

**Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur
der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF***

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 03.07.2014

			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	Geschichte digitaler Medien	6
Modul	6	Analyse digitaler Medien	7
Modul	7	Freies Studium	8
Modul	8	Medienästhetik und -dramaturgie	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	Berufspraxis	16
Modul	15	Bachelorarbeit	17

Studiengang / Studiengänge:	Alle Studiengänge / Interdisziplinär
Modul:	Modul 1 Einführungen Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	Einführungen 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Grundlagen der Medientechnologie 2 SWS (1 LP) im 1. Semester
Modulverantwortlicher:	Studiendekan/-in
Leistungspunkte (LP):	3 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 30 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	Wöchentlich, Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnis der Fachrichtungen der Filmuniversität - Befähigung zur selbständigen Nutzung der Universitätsbibliothek / Mediathek - Grundlegendes Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke - Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses - Grundlegende Kenntnisse über relevante Technologie der Filmherstellung
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzdarstellung der Fachrichtungen - Universitäts-Ortsbegehung, Einführung in die Bibliothek / Mediathek und Gerätedemonstration - Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion - Einführung in den Filmentstehungsprozess - Einführung in die Filmherstellungstechnologien und -prozesse - Einführung in Technik und Workflows an der Filmuniversität - Einführung in Medienformate, Hard- und Software an der Filmuniversität <p>(Hinweis: Die Teilnahme an den Grundlagen der Medientechnologie ist die Voraussetzung für die Teilnahme an weiterführenden, praktischen Seminaren, deren Abschlüsse zur Nutzung von Technik, Schnitt- und Studioräumen berechtigen)</p>
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Seminare; Übungen
Prüfungsleistung/en:	Grundlagen der Medientechnologie : aktive Teilnahme LNmE Einführungen: aktive Teilnahme und Präsentation des Kurzfilms LNmE
Berechnung der Modulnote:	

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 2 Grundlagen der Medienwissenschaft Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Einführung in die Medienwissenschaft/ Digitale Medienkulturen (2 SWS) im 1. Semester Grundlagen der Medientheorie (2 SWS) im 1. Grundlagen der Medienethik (2 SWS) im 2. Semester Mediensoziologie (2 SWS) im 1. Semester Medienpsychologie (2 SWS) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 270 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<ul style="list-style-type: none"> - 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 medien-technologischer Entwicklungen
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	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
Berechnung der Modulnote:	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 3 Theorien und Methoden der Medienforschung Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. - Grundlagen der Medienforschung - (4 SWS) im 1. Semester - Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens - (1 SWS) im 1. Semester - Neue Methoden der Medienforschung qualitativ - (2 SWS) im 2. Semester - Neue Methoden der Medienforschung quantitativ - (2 SWS) im 2. Semester -
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	11 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 195 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	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
Studieninhalte:	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
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	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 bLN Grundlagen wissenschaftliches Arbeitens: aktive Teilnahme LN m.E.
Berechnung der Modulnote:	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Animation, Szenografie
Modul:	Modul 4 Digitale Medienkulturen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> - Theorie der Game Culture (2 SWS) im 1. Semester - Praxis der Game Culture (2 SWS) im 2. Semester - Nutzung interaktiver Medien (2 SWS) im 1. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	10 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	<p>Grundkenntnisse der Analyse von interaktiven Medien Fähigkeit zur Beurteilung von Rezeptionshaltungen bei interaktiven Medien Grundlegende Fertigkeiten in der theoretischen und kritischen Beurteilung 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</p>
Studieninhalte:	<p>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</p>
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Exkursion
Prüfungsleistung/en:	<p>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</p> <p style="text-align: right;">bLN</p>
Berechnung der Modulnote:	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, MW
Modul:	Modul 5 Geschichte digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Grundlagen Film- und Mediengeschichte (4 SWS) im 1. Semester Geschichte digitaler Medien (4 SWS) im 2. Semester Fernsehgeschichte im digitalen Zeitalter (4 SWS) im 3. Semester - Spezielle Themen der Film- und Mediengeschichte (4 SWS) Im 3. Semester
Modulverantwortung:	Professur Mediengeschichte im digitalen Zeitalter
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 240 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	1. bis 3. Semester
Dauer:	3 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden kennen die wichtigsten Epochen, Filmsprachen, Stile und Entwicklungen der Film- und Mediengeschichte sowie exemplarische Vertiefungen Befähigung zur Historisch-pragmatische Beurteilung von Medienphänomenen Befähigung zur historische Kontextualisierung von Medienumbrüchen, insbesondere der Digitalisierung
Studieninhalte:	Geschichte des Fernsehens, der Technik- und Programmentwicklung, sowie der politisch-gesellschaftlichen Rahmenbedingungen Überblick über die historische Entwicklung von Programmformen und Formaten Einführung in die Film- und Mediengeschichte, der wichtigsten Epochen, Filmsprachen, Stile und Entwicklungen, exemplarische Vorstellung und Diskussion von Filmklassiker Geschichte der Digitalisierung
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	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. Grundlagen der Film und Mediengeschichte , spezielle Themen der Film- und Mediengeschichte: Referat oder Hausarbeit bLN
Berechnung der Modulnote:	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur Medienwissenschaft
Modul:	Modul 6 Analyse digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B.: Grundlagen der Medienanalyse (2 SWS) im 2. Semester Analyse und Ästhetik digitaler Medien (2 SWS) im 2. Semester Medienkritik (2 SWS) im 2. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	10 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	2. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	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
Studieninhalte:	Anwendungsorientierte Grundlagenvermittlung der Medienanalyse Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten Ästhetik digitaler Medien im Kontext anderer Medien Analyse medienkritischer Texte Einführung in das Konzept der Medienkonvergenz
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	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 bLN
Berechnung der Modulnote:	im Verhältnis der jeweils erreichten Leistungspunkte

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 7 Freies Studium Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	2 SWS im 2. Semester 2 SWS im 3. Semester 2 SWS im 4. Semester 3 SWS im 5. Semester 6 SWS im 6. Semester
Modulverantwortung:	Studiendekanin /Studiendekan
Leistungspunkte (LP):	17 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 210 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	2., 3., 4., 5., 6. Semester
Dauer:	5 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Erwerb zusätzlicher Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten
Studieninhalte:	Kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden bzw. künstlerisch-praktische Projekte
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Referat, aktive Teilnahme, Konzeptarbeit, Projektarbeit, mündliche/schriftliche Prüfung, ausgearbeitetes Referat, Seminararbeit, Gruppenarbeit LN m. E.
Berechnung der Modulnote:	-

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Schauspiel, Montage
Modul:	Modul 8 Medienästhetik und -dramaturgie Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke (4 SWS) im 3. Semester Montagetext (2 SWS) im 3. Semester Transmediales Erzählen (4 SWS) im 4. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	3. und 4. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	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
Studieninhalte:	Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Formen Konzeptionelle und praktische Kenntnisse über transmediales Erzählen 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
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke: Belegarbeit und Unterrichtsgespräch bLN Transmediales Erzählen: Referat und/oder und /oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und/oder mündliche/schriftliche Prüfung und/oder ausgearbeitetes Referat, und/oder Seminararbeit und/oder Gruppenarbeit bLN Montagetext: Belegarbeit mit Präsentation und Fachgespräch LN m. E.
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur/ Interdisziplinär
Modul:	Modul 9 Medienpraxis Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Wahlpflichtveranstaltungen 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)
Modulverantwortung:	Betreuende Professur
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 450 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	3. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1-4
Kompetenzerwerb:	Befähigung zum eigenständiges Projektmanagement
Studieninhalte:	Vermittlung von Kompetenzen im Projektmanagement Professionelle Strukturen bei der Mitarbeit in: Filmfestivals Medienarchiven Kinoarbeit Ausstellungen Filmproduktion TV-Sendern
Lehr- und Lernformen:	Projekt
Prüfungsleistung/en:	Projektarbeit, Projektbericht bLN
Berechnung der Modulnote:	-

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

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur Drehbuch/Dramaturgie
Modul:	Modul 11 Künstlerisch-wissenschaftliche Entwicklung Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren: Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction) (4 SWS) im 4. Semester Crossmediale Projektkonzeption (4 SWS) im 4. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 420 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1-5
Kompetenzerwerb:	Fähigkeit zur Entwicklung eines Stoffs von der Grundidee über Exposee bis hin zum Treatment Fähigkeit zur Konzeption einer multimedialen bzw. crossmedialen Anwendung oder Installation
Studieninhalte:	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.)
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt, Exkursion
Prüfungsleistung/en:	Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und Ergebnisbericht bLN
Berechnung der Modulnote:	-

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 12 Praxis der Medienforschung Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren: Rezeptionsforschung (Zielgruppen/Nutzung) (4 SWS) im 5. Semester Medienarchive (4 SWS) im 5. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 420 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	5. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1 - 6
Kompetenzerwerb:	Vertiefte Kenntnisse in folgenden Theorien: <ul style="list-style-type: none"> - 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 - <u>Fähigkeit zur Archivrecherche im Rahmen von Forschungsprojekten</u>
Studieninhalte:	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
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Wissenschaftliches Projekt
Prüfungsleistung/en:	Referat und/oder Unterrichtsgespräch und/oder Konzeptarbeit und/oder Projektarbeit und Projektbericht <div style="text-align: right;">bLN</div>
Berechnung der Modulnote:	-

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur Medienwissenschaft Film- und Fernsehproduktion
Modul:	Modul 13 Medienökonomie Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Medienwirtschaft (2 SWS) im 5. Semester Ökonomie der globalen Medienkultur (2 SWS) im 5. Semester Crossmediales Marketing (2 SWS) im 6. Semester Betriebswirtschaft (2 SWS) im 6. Semester
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	10 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1, 2, und 5
Kompetenzerwerb:	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
Studieninhalte:	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.
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	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 m. E. Ökonomie der globalen Medienkultur bLN Crossmediales Marketing: bLN Betriebswirtschaft: LN m. E.
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

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

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 15 Bachelorarbeit Abschlussmodul
Lehrveranstaltung/en:	Kolloquium zur Bachelorarbeit 2 SWS im 6.Semester
Modulverantwortung:	betreuende Professur
Leistungspunkte (LP):	13 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 360 h
Modultyp:	Pflichtmodul
Semester:	6. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1-6, 8-12
Kompetenzerwerb:	Eigenständiges Verfassen einer wissenschaftlichen Abschlussarbeit
Studieninhalte:	Abschlussarbeit
Lehr- und Lernformen:	Kolloquium
Prüfungsleistung/en:	Bachelorarbeit, mündliche BA-Prüfung
Berechnung der Modulnote:	-