

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

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 01.07.2019

			<i>Seite</i>
<i>Modul</i>	<i>1</i>	<i>Einführung</i>	<i>2</i>
<i>Modul</i>	<i>2</i>	<i>Theorie digitaler Medien</i>	<i>3</i>
<i>Modul</i>	<i>3</i>	<i>Empirie digitaler Medien</i>	<i>4</i>
<i>Modul</i>	<i>4</i>	<i>Kultur digitaler Medien</i>	<i>5</i>
<i>Modul</i>	<i>5</i>	<i>Geschichte digitaler Medien</i>	<i>6</i>
<i>Modul</i>	<i>6</i>	<i>Analyse digitaler Medien</i>	<i>8</i>
<i>Modul</i>	<i>7</i>	<i>System digitaler Medien</i>	<i>9</i>
<i>Modul</i>	<i>8</i>	<i>Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i>	<i>11</i>
<i>Modul</i>	<i>9</i>	<i>Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung</i>	<i>12</i>
<i>Modul</i>	<i>10</i>	<i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen</i>	<i>13</i>
<i>Modul</i>	<i>11</i>	<i>Medienpraxis</i>	<i>14</i>
<i>Modul</i>	<i>12</i>	<i>Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene</i>	<i>15</i>
<i>Modul</i>	<i>13</i>	<i>Ökonomie digitaler Medien</i>	<i>16</i>
<i>Modul</i>	<i>14</i>	<i>Freies Studium</i>	<i>17</i>
<i>Modul</i>	<i>15</i>	<i>Berufspraxis</i>	<i>18</i>

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, interdisziplinär	
Modul:	Modul 1 Einführung Grundlagenmodul	
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführungs- und Orientierungswoche (2 LP, 2 SWS, 1. Semester) ▪ Perspektiven der Film- und Mediengestaltung (1 LP, 1 SWS, 1. Semester) ▪ Einführung in die Medienwissenschaft/Digitale Medienkultur (2 LP, 2 SWS, 1. Semester) ▪ Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (1 LP, 1 SWS, 1. Semester) 	
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in	
Leistungspunkte (LP):	6 LP	
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit:	90 h
	Eigenstudium:	90 h
Modultyp:	Pflicht	
Semester:	1. Semester	
Dauer:	1 Semester	
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich	
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block	
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium	
Kompetenzerwerb:	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen die Organisationsstruktur der Filmuniversität ▪ kennen die Strukturen und Anforderungen des Studiengangs ▪ sind vertraut mit den digitalen Lehr- und Lernangeboten innerhalb des Studiengangs ▪ haben einen Überblick über die Methoden, Prozesse und Technologien der Medienherstellung ▪ beherrschen die medienwissenschaftlichen Grundlagen bezogen auf die digitale Medienkultur ▪ können selbstorganisiert in Teams zusammenarbeiten 	
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurzdarstellung der Fachrichtungen der Filmuniversität ▪ Einblick in den Filmentstehungsprozess ▪ Drehen eines Kurzfilms ohne festgelegte Funktionsrollen ▪ Einführung in die Medienwissenschaft und die Grundlagen der digitalen Medienkultur 	
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Exkursion	
Prüfungsleistung/en:	Seminar-, Gruppenarbeit oder Klausur	
Berechnung der Modulnote:	Leistungsnachweis „mit Erfolg“	

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 2 Theorie digitaler Medien Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der Theorie digitaler Medien (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Theorien und Konzepte der Mediensoziologie (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i> ▪ <i>Theorien und Konzepte der Medienpsychologie (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis grundlegender medien- und kommunikationswissenschaftlicher Theorien vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen</i> ▪ <i>sind in der Lage, die theoretischen Kenntnisse zur Reflexion der Wechselbeziehungen zwischen (digitalen) Medien, Gesellschaft und Individuum zu nutzen</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagenwissen über die wesentlichen medien- und kommunikationswissenschaftlichen Theorieansätze mit besonderem Bezug zu digitalen Medien</i> ▪ <i>Vermittlung grundlegender mediensoziologischer und -psychologischer Theorien und Konzepte</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 3 Empirie digitaler Medien Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der Empirie digitaler Medien (4 LP, 4 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Qualitative Methoden der Medienforschung (3 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i> ▪ <i>Quantitative Methoden der Medienforschung (3 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>12 LP (davon 2 für die Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 240 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>beherrschen die methodologischen Grundlagen der Medienforschung</i> ▪ <i>kennen grundlegende quantitative und qualitative Erhebungs- und Auswertungsmethoden</i> ▪ <i>sind in der Lage, sich kritisch mit gängigen Forschungsansätzen und -methoden auseinanderzusetzen</i> ▪ <i>sind in der Lage, selbständig wissenschaftlich-empirisch zu arbeiten</i> ▪ <i>können sich selbstständig anhand der E-Learning-Angebote in spezifische Themenfelder einarbeiten</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundkenntnisse methodischer Ansätze der Medienforschung</i> ▪ <i>Grundkenntnisse aktueller quantitativer und qualitativer Methoden zur Erforschung digitaler Medien</i> ▪ <i>Grundlagen wissenschaftlich-empirischen Arbeitens</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 4 Kultur digitaler Medien Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der Kultur digitaler Medien und Games (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Aneignung digitaler Medienkulturen (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester), z.B. Praxis der Games Culture, Cultural Studies, Fan Studies, Intertextualität und Paratexte nach Wahl der Studierenden</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>beherrschen die Grundlagen der Kultur digitaler Medien unter besonderer Berücksichtigung der Games Culture</i> ▪ <i>können die Aneignungsprozesse digitaler Medien einordnen</i> ▪ <i>besitzen Kenntnisse der Nutzung, Rezeption und Wirkung digitaler Medien sowie der Games Culture</i> ▪ <i>besitzen ein kritisches und reflektierendes Verständnis der Games Culture</i> ▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der digitalen Medienkultur</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Geschichte und Theorien der Games Culture</i> ▪ <i>Kenntnisse der Praxis der Games Culture</i> ▪ <i>Grundlegende Kenntnisse der Nutzung und Rezeption digitaler Medien</i> ▪ <i>Aktuelle Tendenzen der Angebote digitaler Medien</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	<i>Modul 5 Geschichte digitaler Medien Grundlagenmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der Film- und Mediengeschichte (2 LP, 4 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Geschichte digitaler Medien (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Mediengeschichte (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester), z. B. ein begleitendes Seminar zur Grundlagenveranstaltung oder Veranstaltungen wie Geschichte des Dokumentarfilms, Geschichte des Animationsfilms etc.</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Mediengeschichte im digitalen Zeitalter</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 120 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>kennen die wichtigsten Epochen, Stile und Entwicklungen der Mediengeschichte</i> ▪ <i>haben Erfahrung in der Sichtung relevanter Inhalte (wie z.B. historische Filme)</i> ▪ <i>können Medienumbrüche, insbesondere der Digitalisierung historisch kontextualisieren</i> ▪ <i>sind in der Lage, (digitale) Medienphänomene geschichtlich einzuordnen</i> ▪ <i>kennen verschiedene Aspekte der Mediengeschichte</i> ▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Mediengeschichte</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Historische Entwicklung der Medienlandschaft von linearen bis digitalen Medien</i> ▪ <i>Politisch-gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Mediengeschichte</i> ▪ <i>Geschichte der Digitalisierung ausgehend von herkömmlichen audiovisuellen Medien</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Mediengeschichte</i>

<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	Modul 6 Analyse digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der Medienanalyse</i> (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester) ▪ <i>Theorie und Praxis der Medienkritik</i> (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 1. Semester) ▪ <i>Theorie und Praxis der Analyse digitaler Medien</i> (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)
Modulverantwortung:	<i>Professur für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>1. und 2. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>haben analytische Fähigkeiten im Umgang mit Produkten der digitalen Medienkultur</i> ▪ <i>kennen Formen, Stile und Genres digitaler Medienprodukte</i> ▪ <i>sind in der Lage, medienanalytische Instrumentarien anzuwenden</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Anwendungsorientierte Grundlagen der Analyse digitaler Medien</i> ▪ <i>Grundlagen der Ästhetik digitaler Medien</i> ▪ <i>Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Projektarbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Projektarbeit</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 7</i> System digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen des digitalen Mediensystems (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 2. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme I (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester) nach Wahl der Studierenden</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche digitaler Mediensysteme II (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester) nach Wahl der Studierenden</i> <p><i>Spezielle Bereiche können z.B. sein spezielle rechtliche, politische oder wirtschaftliche Bedingungen, Aspekte der Distribution digitaler Medien, internationale Mediensysteme im Vergleich, Urheberrecht, Vertragsrecht o.Ä.</i></p>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 90 h</i> <i>Eigenstudium: 210 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>2. und 3. Semester</i>
Dauer:	<i>2 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>kennen das nationale Mediensystem</i> ▪ <i>haben Grundkenntnisse der rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen sowie der Medienregulierung</i> ▪ <i>kennen die Rechtsgrundlagen für das Arbeiten in und mit den Medien</i> ▪ <i>sind in der Lage, systemische Bedingungen unter Berücksichtigung der Digitalisierung kritisch einzuschätzen</i> ▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen des Mediensystems</i>

<i>Studieninhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Grundlagen des Mediensystems</i>▪ <i>Grundlagen politischer und rechtlicher Rahmenbedingungen (digitaler) Medienkulturen</i>▪ <i>Spezielle Aspekte der medienpolitischen Steuerung und Medienregulierung</i>▪ <i>Spezielle Aspekte des Mediensystems</i>
<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Vorlesung, Seminar</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Drehbuch/Dramaturgie, Montage, interdisziplinär</i>				
Modul:	Modul 8 Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien Studienmodul				
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Einführung in die Dramaturgie (4 LP, 4 SWS, empfohlen im 3. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie I (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Ästhetik und Dramaturgie II (2 LP, 2 SWS, empfohlen im 3. Semester)</i> <p><i>Spezielle Bereiche können z.B. sein Montagetheorie, transmediales Erzählen, Genre-Theorie, Narrationstheorie, Animation Studies, Gender/Queer Studies o.Ä. nach Wahl der Studierenden</i></p>				
Modulverantwortung:	<i>Professur für Dramaturgie und Ästhetik der audiovisuellen Medien</i>				
Leistungspunkte (LP):	<i>10 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>				
Arbeitsaufwand:	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;"><i>Präsenzzeit:</i></td> <td><i>120 h</i></td> </tr> <tr> <td><i>Eigenstudium:</i></td> <td><i>180 h</i></td> </tr> </table>	<i>Präsenzzeit:</i>	<i>120 h</i>	<i>Eigenstudium:</i>	<i>180 h</i>
<i>Präsenzzeit:</i>	<i>120 h</i>				
<i>Eigenstudium:</i>	<i>180 h</i>				
Modultyp:	<i>Pflicht</i>				
Semester:	<i>3. Semester</i>				
Dauer:	<i>1 Semester</i>				
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>				
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich / Block</i>				
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Zulassung zum Studium</i>				
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>haben Grundkenntnisse der Dramaturgie audiovisueller Medienprodukte</i> ▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis für Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i> ▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Ästhetik und Dramaturgie</i> 				
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Einführung in die Dramaturgie</i> ▪ <i>Spezielle Aspekte der Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien</i> 				
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung</i>				
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminar- oder Projektarbeit</i>				
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminar- oder Projektarbeit</i>				

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Drehbuch/Dramaturgie
Modul:	Modul 9 Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Es ist 1 von 2 Projektseminaren zu wählen (4 SWS, 14 LP empfohlen im 3. Semester), und zwar <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction) oder <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crossmediale Projektkonzeption
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1 – 4 und 6
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> ▪ sind in der Lage, im Team zusammenzuarbeiten und gemeinsam eine künstlerisch-wissenschaftliche Fragestellung zu bearbeiten ▪ können selbständig arbeiten und den Lernprozess reflektieren ▪ sind in der Lage, unter Anwendung von Methoden, Lösungen zu entwickeln ▪ sind in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> - einen Stoff von der Grundidee bis zum Treatment zu entwickeln oder <ul style="list-style-type: none"> - ein multimediales bzw. crossmediales Medienprodukt zu konzeptionieren
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entwicklung eines Medienprodukts ▪ Kenntnisse über medienkonvergente Umgebungen und Berücksichtigung dieser in der Projektentwicklung ▪ Praktische Anwendung dramaturgischer Konzepte sowie theoretischer Konzepte multimedialer Ästhetik
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt
Prüfungsleistung/en:	Projektarbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Projektarbeit

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft</i>
Modul:	<i>Modul 10 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen I (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Themen digitaler Medienkulturen II (4 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester)</i> <p><i>Spezielle Bereiche sind z.B.:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>aktuelle Phänomene und Diskurse digitaler Medienkultur</i> ▪ <i>spezielle Theorien und Konzepte der Medien- und Kommunikationswissenschaft</i> ▪ <i>spezielle Strategien zur Erforschung digitaler Phänomene</i> ▪ <i>spezielle Aspekte der Games Studies</i> ▪ <i>spezielle Themen der Film- und Fernsehgeschichte</i> ▪ <i>spezielle rechtliche, politische oder ökonomische Aspekte digitaler Medien</i> ▪ <i>Ethik digitaler Medien</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>4. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1 – 7</i>
Kompetenzerwerb:	<i>Die Studierenden besitzen vertiefte Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten entsprechend der gewählten Lehrveranstaltungen</i>
Studieninhalte:	<p><i>Nach Wahl des/der Studierenden, z.B.:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Aktuelle Phänomene und Diskurse</i> ▪ <i>Spezielle Medientheorien</i> ▪ <i>Spezielle Themen der Medienforschung</i> ▪ <i>Spezielle Aspekte der Games Studies</i> ▪ <i>Spezielle Aspekte der Mediengeschichte</i> ▪ <i>Spezifische Aspekte von Medienrecht, -politik und -wirtschaft</i> ▪ <i>Medienethik</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>je Lehrveranstaltung eine Seminararbeit</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Arithmetisches Mittel der Noten der Seminararbeiten</i>

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 11 Medienpraxis Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projekt/Betriebspraktikum I (11 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester) ▪ Projekt/Betriebspraktikum II (11 LP, 2 SWS, empfohlen im 4. Semester) <p>Projekte sind z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sehsüchte ▪ Kinderfilm-Universität ▪ Filmmuseum ▪ Freies Praxisprojekt (Beteiligung an F1, F2, TV- oder Filmprojekt) <p>Ein Betriebspraktikum kann in Medienbetrieben und Forschungseinrichtungen absolviert werden (mindestens 8 Wochen Dauer).</p>
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	22 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 600 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig Projekte zu managen, im Team zu arbeiten und ihre praktischen Fähigkeiten zu reflektieren.
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Projektmanagement ▪ Kennenlernen professioneller Strukturen nach Wahl des/der Studierenden, z.B. bei der Mitarbeit in: <ul style="list-style-type: none"> - Medienproduktion - multimedialen Ausstellungen - Medienarchiven - Filmfestivals - Kinoarbeit - TV-Sendern
Lehr- und Lernformen:	Projekt, Praktikum
Prüfungsleistung/en:	je Projekt/Praktikum ein Projekt- oder Praktikumsbericht
Berechnung der Modulnote:	Leistungsnachweise „mit Erfolg“

<i>Studiengang / Studiengänge:</i>	<i>Digitale Medienkultur, interdisziplinär</i>
<i>Modul:</i>	<i>Modul 12 Praxis der Erforschung digitaler Medienphänomene Projektmodul</i>
<i>Lehrveranstaltung/en:</i>	<i>Es ist 1 von 2 Projektseminaren zu wählen (4 SWS, 14 LP, empfohlen im 5. Semester), und zwar</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Rezeptionsforschung</i> <i>oder</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Production Studies</i>
<i>Modulverantwortung:</i>	<i>Junior-Professur für Production Studies</i>
<i>Leistungspunkte (LP):</i>	<i>14 LP</i>
<i>Arbeitsaufwand:</i>	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h</i>
<i>Modultyp:</i>	<i>Pflicht</i>
<i>Semester:</i>	<i>5. Semester</i>
<i>Dauer:</i>	<i>1 Semester</i>
<i>Häufigkeit des Angebotes:</i>	<i>jährlich</i>
<i>Veranstaltungsturnus:</i>	<i>wöchentlich/Block</i>
<i>Voraussetzung für die Teilnahme:</i>	<i>Module 1 – 6</i>
<i>Kompetenzerwerb:</i>	<i>Die Studierenden</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>können eine vorgegebene Fragestellung unter Anwendung fachwissenschaftlicher Methoden bearbeiten</i> ▪ <i>besitzen vertiefte Kenntnisse über die praktische Anwendung der Methoden empirischer Forschung</i> ▪ <i>können selbständig arbeiten und den Lernprozess reflektieren</i> ▪ <i>sind in der Lage, künstlerisch-ästhetische Projekte im Bereich digitaler Medienkulturen wissenschaftlich zu reflektieren</i>
<i>Studieninhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Vermittlung von Kenntnissen über die Erforschung von Rezeptionsprozessen medialer Inhalte in der digitalen Medienlandschaft</i> ▪ <i>Anwendung von Kenntnissen aus der Medienforschung</i> ▪ <i>Konzeption und Durchführung von Forschungsdesigns</i> ▪ <i>Wissenschaftliches Begleiten von Produktionsprozessen</i> ▪ <i>Vorstellung der Ergebnisse auf Fachtagungen (Exkursion)</i>
<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Seminar, Übung, Wissenschaftliches Projekt, Exkursion</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Forschungs- oder Projektbericht</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Note des Forschungs- oder Projektberichts</i>

Studiengang / Studiengänge:	<i>Digitale Medienkultur</i>
Modul:	<i>Modul 13 Ökonomie digitaler Medien Studienmodul</i>
Lehrveranstaltung/en:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Grundlagen der (globalen) Medienwirtschaft (2 SWS, 4 LP, empfohlen im 5. Semester)</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Medienökonomie (2 SWS, 2 LP, empfohlen im 5. Semester), wie z.B. crossmediales Marketing, betriebs- und volkswirtschaftliche Aspekte digitaler Medien, digitale Distributionsstrategien, Media-Entrepreneurship</i>
Modulverantwortung:	<i>Professur für Theorie und Empirie digitaler Medien</i>
Leistungspunkte (LP):	<i>8 LP (davon 2 LP für Prüfungsleistung)</i>
Arbeitsaufwand:	<i>Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h</i>
Modultyp:	<i>Pflicht</i>
Semester:	<i>5. Semester</i>
Dauer:	<i>1 Semester</i>
Häufigkeit des Angebotes:	<i>jährlich</i>
Veranstaltungsturnus:	<i>wöchentlich/Block</i>
Voraussetzung für die Teilnahme:	<i>Module 1, 4, 7</i>
Kompetenzerwerb:	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>besitzen ein kritisches Verständnis für allgemeine medienökonomische Grundlagen</i> ▪ <i>können die Medienwirtschaft und die globale Ökonomie digitaler Medien kritisch reflektieren</i> ▪ <i>kennen Planungstechniken bei der Herstellung und Vermarktung multimedialer Medienprodukte</i> ▪ <i>haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Medienökonomie</i>
Studieninhalte:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Einführung in die Medienökonomie</i> ▪ <i>Grundlagen des globalen Ökonomiesystems digitaler Medienstrukturen</i> ▪ <i>Planung und Vermarktung multimedialer Medienprodukte</i> ▪ <i>Spezielle Bereiche der Medienökonomie</i>
Lehr- und Lernformen:	<i>Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion</i>
Prüfungsleistung/en:	<i>Seminararbeit oder Klausur</i>
Berechnung der Modulnote:	<i>Note der Seminararbeit oder Klausur</i>

Studiengang / Studiengänge:	interdisziplinär
Modul:	Modul 14 Freies Studium Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Aus dem Wahlpflichtangebot der Bachelorstudiengänge der Filmuniversität sind nach eigenem Interesse und Fähigkeiten freigegebene Veranstaltungen im Umfang von 18 LP nachzuweisen, von denen maximal 10 LP durch künstlerisch-praktische Projekte absolviert werden können. In Absprache mit der*dem Studiendekan*in können auch Lehrveranstaltungen anderer Hochschulen oder Universitäten anerkannt werden – darunter fallen ausdrücklich auch E-Learning-Angebote.
Modulverantwortung:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	18 LP
Arbeitsaufwand:	Gesamt: 540 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden erweitern ihr Wissen und ihre Fachkompetenzen in selbst gewählten Interessensfeldern
Studieninhalte:	Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihr Wissen in eigenen Interessensfeldern zu vertiefen, wie z. B. <ul style="list-style-type: none"> ▪ kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden ▪ medienwirtschaftliche Bereiche ▪ künstlerisch-praktische Projekte ▪ Sprachkurse ▪ Programmierkenntnisse
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Wissenschaftliches Projekt
Prüfungsleistung/en:	Leistungsnachweise „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	

<i>Studiengang / Studiengänge:</i>	<i>Digitale Medienkultur, interdisziplinär</i>
<i>Modul:</i>	<i>Modul 15 Berufspraxis Studienmodul</i>
<i>Lehrveranstaltung/en:</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Präsentationstechniken und Selbstmarketing (2 SWS, 4 LP, empfohlen im 6. Semester)</i> ▪ <i>Selbstständig in den Medien (1 SWS, 2 LP, empfohlen im 6. Semester)</i> ▪ <i>HÖPP (2 SWS, 1 LP, empfohlen im 6. Semester)</i>
<i>Modulverantwortung:</i>	<i>Studiendekan*in</i>
<i>Leistungspunkte (LP):</i>	<i>7 LP</i>
<i>Arbeitsaufwand:</i>	<i>Präsenzzeit: 75 h Eigenstudium: 135 h</i>
<i>Modultyp:</i>	<i>Pflicht</i>
<i>Semester:</i>	<i>6. Semester</i>
<i>Dauer:</i>	<i>1 Semester</i>
<i>Häufigkeit des Angebotes:</i>	<i>jährlich</i>
<i>Veranstaltungsturnus:</i>	<i>wöchentlich/Block</i>
<i>Voraussetzung für die Teilnahme:</i>	<i>Module 1-9</i>
<i>Kompetenzerwerb:</i>	<p><i>Die Studierenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>kennen Richtlinien für die Existenzgründung und Formen des selbständigen Arbeitens in der digitalen Medienlandschaft</i> ▪ <i>sind in der Lage, sicher zu präsentieren und routiniert mit Präsentationstechniken umzugehen</i>
<i>Studieninhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Präsentationsstrategien, Zielgruppenorientierung und Methoden der Visualisierung von Präsentationen</i> ▪ <i>Finanzierungs- und Fördermaßnahmen für Freiberufler*innen und Existenzgründer*innen</i>
<i>Lehr- und Lernformen:</i>	<i>Seminar, Übung, Kolloquium</i>
<i>Prüfungsleistung/en:</i>	<i>Projektarbeit; Teilnahme an 10 hochschulöffentlichen Projektpräsentationen</i>
<i>Berechnung der Modulnote:</i>	<i>Leistungsnachweise „mit Erfolg“</i>