

**Masterstudiengang
Creative Technologies (CTech)**

der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

Modulbeschreibungen

Stand: 15.04.2019

	Seite
Modul 1 Einführung und Integration	2
Modul 2 Orientierung und Überblick	4
Modul 3 Freies Studium	6
Modul 4 Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte	7
Modul 5 Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen	9
Modul 6 Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung	11

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies, interdisziplinär
Modul:	Modul 1 Einführung und Integration Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Masterkolloquium 3 SWS (3 LP) im 1. Semester – Studiengangsspezifische Einführungen 3 SWS (3 LP) im 1. Semester – Hochschulöffentliche Projektpräsentation 2 x 1 SWS (2 x 0,5 LP) im 1. und 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	7 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Dialogfähigkeit in Bezug auf gesellschaftliche, künstlerische und technologische Methoden, Haltungen und Ziele – Kenntnis der Fachrichtungen der Hochschule – Fähigkeit zur selbständigen Nutzung der universitätsweiten Infrastruktur – Verständnis für die an der Filmherstellung beteiligten Gewerke – Kenntnisse über den Filmentstehungsprozess – Ganzheitliche Sicht auf moderne audiovisuelle Medientechnologien – Grundlegende und verknüpfende theoretische und praktische Kompetenz in der Anwendung moderner audiovisuelle Medientechnologien – Fähigkeit zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative

<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Verständigung und Austausch zu gesellschaftlichen, künstlerischen und technologischen Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den Studiengängen als Basis künftiger Zusammenarbeit – Anregung und Vermittlung audiovisueller Gestaltungsmöglichkeiten und Technologien an der Hochschule – Umsetzung unterschiedlicher Gestaltungskonzepte mit verschiedenen Technologien – Interdisziplinärer Austausch zur Ästhetik audiovisueller Medien – Studienverlauf, studienganginterne Strukturen und studiengangspezifische Einführungen – Präsentation und Kontextgebung für verschiedene audiovisuelle Medientechnologien des Studiengangs und Diskussion dieser in der Gruppe – Teilnahme an hochschulöffentlichen Projektpräsentationen
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Seminar, Übung, Vorlesung</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist die Teilnahme an mind. 10 hochschulöffentlichen Projektpräsentationen.</p> <p>Die Prüfungsleistung ist die mündliche Präsentation verschiedener Medientechnologien (Leistungsnachweis "mit Erfolg").</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies, interdisziplinär
Modul:	Modul 2 Orientierung und Überblick Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Orientierungsprojekt 1 SWS (4 LP) im 1. Semester – Creative Technologies I 4 SWS (3 LP) im 1. Semester – Pitching and Peer Review I 2 SWS (2 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Creative Technologies
Leistungspunkte (LP):	9 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 105 h Eigenstudium: 165 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Theoretische und praktische Kompetenz in der kreativen Gestaltung, Anwendung und Weiterentwicklung audiovisueller Medientechnologien – Handlungskompetenz im Bereich des selbstständigen Entwickelns und Forschens Fähigkeit zur kritischen Analyse und Reflexion des eigenen Werks in verbaler und schriftlicher Form – Fähigkeit zur Präsentation eigener technologisch-wissenschaftlicher Ideen in einem kreativ-praktischen Kontext in verbaler und schriftlicher Form – Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele Fähigkeit zur eigenen künstlerisch-kreativen Positionierung – Networking-Fähigkeiten

Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none">– Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Projekts mit der Zielsetzung Technologie kreativ einzusetzen und weiterzuentwickeln oder der Analyse von selbiger innerhalb definierter zeitlicher und inhaltlicher Vorgaben– Weiterführende Gestaltungs- und Anwendungsmöglichkeiten von audiovisuellen Medientechnologien– Präsentation und Diskussion von Ideen und Lösungsansätzen– Teamfindung– Aktive und passive Teilnahme an studiengangsinernen Pitchings
Lehr- und Lernformen:	Projektarbeit, Einzelunterricht, Seminar, Übung, Kurs
Prüfungsleistung/en:	<p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist der regelmäßige mündliche Bericht der laufenden Projekte und Projektideen und wöchentliche Hausarbeiten mit schriftlicher oder mündlicher Präsentation.</p> <p>Die Prüfungsleistung ist das Orientierungsprojekt inkl. Präsentation (benoteter Leistungsnachweis).</p>
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies, interdisziplinär
Modul:	Modul 3 Freies Studium Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Freies Studium aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS 2 SWS (2 LP) im 1. und 2 SWS (4 LP) im 2. Semester – Wahlfach aus dem Bereich der technischen Gestaltungsmittel aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS 3 x 2 SWS (3 x 2 LP) im 1., 2. und 3. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1., 2. und 3. Semester
Dauer:	3 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	– Erweiterte Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Umfang von 6 LP – Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Bereich der technischen Gestaltungsmittel im Umfang von 6 LP
Lehr- und Lernformen:	Projektarbeit, Vorlesung, Übung, Seminar
Prüfungsleistung/en:	Entsprechend den Vorgaben der Lehrenden (Leistungsnachweise "mit Erfolg")
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 4 Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Academic Readings I: Arts & Humanities 1 SWS (2 LP) im 1. Semester – Academic Readings II: Computer Science 1 SWS (2 LP) im 2. Semester – Academic Methodologies 2 SWS (3 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	7 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 150 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Spezifisches Wissen über gegenwärtige Themen akademischer und künstlerischer Forschung im Bereich der audiovisuellen Technologien – Spezifisches Wissen über ästhetische, kultur- und medienwissenschaftliche Theorieansätze und Kenntnis über deren historischen und systematischen Zusammenhänge – Fähigkeit zur vertieften Analyse und Diskussion von technologischen, wissenschaftlichen und künstlerischen Veröffentlichungen und Arbeitsbeispielen – Methodenkompetenz zur Planung, Durchführung und Auswertung von akademischen und künstlerischen Forschungsprojekten

Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> – Untersuchung aktueller und relevanter Ergebnisse akademischer und künstlerischer Forschung in Medieninformatik, Medien- und Kulturwissenschaften, digitaler Medienkunst und Filmproduktion – Forschungsmethodologien, spezifische Methoden und analytische Lösungsstrategien – Wissenschaftliches Schreiben, Veröffentlichen und Präsentieren
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Seminar
Prüfungsleistung/en:	Die Prüfungsleistungen sind je ein Referat im Rahmen von Academic Readings I & II und eine Hausarbeit inkl. Präsentation im Rahmen von Academic Methodologies (jeweils ein benoteter Leistungsnachweis).
Berechnung der Modulnote:	Academic Readings I & II je 20%, Academic Methodologies 60%

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies
Modul:	Modul 5 Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Creative Coding I: Design and Communication 3 SWS (4 LP) im 1. Semester – Creative Coding II: Interaction and Interfaces 3 SWS (4 LP) im 2. Semester – Theoretical Backgrounds for Audio and Graphics 3 SWS (4 LP) im 1. Semester – Procedural Generation and Simulation 3 SWS (4 LP) im 2. Semester – Visiting Experts: Workshops and Summerschools 2 x 0,5 SWS (2 x 1 LP) im 1. und 2. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekan / Studiendekanin
Leistungspunkte (LP):	18 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 195 h Eigenstudium: 345 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium

<p>Kompetenzerwerb:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Vertiefende theoretische und praktische Kompetenzen im Bereich der audiovisuellen Prozess- und Anwendungsentwicklung – Befähigung zu strukturierten Lösungsstrategien für komplexe Probleme – Fortgeschrittene Programmierfähigkeit und Verständnis von Softwaredesign – Fähigkeit Programmierung als kreatives Werkzeug einzusetzen – Fähigkeit Grafik- und Audioalgorithmen ein- und umzusetzen – Mathematisches Grundverständnis – Vertiefendes spezifisches Wissen über theoretische Hintergründe für Grafik und Audio – Vertiefendes spezifisches Wissen über generative Methoden und Simulationsalgorithmen
<p>Studieninhalte:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Programmiermethoden und Algorithmen – Entwicklung von digitalen Grafik-, Audio und interaktiven Anwendungen – Anwendungsentwicklung in einem kreativ-künstlerischem Kontext – Verwendung von relevanten APIs und Bibliotheken – Schnittstellenprogrammierung für Grafik- und Audio-Software – Mathematische Grundlagen für Grafik und Audio – Grafik- und Audioalgorithmen – Prozedurale Generierung und Simulation von Grafik und Audio
<p>Lehr- und Lernformen:</p>	<p>Vorlesung, Übung, Seminar</p>
<p>Prüfungsleistung/en:</p>	<p>Prüfungsleistungen sind die Bewertungen wöchentlicher Hausarbeiten mit schriftlicher oder mündlicher Präsentation und eine Projektarbeit (jeweils ein benoteter Leistungsnachweis).</p>
<p>Berechnung der Modulnote:</p>	<p>Hausarbeiten 50%, Projektarbeit 50%.</p>

Studiengang / Studiengänge:	Creative Technologies, interdisziplinär
Modul:	Modul 6 Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> – Creative Technologies II 10 SWS (33 LP) im 2. und 3. Semester – Pitching and Peer Review II 1 SWS (1 LP) im 2. Semester, 1,5 SWS (1,5 LP) im 3. Semester und 1 SWS (1,5 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Creative Technologies
Leistungspunkte (LP):	37 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 202,5 h Eigenstudium: 907,5 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2., 3. und 4. Semester
Dauer:	3 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich oder im Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Modul 2
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> – Vertiefte Fähigkeiten in der Gestaltung, Anwendung und Entwicklung unterschiedlicher, moderner audiovisueller Technologien – Vertiefte Fähigkeiten in Theorie und Praxis des Anwendungsdesigns und der -Entwicklung in eigenverantwortlicher Projektarbeit – Fähigkeit sowohl zum selbstständigen Forschen und Entwickeln als auch im Team – Erweiterte Fähigkeit zum interdisziplinären Denken und Arbeiten – Fähigkeit zur Analyse projektbezogener Fragestellungen und Entwicklung von passenden technologischen und künstlerisch-kreativen Konzepten – Erweiterte Dialogfähigkeit, interdisziplinäre Fach- und

	<p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertiefte Fähigkeit zur Darstellung der eigenen künstlerisch-kreativen Positionierung
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendungsorientierte und/oder Technologie-spezifische Softwareentwicklung - Anwendungsentwicklung für unterschiedliche Zielgeräte, Displays und Plattformen - Ergebnisorientierte Entwicklungsarbeit in einem kreativen Kontext - Weiterführung der erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten mit der Zielsetzung des kreativen und innovativen Einsatzes von Technologie in einem audiovisuellen Kontext - Kollaborative Projektarbeit - In Absprache mit dem Lehrkörper wird eine Aufgabenstellung mit klarer Zielsetzung formuliert, die im vorgegebenen Zeitrahmen realisiert und dokumentiert wird - Die Aufgabe lässt sich in einem größeren Forschungs- und Entwicklungskontext darstellen und soll einen innovativen Charakter haben - Präsentation und Diskussion von Ideen, Lösungsstrategien und prototypischen Umsetzungen - Aktive und passive Teilnahme an studiengang-internen und hochschulöffentlichen Pitchings - Einblicke in die Bereiche Pitchingstrategien, konstruktives Feedback, Zeit-/Projektmanagement und Dokumentationen
Lehr- und Lernformen:	Projektarbeit, Einzelunterricht, Seminar, Übung, Kurs
Prüfungsleistung/en:	<p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist der regelmäßige mündliche Bericht überlaufende Projekte und Projektideen.</p> <p>Prüfungsleistungen sind Projektarbeiten inkl. Dokumentation (benoteter Leistungsnachweis).</p>
Berechnung der Modulnote:	