstehungsprozess – Ganzheitliche Sicht auf den gestalterischen Prozess der AV-Medienproduktionsarbeit – Fähigkeit zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative – Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele
Studieninhalte:	– Teilnahme an studiengangsspezifischen Einführungsveranstaltungen: Animationsregie, Sound for Picture, Szenografie/Production Design, Cinematography, Montage
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Präsentation, Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote:	-

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 2 Orientierungsprojekt Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Application Design und Anwendung 1 5 SWS (8 LP) im 1. Semester – Peer Review 1 1 SWS (1 LP) im 1. Semester – Pitching 1 0,5 SWS (1 LP) im 1. Semester – Hochschulöffentliche Projektpräsentation 2 x 1 SWS (1 LP) im 1. und 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur für AVAD
Leistungspunkte (LP):	11 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 127,5 h Eigenstudium: 202,5 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"> – Vertiefende und erweiternde theoretische und praktische Kompetenz im Bereich Anwendungsdesign und -entwicklung – Handlungskompetenz im Bereich des selbstständigen Forschens und Entwickelns – Spezifische Kenntnisse über die Zusammenarbeit in Filmteams – Vertiefende Kenntnisse über die Abläufe einer Filmproduktion – Fähigkeit zur kritischen Analyse sowie zur Durchsetzung eigener Positionen durch Diskussion in der Gruppe – Fähigkeit zur Präsentation eigener technologisch-wissenschaftlicher Ideen in einem künstlerisch-praktischen Kontext – Networking-Fähigkeiten

<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Planung, Entwicklung und Erprobung eines kleinen Forschungsprojekts mit der Zielsetzung der Entwicklung einer konkreten Anwendung innerhalb definierter zeitlicher und inhaltlicher Vorgaben – Präsentation und Diskussion von Ideen und Lösungsansätzen – Teamfindung – Mitarbeit an Filmprojekten – Aktive und passive Teilnahme an hochschulöffentlichen Pitchings – Teilnahme an hochschulöffentlichen Präsentationen
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Künstl. Projekt, Einzelunterricht, Kurs, Seminar</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Application Design und Anwendung 1: Projektpräsentation, benoteter Leistungsnachweis – Peer Review 1: aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Pitching 1: aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Teilnahme an mind. 8 hochschulöffentlichen Projektpräsentation, Leistungsnachweis "mit Erfolg"
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies, andere Studiengänge
Modul:	Modul 3 Aktuelle Tendenzen - Theorie und Methodik in der Medienproduktion Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Diskussion wissenschaftlicher Veröffentlichungen 2x 2 SWS (3LP) im 1. und 2. Semester – Visiting Experts: Workshops and Summerschools 2 x 0,5 SWS (2 LP) im 1. und 2. Semester – Vertiefung wissenschaftliche Methodik 2 x 2 SWS (3 LP) im 1. und 2. Semester – Freies Studium (Filmuni oder andere Hochschule) 2 x 2 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 195 h Eigenstudium: 225 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"> – Fachkompetenz in gegenwärtigen Themen akademischer Forschung im audio-visuellen Bereich – Fähigkeit zur vertieften Analyse und Diskussion technologisch-wissenschaftlicher Veröffentlichungen und Arbeitsbeispiele – Methodenkompetenz zur Projektplanung und -durchführung – Spezifisches Wissen über ästhetische Theorieansätze und vertiefte Kenntnis über deren historische und systematische Zusammenhänge – Fundierte Kenntnisse über unternehmerisches Denken im Medienkontext – Positionierung eigener Standpunkte mit individuellem Blick auch hinsichtlich der einzusetzenden Methoden und Werkzeuge
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Untersuchung spezifischer Aspekte aktueller technologisch-wissenschaftlicher Forschung im audio-visuellen Bereich – Untersuchung spezifischer filmästhetischer und medienwissenschaftlicher Aspekte – Vertiefende Einblicke in die Bereiche: Existenzgründung, Firmengründung, Pitchingstrategien

	– Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller Fachkenntnisse
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Seminar
Prüfungsleistung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Diskussion wissenschaftlicher Veröffentlichungen Referat und aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Visiting Experts: Workshops and Summerschools aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Vertiefung wissenschaftliche Methodik Hausarbeit und aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Freies Studium (Filmuni oder andere Hochschule) Abschluß gem. den Vorgaben der Lehrkraft, Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote:	-

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 4 Techniken und Prozesse in der Medienproduktion Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Programmiermethoden 2 x 2 SWS (4 LP) im 1. und 2. Semester – Mathematik im audio-visuellen Kontext 2 x 2 SWS (4 LP) im 1. und 2. Semester – LV nach Wahl aus dem Bereich technische Gestaltungsmittel/Vertiefung der technischen Gestaltungsmittel 2 x 4 SWS (6 LP) im 1. und 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 240 h Eigenstudium: 180 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"> – Vertiefende theoretische und praktische Kompetenzen im Bereich der audio-visuellen Prozess-, Programm- und Anwendungsentwicklung – Spezifische Fähigkeiten zur praktischen Umsetzung von Ideen und Konzepten mittels aktueller Informationstechnologien – Vertiefung von medientechnologischen IT-Kenntnissen an konkreten Beispielen – Spezifische Kenntnisse zur Entwicklung und Anwendung von Algorithmen im AV-Kontext.
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Methodische und programmiertechnische Kenntnisse und Fähigkeiten anhand praktischer Bezüge werden in folgenden Themenbereichen vertieft, um anspruchsvolle Anwendungen im audiovisuellen Bereich realisieren zu können.

	<p>Technologien für Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Music and Technology ◦ Media Signal Processing <p>Technologien für Bild:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Kinematics and Deformation ◦ Simulation ◦ Virtual Production ◦ Image Synthesis ◦ Rendering/Shader Writing ◦ Compositing ◦ Pipeline Engineering <p>Vertiefende Programmiermethoden im Bereich der Medienproduktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Algorithmen und Datenstrukturen ◦ Programmiersprachen ◦ Frameworks ◦ APIs ◦ Datenbanken ◦ Webtechnologien <p>– Vertiefende Vermittlung von mathematischen Konzepten zur Anwendung in AV-Projekten.</p>
Lehr- und Lernformen:	Seminar
Prüfungsleistung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Programmiermethoden: Präsentation, benoteter Leistungsnachweis – Mathematik im audio-visuellen Kontext :mündl. Prüfung/Klausur, benoteter Leistungsnachweis – Technische Gestaltungsmittel/Vertiefung der technischen Gestaltungsmittel: Abschluß gem. den Vorgaben der Lehrkraft, Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 5 Projekt Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Application Design und Anwendung 2 2 x 5 SWS (39 LP) im 2. und 3. Semester – Peer Review 2 2 x 1 SWS (3 LP) im 2 und 3. Semester – Pitching 2 2 x 0,5 SWS (2 LP) im 2. und 3. Semester –
Modulverantwortung:	Professur für AVAD
Leistungspunkte (LP):	44LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 195 h Eigenstudium: 1125 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. und 3. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 2
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Vertiefung und Erweiterung der theoretischen und praktischen Kompetenz im Bereich Anwendungsdesign/-Entwicklung, durch stärker eigenverantwortliche Projektarbeit – Fähigkeit zum selbstständiges Forschen und Entwickeln – Erweiterte Fähigkeit zum interdisziplinären Denken und Arbeiten – Fähigkeit zur Analyse und Problematisierung projektbezogener Fragestellungen – Erweiterte Fach- und Sozialkompetenz – Vertiefte Kenntnisse über Produktions- und Vertriebszusammenhänge
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Die erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten werden im Rahmen eines Forschungsprojekts mit der Zielsetzung der Entwicklung einer innovativen Anwendung im audiovisuellen Kontext angewendet. – In Absprache mit dem Lehrkörper wird eine Aufgabenstellung mit klarer Zielsetzung formuliert, die im

	<p>vorgegebenen Zeitrahmen realisiert und dokumentiert wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Anwendung entsteht aus einer konkreten Problemstellung innerhalb der aktuellen Produktionssituation, bzw. lässt sich in einem größeren Forschungs- und Entwicklungskontext darstellen und soll in jedem Fall interaktiven Charakter zur Arbeit anderer Gewerke aufweisen. – Präsentation und Diskussion von Ideen und Lösungsansätzen – Teamfindung – Mitarbeit an Filmprojekten
Lehr- und Lernformen:	Künstlerisches Projekt, Einzelunterricht, Kurs
Prüfungsleistung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Application Design und Anwendung 2: Projektpräsentation, benoteter Leistungsnachweis – Peer Review 2: aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – Pitching 2: aktive Teilnahme, Leistungsnachweis "mit Erfolg" – praktischer und theoretischer Teil der Masterarbeit siehe Prüfungsordnung – Kolloquium zur Masterarbeit mündliche Verteidigung in Form eines Kolloquiums
Berechnung der Modulnote:	