

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

**Modulbeschreibungen**

			Seite
Modul	1	Einführungen	2
Modul	2	Grundlagen der Medienwissenschaft	3
Modul	3	Theorien und Methoden der Medienforschung	4
Modul	4	Digitale Medienkulturen	5
Modul	5	Medienästhetik und -dramaturgie	6
Modul	6	Geschichte digitaler Medien	7
Modul	7	Analyse digitaler Medien	8
Modul	8	Freies Studium	9
Modul	9	Medienpraxis	10
Modul	10	Medienpolitik und -recht	11
Modul	11	Künstlerisch-wissenschaftliche Entwicklung	12
Modul	12	Praxis der Medienforschung	13
Modul	13	Medienökonomie	14
Modul	14	Fit für den Beruf	16
Modul	15	Bachelorarbeit	17

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Alle Studiengänge / Interdisziplinär
<b>Modul:</b>	Modul 1 <b>Einführungen</b> Grundlagenmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Einführungswochen</b> 3 SWS im 1. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Studiendekan/ -in
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	4 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 75 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. Semester
<b>Dauer:</b>	3 Wochen
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenntnis der Fachrichtungen der Hochschule</li> <li>- Befähigung zur selbständigen Nutzung der Hochschulbibliothek / 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> </ul>
<b>Studieninhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurzdarstellung der Fachrichtungen</li> <li>- HFF-Ortsbegehung, Einführung in die Hochschulbibliothek / Mediathek und Gerätedemonstration</li> <li>- Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion</li> </ul>
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesungen Übungen
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Präsentation Leistungsnachweis mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur
<b>Modul:</b>	Modul 2 <b>Grundlagen der Medienwissenschaft</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B. - <b>Einführung in die Medienwissenschaft/ Digitale Medienkulturen</b> (2 SWS) im 1. Semester - <b>Grundlagen der Medientheorie und -ethik</b> (2 SWS) im 1. und 2. Semester - <b>Mediensoziologie / Medienpsychologie</b> (2 SWS) ) im 1. und 2. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	14 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 150 Stunden Eigenstudium: 270 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich/ Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	- Fähigkeit zur Reflexion theoretischer Kenntnisse und deren Verwertbarkeit für die Analyse von Medienprodukten und für die Untersuchung von Rezeptions- und Nutzungsprozessen - Fähigkeit zur kritischen Diskussion medialer Phänomene vor dem Hintergrund gesellschaftlicher, technologischer, institutioneller und kultureller Veränderungen. - Fähigkeit zur Analyse und Reflexion der Wechselbeziehungen zwischen Medien, Gesellschaft und Individuen vor dem Hintergrund neuer medientechnologischer Entwicklungen
<b>Studieninhalte:</b>	- Einführung in das medienwissenschaftliche Arbeiten - Grundkenntnisse über die historischen Entwicklungen genereller Medientheorie sowie Theorien zu Einzelmedien vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen - Grundlagenwissen über die wesentlichen Film- und Fernsehtheorien, Kommunikationstheorien und Theorien zur Medienethik sowie Rezeptionsästhetik - Grundlegendes Wissen über das Mediensystem - Vermittlung mediensoziologischer Theorien und Konzepte - Vermittlung medienpsychologischer Theorien und Konzepte
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Seminararbeit (verpflichtend in einer Lehrveranstaltung nach Wahl der/des Studierenden), Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Gruppenarbeit <b>benotete Leistungsnachweise</b>
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft
<b>Modul:</b>	Modul 3 <b>Theorien und Methoden der Medienforschung</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	- z.B. <b>Grundlagen der Medienforschung</b> (4 SWS) im 1. Semester - <b>Neue Methoden der Medienforschung</b> (4 SWS) im 2. Semester - <b>Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens</b> (1 SWS) im 1. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	11 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 135 Stunden Eigenstudium: 195 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Befähigung zur kritischen Auseinandersetzung mit gängigen Forschungsansätzen und methodologischen Grundlagen Aneignung von Standard- und neuer Methoden der Medienforschung Fähigkeit zur Konzeption und Durchführung von Forschungsprojekten
<b>Studieninhalte:</b>	Geschichte der Medienforschung Grundkenntnisse über die theoretischen Ansätze Einführung in die qualitativen und quantitativen Methoden Vermittlung der gängigen Strategien der modernen Medienforschung Aneignung der neuen Methoden im Kontext der digitalen Mediennutzung Einführung in praktische Verfahren/Projektarbeit
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Seminararbeit (verpflichtend in einer Lehrveranstaltung nach Wahl der/des Studierenden), Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Gruppenarbeit benotete Leistungsnachweise <i>Grundlagen wissenschaftliches Arbeitens</i> : Leistungsnachweis mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur, Animation, Szenografie
<b>Modul:</b>	Modul 4 <b>Digitale Medienkulturen</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B. - Theorie und Praxis der Games Cultures (2 SWS) im 1. und 2. Semester - Nutzung interaktiver Medien (2 SWS) im 1. Semester - Digitale Effekte und Technologie (2 SWS) im 2. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	12 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 120 Stunden Eigenstudium: 240 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Grundkenntnisse der Analyse von interaktiven Medien Beurteilung von Rezeptionshaltungen bei interaktiven Medien Grundlegender Fertigkeiten in der kritischen Beurteilung und theoretischen Fähigkeit zur Reflexion von Computer- und Videogames Fähigkeit zur Analyse von Computer- und Videogames Kenntnisse über die Einordnung von digitalen Effekten und Technologien Grundkenntnisse über die Geschichte der Digitalisierung und Befähigung zur Reflexion über digitalen Technologien
<b>Studieninhalte:</b>	Geschichte der Games Cultures Grundlegende Kenntnisse der Theorien zu Games Cultures in Abgrenzung von linearen Medien Theorie interaktiver Medien Geschichte der interaktiven Medien Rezeption interaktiver Medien Geschichte der digitalen Effekte und Technologien in Film, Fernsehen, Online-Medien und Games Einführung in die Theorie zu digitale Effekten und Technologien Ästhetik digitaler Effekte und Einordnung in die Entwicklung der Medien
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Exkursion
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Seminararbeit (verpflichtend in einer Lehrveranstaltung nach Wahl der/des Studierenden), Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Gruppenarbeit benotete Leistungsnachweise
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur Drehbuch/Dramaturgie Montage
<b>Modul:</b>	Modul 5 <b>Medienästhetik und -dramaturgie</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B.: <b>Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke</b> (4 SWS) im 1. Semester <b>Medienkritik</b> (2 SWS) im 2. Semester <b>Diskurse des Digitalen</b> (2 SWS) im 3. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	10 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 135 Stunden Eigenstudium: 165 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	1. - 3. Semester
<b>Dauer:</b>	3 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Grundkenntnisse der Ästhetik und Dramaturgie audiovisueller Medienprodukte grundlegende Fertigkeiten in der kritischen Beurteilung und theoretischen Reflexion audiovisueller Medienprodukte Grundlagenwissen über ästhetische Verfahren der Montage und Montagetheorien
<b>Studieninhalte:</b>	Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Formen Analyse medienkritischer Texte praktische Übungen in der kritischen Auseinandersetzung mit ästhetischen Verfahren in unterschiedlichen Medienprodukten Ästhetische Qualitätskriterien in der Beurteilung von Medienprodukten Theoretische Konzepte und praktische Verfahren der audiovisuellen Montage Diskurse der digitalen Montage
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Seminararbeit und/oder Gruppenarbeit  benotete Leistungsnachweise Diskurse des Digitalen: Leistungsnachweis mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	arithmetisches Mittel

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur, MW
<b>Modul:</b>	Modul 6 <b>Geschichte digitaler Medien</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B. - <b>Fernsehgeschichte im digitalen Zeitalter</b> (4 SWS) im 2. Semester - <b>Grundlagen Film- und Mediengeschichte</b> (4 SWS) im 3. und 4. Semester - <b>Geschichte digitaler Medien</b> (4 SWS) im 3. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur Mediengeschichte im digitalen Zeitalter
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 240 Stunden Eigenstudium: 240 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	2. - 4. Semester
<b>Dauer:</b>	3 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Kenntnisse der Mediengeschichte (Film und Fernsehen) Befähigung zur Historisch-pragmatische Beurteilung von Medienphänomenen Befähigung zur historische Kontextualisierung von Medienumbrüchen, insbesondere der Digitalisierung
<b>Studieninhalte:</b>	Geschichte des Fernsehens, der Technik- und Programmentwicklung, sowie der politisch-gesellschaftlichen Rahmenbedingungen Überblick über die historische Entwicklung von Programmformen und Formaten Stilgeschichte des Films Stilanalyse Geschichte der Digitalisierung
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Seminararbeit (verpflichtend in einer Lehrveranstaltung nach Wahl der/des Studierenden), Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Gruppenarbeit benotete Leistungsnachweise
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur Medienwissenschaft
<b>Modul:</b>	Modul 7 <b>Analyse digitaler Medien</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B.: - <b>Grundlagen der Medienanalyse</b> (2 SWS) im 2. Semester - <b>Analyse und Ästhetik digitaler Medien</b> (2 SWS) im 2. Semester - <b>Transmediales Erzählen</b> (4 SWS) im 4. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	12 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 120 Stunden Eigenstudium: 240 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	2. und 4. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Analytische Fähigkeiten im Umgang mit Medienprodukten Kenntnisse über Form, Stil und Genre von Medienprodukten Fähigkeit zur Anwendung von medienanalytischem Instrumentarium Einordnung von Medienprodukten Narrative Kompetenz und Fähigkeit zum Kreativen Schreiben
<b>Studieninhalte:</b>	Anwendungsorientierte Grundlagenvermittlung der Medienanalyse Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten Ästhetik digitaler Medien im Kontext anderer Medien Konzeptionelle und praktische Kenntnisse über transmediales Erzählen Einführung in das Konzept der Medienkonvergenz
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Seminararbeit (verpflichtend in einer Lehrveranstaltung nach Wahl der/des Studierenden), Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Gruppenarbeit benotete Leistungsnachweise
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte



<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur
<b>Modul:</b>	Modul 8 <b>Freies Studium</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	2 SWS im 2. Semester 4 SWS im 3. Semester 2 SWS im 5. Semester 6 SWS im 6. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	14 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 210 Stunden Eigenstudium: 210 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	2., 3., 5., 6. Semester
<b>Dauer:</b>	4 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich/ Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Erwerb zusätzlicher Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten
<b>Studieninhalte:</b>	Kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden bzw. künstlerisch-praktische Projekte
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat, aktive Teilnahme, Konzeptarbeit, Projektarbeit, mündliche/schriftliche Prüfung, ausgearbeitetes Referat, Seminararbeit, Gruppenarbeit <b>Leistungsnachweise mit Erfolg</b>
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur/ Interdisziplinär
<b>Modul:</b>	Modul 9 <b>Medienpraxis</b> Projektmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Wahlpflichtveranstaltungen</b> 16 LP im 3. Semester Eins aus n: z.B. 1. Sehsüchte (2 SWS) 2. Xen.On (2 SWS) 3. Kinderfilm-Universität (2 SWS) 4. Filmmuseum (2 SWS) 5. Freies Praxisprojekt (Beteiligung an F1, F2, TV-Projekt oder Filmprojekt) (2 SWS)
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 30 Stunden Eigenstudium: 450 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	3. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1-4
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Befähigung zum eigenständiges Projektmanagement
<b>Studieninhalte:</b>	Vermittlung von Kompetenzen im Projektmanagement Professionelle Strukturen bei der Mitarbeit in: Filmfestivals Medienarchiven Kinoarbeit Ausstellungen Filmproduktion TV-Sendern
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Projekt
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Projektarbeit, Projektbericht benoteter Leistungsnachweis
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur
<b>Modul:</b>	Modul 10 <b>Medienpolitik und –recht</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B.: - Grundlagen des Medienrechts (2 SWS) im 5. Semester - Medienpolitik/Mediensystem (4 SWS) im 4. Semester - Medienrecht in der digitalen Medienkultur (2 SWS) im 5. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	10 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 120 Stunden Eigenstudium: 180 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	4. und 5. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich/Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1 - 5
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenntnisse der Rechtsgrundlagen für das Arbeiten in den Medien</li> <li>- Kenntnis und Beurteilung von Akteuren der Medienregulierung</li> <li>- Befähigung zur kritischen Einschätzung der Medienpolitik</li> <li>- Befähigung zur kritischen Diskussion der Herausforderungen der Digitalisierung für Produzenten und der Bedeutung für Rezipienten</li> </ul>
<b>Studieninhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundbegriffe des Urheberrechts</li> <li>- Grundbegriffe des Persönlichkeitsrechts</li> <li>- Grundbegriffe des Wettbewerbsrechts</li> <li>- Grundlagen des Vertragsrechts</li> <li>- Einführung in das Multimediarecht</li> <li>- Aspekte medienpolitischer Steuerung</li> <li>- Europäisches und nationale Medienregulierung</li> <li>- Grundlagen des Mediensystems (Film, Fernsehen, Multimedia)</li> <li>- Die Rechtsgrundlagen des deutschen Mediensystems im Vergleich zu internationalen Mediensystemen</li> </ul>
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Exkursion
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	ausgearbeitetes Referat, mündliche/schriftliche Prüfung  benotete Leistungsnachweise
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	arithmetisches Mittel

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur Drehbuch/Dramaturgie
<b>Modul:</b>	Modul 11 <b>Künstlerisch-wissenschaftliche Entwicklung</b> Projektmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren: - <b>Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction)</b> (4 SWS) im 4. Semester - <b>Crossmediale Projektkonzeption</b> (4 SWS) im 4. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 60 Stunden Eigenstudium: 420 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	4. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1-5
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Fähigkeit zur Entwicklung eines Stoffs von der Grundidee über Exposee bis hin zum Treatment Fähigkeit zur Konzeption einer multimedialen bzw. crossmedialen Anwendung oder Installation
<b>Studieninhalte:</b>	Kenntnisse und über Status Quo und Tendenzen medienkonvergenter Umgebungen Praktische Anwendung dramaturgischer Konzepte Non-lineare Dramaturgie Interaktive Ästhetik Entwicklung eines Grobkonzept (mit Grundidee, Digital Content, Interaktivitätsdesign, Strukturplan, visuelles Konzept, Technische Funktionalitäten, Storyboard, Flowchart, etc.)
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Übung, Projekt, Exkursion
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und Ergebnisbericht benoteter Leistungsnachweis
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur
<b>Modul:</b>	Modul 12 <b>Praxis der Medienforschung</b> Projektmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren: - <b>Rezeptionsforschung</b> (Zielgruppen/Nutzung) (4 SWS) im 5. Semester - <b>Medienarchive</b> (4 SWS) im 5. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 60 Stunden Eigenstudium: 420 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	5. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1 - 6
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Vertiefte Kenntnisse in folgenden Theorien: - Methoden der Publikums- und Zielgruppenforschung - Operationalisierung medienwissenschaftlicher Fragestellungen und Konzeption entsprechender Forschungsdesigns, z.B. Medienmarktanalysen, und Entwicklung von adäquaten Handlungsstrategien.  - Kenntnisse über die Aufgaben und kulturelle Funktion von medienarchivarischer Arbeit - Fähigkeit zum praktischer Umgang mit filmischem und nicht-filmischem Archivmaterial - Fähigkeit zur Archivrecherche im Rahmen von Forschungsprojekten
<b>Studieninhalte:</b>	Vermittlung von Kenntnissen über die Nutzung und Rezeption von Medien und Medieninhalten Untersuchung und Vermittlung wirtschaftlicher, organisatorischer und rechtlicher Aspekte des Medienmarktes (Entwicklungen, Marketingstrategien von Medienproduzenten, Kategorisierungen von Nutzergruppen und Bedürfnisse des Publikums) Durchnehmen theoretischer und methodischer Aspekte von Nutzungs-, Zielgruppen- und Marktstudien Vermittlung von Kenntnissen aus der Publikumsforschung, der Medienpsychologie und -soziologie und des Medienmarktes. Anwendung von Methoden der qualitativen und quantitativen empirischen Sozial- und Medienforschung  Theorie und Geschichte von Medienarchiven Übungen in der medienwissenschaftlichen Archivrecherche Grundlagen der konservatorischen Tätigkeiten eines Medienarchivs Bewahren - Erschließen - Vermitteln: Auswahl und Aufbereitung von Archivquellen zur Präsentation im Rahmen von Ausstellungen und Forschungsprojekten
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Übung, Wissenschaftliches Projekt
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und Projektbericht  benoteter Leistungsnachweis
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur Medienwissenschaft Film- und Fernsehproduktion
<b>Modul:</b>	Modul 13 <b>Medienökonomie</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B.: - <b>Medienwirtschaft</b> (2 SWS) im 5. Semester - <b>Ökonomie der globalen Medienkultur</b> (2 SWS) im 5. Semester - <b>Crossmediales Marketing</b> (2 SWS) im 6. Semester - <b>Betriebswirtschaft</b> (2 SWS) im 6. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	10 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 120 Stunden Eigenstudium: 180 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	5. und 6. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich/ Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1, 2, und 5
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Allgemeine Kenntnisse der Film- und Fernsehwirtschaft Fähigkeit zur Analyse von wirtschaftlichen Strukturmerkmalen des Mediensystems Kenntnisse von relevanten Planungstechniken bei der Herstellung und Vermarktung von Medienprodukten
<b>Studieninhalte:</b>	Einführung in die Film- und Fernsehwirtschaft Strukturen der öffentlich-rechtlichen und der privaten Fernsehveranstalter (Rundfunkstaatsverträge, Programmherstellung und Programmbeschaffung) Planungstechniken der Film- und Fernseh- wirtschaft: Jahresplanung, Strukturplanung, Ablaufplanung, Kapazitätsplanung, Kostenplanung.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat und/oder Seminararbeit und/oder Gruppenarbeit  Medienwirtschaft: LN mit Erfolg Ökonomie der globalen Medienkultur: benoteter LN Crossmediales Marketing: benoteter LN Betriebswirtschaft: LN mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	arithmetisches Mittel

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur/ Interdisziplinär
<b>Modul:</b>	Modul 14 <b>Fit für den Beruf</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	z.B.: - <b>Präsentationstechniken und Selbstmarketing</b> (2 SWS) im 6. Semester - <b>Selbstständigkeit</b> (2 SWS) im 6. Semester - <b>Wettbewerbs- und Vertragsrecht</b> (2 SWS) im 6. Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	Professur N.N. oder Juniorprofessur N.N.
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	6 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 90 Stunden Eigenstudium: 90 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	6. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich / Block
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1-7, 9
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenntnisse von Richtlinien für die Existenzgründung</li> <li>- Fähigkeit zum freien Vortragen</li> <li>- Umgang mit Präsentationstechniken</li> </ul>
<b>Studieninhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentationsstrategien: Strukturierung, Aufbau und Ablauf von Präsentationen</li> <li>- Zielgruppenorientierung: Analyse und Differenzierung – Methoden der Visualisierung: Grundsätze und Gestaltungsregeln, situationsgerechter Medieneinsatz und Handhabung – Präsentationssicherheit: Die Mentale Vorbereitung.</li> <li>- Vertragsrecht</li> <li>- Sozialversicherungsrecht, die wichtigsten Versicherungen</li> <li>- Steuerrechtliche Fragestellungen</li> <li>- Coaching-, Finanzierungs- und Förderungsmaßnahmen für Freiberufler und Existenzgründer/innen</li> <li>- Marketingstrategien und –instrumente</li> <li>- Urheberrecht</li> </ul>
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Referat, aktive Teilnahme, Konzeptarbeit, Projektarbeit, Mündliche/Schriftliche Prüfung, ausgearbeitetes Referat, Seminararbeit, Gruppenarbeit Leistungsnachweise mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Digitale Medienkultur
<b>Modul:</b>	Modul 15 <b>Bachelorarbeit</b> Abschlussmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Kolloquium zur Bachelorarbeit</b> 2 SWS im 6.Semester
<b>Modulverantwortung:</b>	betreuende Professur
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	13 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 30 Stunden Eigenstudium: 360 Stunden
<b>Modultyp:</b>	Pflichtmodul
<b>Semester:</b>	6. Semester
<b>Dauer:</b>	1 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	wöchentlich
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Module 1-7, 9-12
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Eigenständiges Verfassen einer wissenschaftlichen Abschlussarbeit
<b>Studieninhalte:</b>	Abschlussarbeit
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Kolloquium
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Bachelorarbeit, mündliche BA-Prüfung
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	-