Bachelorstudiengang

Visual Effects & Virtual Productions (VFXVP)

der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 16.01.2023

Modul 01	Allgemeine Einführungen
Modul 02	Computergrafik: Einführung
Modul 03	Künstlerische Praxis: Digitales Stillleben
Modul 04	Bildgestaltung & Ästhetik
Modul 05	Produktion
Modul 06	Künstlerische Praxis: Set Extension
Modul 07	Programmierung & Entwicklung
Modul 08	Dramaturgie
Modul 09	Künstlerische Praxis: Establishing Shot
Modul 10	FX Simulation
Modul 11	Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen
Modul 12	Künstlerische Praxis: Realisation
Modul 13	Individuelle Vertiefungen
Modul 14	Kalkulation & Management
Modul 15	Tools & Pipeline Development
Modul 16	Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen
Modul 17	Projektsemester
Modul 18	Entrepreneural Skills
Modul 19	Freies Studium
Modul 20	Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit
Modul 21	VFXVP Projekt

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 1** **Allgemeine Einführungen** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Universitätsweite Einführung** 2 SWS (2 LP) im 1. Semester • **Perspektiven der Film-und Mediengestaltung** 2 SWS (1 LP) im 1. Semester • **Studiengangspezifische Einführungen (digitaler Maschinenschein)** 1 SWS (2 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 75 h Eigenstudium: 75 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Kenntnis der Fachrichtungen der Filmuniversität • Befähigung zur selbständigen Nutzung der allgemeinen Infrastruktur an der Filmuniversität • Grundkenntnisse des Filmentstehungsprozesses und Verständnis der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke • Verständnis der Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten von medientheoretischen Grundlagen und filmpraktischen Technologien und Mitteln • Ganzheitliche Sicht auf künstlerische Arbeit • Kenntnisse der grundlegenden Hard- und Software/Produktionstechnologien für VFXVP

Studieninhalte	• Kurzdarstellung der Fachrichtungen • Einführung in die allgemeine Infrastruktur der Universität • Grundlagen der analogen und digitalen Technik der Filmherstellung, Verwertung und Ausstrahlung • Einführung in die Zusammenarbeit der Filmgewerke • Einführung in die technischen Produktionsmittel und Werkzeuge für die Entwicklung von visuellen Effekten und virtuellen Produktionen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen, Workshops und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation einer Filmsequenz, Technologie oder Produktionsweise aus dem VFX-Bereich Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	CTECH, VFXVP, FFP, interdisziplinär
Modul	**Modul 2** **Computergrafik: Einführung** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Grundlagen Rendering** 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • **Themenbereich OMNILAB Einführungen (nach Wahl der Studierenden)** 2 SWS (2 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Kenntnisse der theoretischen Grundlagen der Computergrafik • Kenntnisse der Rendering-Pipeline und der damit verbundenen Prozessschritte zur Erstellung von computergenerierten Bildern • Kenntnisse der Repräsentationsformen von 3D-Modellen • Kenntnisse der Unterschiede von verschiedenen Renderingalgorithmen, z.B. Rasterisierung und Raytracing • Kenntnisse in der Anwendung von 3D-Game-Engines als Entwicklungsumgebung • Kenntnisse über verschiedene Einsatz- und Anwendungsgebiete der Computergrafik im Bereich VFX & virtuelle Produktionen

Studieninhalte	• Vermittlung der theoretischen Grundlagen der Computergrafik und Rendering-Verfahren • Vermittlung der relevanten Renderingalgorithmen wie zum Beispiel Rasterisierung und Raytracing • Einsatz und Vermittlung der praktischen Anwendung von 3D-Game-Engines zur Generierung von 3D-Szenen • Vermittlung von verschiedenen Einsatz- und Anwendungsgebieten der Computergrafik im Bereich VFX & virtuelle Produktionen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	• **Grundlagen Rendering** Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“ • **OMNILAB Einführungen** gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 3** **Künstlerische Praxis: Digitales Stillleben** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Virtual Worlds I (Asset Building, Lighting, Shading, Rendering)** 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • **Compositing I: 2D Grundlagen** 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • **Werkstatt „Digitales Stillleben" (bspw. Gemäldeanalyse)** 4 SWS (8 LP) im 1. Semester • **VFXVP Connect „Digitales Stillleben"** 1 SWS (1 LP) im 1. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Befähigung zur Erstellung stiller oder rudimentär animierter 3D-Szenen inklusive Schattierung: Asset Building, Lighting, Shading Basics • Kenntnisse der Anwendung grundlegender Animationstechniken • Befähigung zur Erstellung erster Bildkompositionen • Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative • Verständnis und Erfahrung mit wissenschaftlichem und künstlerisch-praktischen Zugang zu medienrelevanten und bildkünstlerischen Themen (bspw. Gemäldeanalyse)

	• Befähigung zur Verteidigung eigener Themen in der Gruppenarbeit als Grundlage künstlerischer Zusammenarbeit
Studieninhalte	• Vermittlung von praktischen Kenntnissen der 3D-Modellierung und Szenenerstellung im virtuellen Raum • Vermittlung von praktischen Kenntnissen der Lichtsetzung und des Shading • Vermittlung von praktischen Methoden der Animation und Objekt-Bewegung im 3D-Raum • Auseinandersetzung mit theoretischen und praktischen Methoden der Bildanalyse • Auseinandersetzung mit Bildkomposition und Vermittlung der damit verbundenen Produktions- und Kompositionstechniken • Ausgabe und Betreuung von eigenständigen Projektarbeiten
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen, Einzelunterricht, Kolloquium und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation Leistungsnachweis „mit Erfolg“ Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Digitales Stillleben“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, Szenografie, Animation und interdisziplinär
Modul	**Modul 4** **Bildgestaltung & Ästhetik** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Einführung in die VFX** 2 SWS (3 LP) im 1. Semester • **Architektur und Kunstgeschichte in der Praxis** 2 SWS (2 LP) im 1. Semester • **Animationstechniken Grundlagen (Wahlpflicht)** 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • **Grundlagen der Bildgestaltung und Ästhetik in der VFX** 1 SWS (2LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 105 h Eigenstudium: 195 h
Modultyp	Pflicht
Semester	1. und 2. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Allgemeine Kenntnisse der Entwicklungsprozesse und verwendeten Produktionstechnologien für die Generierung von visuellen Effekten • Grundlegende Kenntnisse in Produktionstechnologien des Animationsfilms • Kenntnisse von Aspekten der Bildgestaltung und Ästhetik bei der Entwicklung von computergenerierten Bildern • Grundlegendes Verständnis zur Analyse und Kreation des bewegten Bildes • Grundlegende Kenntnisse der menschlichen Farbwahrnehmung sowie kritisches Verständnis der resultierenden Auswirkungen auf die Farbgestaltung

	• Grundlegende Befähigung für bildkompositorische Prinzipien und zur visuellen Umsetzung von non-fiktionalen Inhalten, schwerpunktmäßig durch Beobachten und Rhythmisieren • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele • Fähigkeiten zu kooperativem-kommunikativem Arbeitsstil an der Schnittstelle von Kunst und Technologie
Studieninhalte	• Allgemeine Einführung in das Fachgebiet der VFX, der Arbeitsprozesse und damit verbundenen Gewerke • Im Bereich Architektur- und Kunstgeschichte werden die Entwicklung und Einordnung von Baustilen sowie Spiegelung der Alltagsgeschichte in Architektur und Kunst vermittelt • Umfassende Beschäftigung mit dem technischen und ästhetischen Spektrum der film- und medientheoretischen Grundlagen • Vermittlung von Prinzipien der Animation mittels Übungen und theoretischer Analyse • Dramaturgische Verknüpfung des bewegten Bildes als Grundlage der filmischen Erzählung • Umgang mit gängiger Hard- und Software • Koppelung handwerklicher Fähigkeiten mit eigenen künstlerischen Ansätzen durch Übungen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	FFP, VFXVP
Modul	**Modul 5** **Produktion** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Grundlagen der AV Postproduktion I** 2 SWS (4 LP) im 2. Semester • **Projektmanagement in der Postproduktion** 1 SWS (1 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Professur „Emerging Media Production“
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 105 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Verständnis des Zusammenhangs grundlegender Eigenschaften der menschlichen Wahrnehmung und Arbeitsschritte in der Postproduktion audiovisueller Werke • Verständnis für Grundbegriffe des digitalen Bilds und Tons • Kenntnisse branchenüblicher Tools für Management und Durchführung der Postproduktion sowie deren Einsatzgebiete • Fähigkeiten zur Gewerke übergreifenden Beurteilung und Reflektion von Workflows und Technologien der Medienproduktion • Fähigkeiten zur kritischen Beurteilung der Wechselwirkungen zwischen gestalterisch-künstlerischen Aspekten und technisch-prozessualen Aspekten der Produktion und Postproduktion filmischer Werke

	• Fähigkeiten zum Erkennen von Schnittstellen zwischen den Gewerken filmischer Produktion und zum Lesen und selbst Erstellen von einfachen Workflowdiagrammen • Überblick über marktübliche Software zur Planung und Umsetzung von Postproduktionen • Fähigkeiten zur Planung der Postproduktion kleiner Projekte sowie zur softwareunterstützten Koordination
Studieninhalte	• Dieses Modul führt in die Grundbegriffe, Prozesse und Methoden der Postproduktion audiovisueller Werke ein • Es werden Grundlagen der digitalen Medientechnologie und ihrer Wechselwirkungen mit der menschlichen Wahrnehmung gelehrt, insbesondere Kernbegriffe rund um das digitale Negativ und dessen Entstehung und Bearbeitung von On-Set zu Near-Set über Schnitt zu VFX, Grading und Mastering • Begriffe und Methoden der Qualitätskontrolle werden erläutert • Die Studierenden lernen, Workflows in der Postproduktion zu planen, zu kommunizieren und zu koordinieren
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Klausur, Referat oder Hausarbeit Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 6** **Künstlerische Praxis: Set Extension** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Virtual Worlds II (Set Building, Hybride Einstellungen)** 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • **Look Development/Production Design/Concept Art** 2 SWS (3 LP) im 2. Semester • **Werkstatt „Set Extension" (bspw. Assistenz Kunstlichtübung)** 4 SWS (8 LP) im 2. Semester • **VFXVP Connect "Set Extension"** 1 SWS (1 LP) im 2. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Grundlegende Kenntnisse der künstlerisch-praktischen Methoden bei Set Aufbau und Set Building • Vertieftes Verständnis der Arbeitsgebiete von Production Design und VFX sowie der gemeinsamen Schnittstellen • Befähigung zur Konzeption von hybriden Einstellungen aus Sicht der VFX in enger Zusammenarbeit mit den beteiligten Gewerken (u.a. Szeno, Cine) • Befähigung zur Umsetzung erster Concept Arts sowie vertieftes Verständnis von bildkompositorischem Aufbau insb. bei hybriden Einstellungen

	• Vertieftes Verständnis von virtuellen Produktionstechnologien und -methoden bei hybriden Einstelllungen • Befähigung zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative in interdisziplinären Teams
Studieninhalte	• Grundlagen des Set Building in Verbindung zur Erstellung von virtuellen Welten • Auseinandersetzung mit hybriden Einstellung und den damit verbundenen künstlerischen, technologischen und praktischen Fragestellungen • Auseinandersetzung mit der künstlerischen Herangehensweise bei der Bildkomposition, Farb- und Stilgebung für das Look Development • Assistenz in interdisziplinärer Projektarbeit mit älteren Jahrgängen (bspw. im Rahmen der Kunstlichtübung oder M2) oder Mitwirkung in interdisziplinären Übungen Auseinandersetzung mit Projektplanung und Abstimmung in interdisziplinären Teams
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquium, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation Leistungsnachweis "mit Erfolg" Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Set Extension“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	CTECH
Modul	**Modul 7** **Programmierung & Entwicklung** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Programmierkonzepte: Grundlagen der Programmierung** 4 SWS (5 LP) im 2. Semester • **Programmierkonzepte: Vertiefungen und Anwendungsentwicklung** 4 SWS (5 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp	Pflicht
Semester	2. und 3. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Grundlegende Kenntnisse der Programmierung und Anwendungsentwicklung • Verständnis von und Fähigkeit zur eigenständigen Anwendung von Algorithmen und Datenstrukturen • Kenntnisse von Programmabläufen • Verständnis von und Fähigkeit zur eigenständigen Auseinandersetzung mit programmiertechnischen Fragestellungen • Verständnis von programmiertechnischer Logik und der darauf basierenden Zusammensetzung von Befehlsketten • Befähigung zur eigenständigen Lösung erster programmiertechnischer Problemstellungen • Verständnis der verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten von Programmierung und Anwendungsentwicklung

	• Befähigung zur Abstraktion und konzeptuellen Darstellung von Anwendungs- und Schnittstellenkonzepten • Befähigung zu Entwurf und Umsetzung von objekt-orientierten Anwendungen
Studieninhalte	• Vermittlung von Grundlagen der Programmierung • Einführung in Algorithmen und Datenstrukturen • Vermittlung von programmiertechnologischen Fragestellungen und Problemlösungen, inkl. Debugging • Vermittlung von einfachen Programmabläufen hinzu komplexeren Anwendungen und Systemen • Vermittlung von für den Anwendungsbereich notwendigen Programmierparadigmen und -sprachen (bspw. Objektorientierung) • Vorstellung von praktischen Projektarbeiten und Herangehensweisen bei der Anwendungsentwicklung im Bereich VFX & virtuelle Produktionen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	**Programmierkonzepte: Grundlagen der Programmierung** Projektarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung Leistungsnachweis "benotet" **Programmierkonzepte: Vertiefungen und Anwendungsentwicklung** Projektarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung Leistungsnachweis "benotet"
Berechnung der Modulnote	Arithmetisches Mittel

Studiengang/Studiengänge	Digitale Medienkultur, Medienwissenschaften
Modul	**Modul 8** **Dramaturgie** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke** 4 SWS (3 LP) im 3. Semester • **Grundlagen der Film- und Mediengeschichte** 4 SWS (3 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	6 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 60 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Kenntnis grundlegender dramaturgischer Begriffe und Modelle • Kenntnisse der wichtigsten Epochen, Stile und Entwicklungen der Mediengeschichte • Erfahrung in der Sichtung relevanter Inhalte (wie z.B. historische Filme) • Befähigung zur historischen Kontextualisierung von Medienumbrüchen, insbesondere der Digitalisierung • Befähigung zur geschichtlichen Einordnung (digitaler) Medienphänomene • Kenntnisse von verschiedenen Aspekte der Mediengeschichte • Vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Mediengeschichte
Studieninhalte	• Von der geschlossenen zur offenen Struktur: Anhand von Filmbeispielen werden zuerst grundlegende dramaturgische Begriffe und strukturelle Merkmale der geschlossenen

	Struktur (3 bzw. 5 Akte, Zeitlinearität, zielgerichtetes Handeln, Figur, Konflikt) behandelt. Heldenreise und Genres. Dann folgen Varianten der offenen Struktur: Ensemblefilm, episodische Struktur, nichtchronologische Zeit • Historische Entwicklung der Medienlandschaft von linearen bis digitalen Medien • Politisch-gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Mediengeschichte • Geschichte der Digitalisierung ausgehend von herkömmlichen audiovisuellen Medien • Spezielle Bereiche der Mediengeschichte
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	**Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke** Mündliche Prüfung, Klausur, schriftliche Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis "benotet" **Grundlagen der Film- und Mediengeschichte** Mündliche Prüfung, Klausur, schriftliche Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis "benotet"
Berechnung der Modulnote	Arithmetisches Mittel

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 9** **Künstlerische Praxis: Establishing Shot** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Virtual Worlds III (World Building)** 2 SWS (3 LP) im 3. Semester • **Compositing II: 3D Integration, Bildkomposition** 2 SWS (3 LP) im 3. Semester • **Werkstatt „Establishing Shot"(bspw. Entwurf Kunstlichtübung)** 4 SWS (8 LP) im 3. Semester • **VFXVP Connect „Establishing Shot"** 1 SWS (1 LP) im 3. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3
Kompetenzerwerb	• Vertieftes Verständnis der künstlerisch-technologischen Herangehensweise beim World Building und der damit verbundenen Fragestellungen in interdisziplinären Teams • Fähigkeiten zum Entwurf komplexer virtueller Szenen inklusive der Lichtsetzung in enger Zusammenarbeit mit weiteren Gewerken (bspw. Szenografie und Cinematographie im Rahmen der Kunstlichtübung) • Vertiefte Kenntnisse über Methodiken der Bildkomposition und der 3D-Integration (3D-Compositing) • Befähigung zur Weitergabe bestimmter Aufgaben an jüngere Jahrgänge (Entwurfs-Assistenz)

Studieninhalte	• Vermittlung vertiefter praktisch-theoretischer Kenntnisse des World Building und der 3D-Szenendarstellung • Auseinandersetzung mit erweiterten und komplexeren Bildkompositionen unter Einbindung von 3D-Objekten und -Szenen • Auseinandersetzung und Begleitung des künstlerischen Entwurfsprozesses • Vermittlung von Kenntnissen zur Aufgabenbeschreibung und Weitergabe an jüngere Jahrgänge (im Sinne der Delegation und Zusammenarbeit mit Assistenzen) • Vertiefung des Verständnisses der Lichtsetzung und Szenendarstellung in enger Zusammenarbeit mit weiteren Gewerken (bspw. Szeno, Cine)
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation Leistungsnachweis "mit Erfolg" Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Establishing Shot“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH
Modul	**Modul 10** **FX Simulation** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **FX Simulation I: Grundlagen** 3 SWS (4 LP) im 3. Semester • **FX Simulation II: Prozedurale Techniken** 3 SWS (5 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	9 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp	Pflicht
Semester	3. und 4. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3
Kompetenzerwerb	• Kenntnisse von theoretischen und praktischen Grundlagen und von ausgewählten Vertiefungen zur Generierung von visuellen Effekten • Kenntnisse zur Anwendung und Umsetzung von visuellen Effekten in verschiedenen Softwareumgebungen, wie z.B. Real-Time-Engines • Vertiefendes spezifisches Wissen über generative Methoden und Simulationsalgorithmen • Befähigung zum projektbezogenen Einsatz und der Weiterentwicklung von generative Methoden und Simulationen
Studieninhalte	• Vermittlung der Grundlagen zur Simulation von visuellen Effekten wie bspw. Feuer, Nebel, Explosionen, Wasser etc. • Vermittlung der Anwendung und Weiterentwicklung von visuellen Effekten in Softwareumgebungen, wie z.B. Unreal

	oder Blender Einführung in die prozedurale Generierung von grafischen Inhalten, z.B. Geometrien, Partikelsystemen • Vertiefung von ausgewählten generative Methoden und Simulationsalgorithmen, z.B. Partikelsysteme und Fluide • Einführung in die Entwicklung projektbezogener Effekte • Vermittlung von verschiedenen Einsatz- und Anwendungsgebieten von FX Simulations im Bereich VFX & virtuelle Produktionen (bspw. im OMNILAB)
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	**FX Simulation I: Grundlagen** Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg" **FX Simulation II: Prozedurale Techniken** Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH, FFP und interdisziplinär
Modul	**Modul 11** **Computergrafik: Spezialisierung & Aktuelle Themen** • Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Realtime Rendering & Shader Programming** 2 SWS (3 LP) im 4. Semester • **Themenbereich OMNILAB Fortgeschrittene Themen (nach Wahl der Studierenden)** 2 SWS (2 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht und Wahlpflicht
Semester	4. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 2, 3, 6
Kompetenzerwerb	• Vertiefte Kenntnisse von computergrafischen Fragestellungen und von Soft- und Hardwarekomponenten im Bereich des Realtime-Renderings und der virtuellen Produktion • Vertiefte Kenntnisse von GPU-basierten Herangehensweisen zur Bildgenerierung und Shader-Programmierung • Kenntnisse und Verständnis der Prozesse und Entwicklungsabläufe bei virtuellen Produktionen, z.B. von dem Einsatz von LED-Leinwänden und 3D-Game-Engines • Befähigung im Rahmen von Übungen komplexe Fragestellungen im Kontext von Echtzeit-Rendering-Pipelines zu bearbeiten

	• Befähigung zur Identifikation und Lösungsfindung von technologischen Problemen bei hybriden Computergrafiksystemen • Befähigung zur Reflexion von neu aufkommenden Realtime Rendering und Shader Progamming Ansätzen und Verständnis neuer Entwicklungen • Kenntnisse über die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten von Realtime-Rendering im Zusammenhang mit VFX & virtuellen Produktionen (bspw. über OMNILAB)
Studieninhalte	• Vermittlung von Spezialisierungen der Computergrafik mit einem Fokus auf Realtime-Rendering mit 3D-Game-Engines • Vermittlung von Kompetenzen zur Generierung von und Arbeit mit High-Res und Low-Res 3D-Modellen • Vermittlung von Kompetenzen der Shader-Programmierung • Auseinandersetzung mit verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten für den Bereich Realitime-Rendering im Zusammenhang mit VFX & virtuellen Produktionen OMNILAB)
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	**Realtime Rendering & Shader Programming** Mündliche Prüfung, Klausur, Präsentation oder Projektarbeit Leistungsnachweis „benotet“ **OMNILAB Fortgeschrittene Themen** gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 12** **Künstlerische Praxis: Realisation** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Virtual Worlds IV (Compositing / Set Supervision)** 3 SWS (4 LP) im 4. Semester • **Werkstatt „Realisation" (bspw. Umsetzung Kunstlichtübung)** 4 SWS (10 LP) im 4. Semester • **VFXVP Connect „Realisation"** 1 SWS (1 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 330 h
Modultyp	Pflicht
Semester	4. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 2, 3, 4, 6
Kompetenzerwerb	• Befähigung zur Koordination und Realisation einer interdisziplinären Projektarbeit • Befähigung zur Umsetzung der für die Projektarbeit entwickelten Entwürfe und Concept Arts • Befähigung zur Begleitung und Unterstützung von Arbeitspaketen (im Sinne des Set Supervision) • Befähigung zur Bewertung von komplexen Bildkompositionen und zur eigenständigen Umsetzung • Befähigung zur interdisziplinären Teamarbeit und Leitung von kleineren Teams (remote und on-location)

Studieninhalte	• Vermittlung von Spezialisierungen und Unterstützung bei der Weiterentwicklung individueller Interessen der Studierenden im Bereich des World Building • Vertiefte Vermittlung von Kenntnissen des 2D/3D-Compositing • Mitwirkung in interdisziplinären Übungen und Werkstätten (bspw. in enger Zusammenarbeit mit Szenografie und Cinematography)
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation der Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“ Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Realisation“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	Tonmeister*in, Ani, interdisziplinär
Modul	**Modul 13** **Individuelle Vertiefungen** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	Freie Wahl zur Vertiefung je nach Interesse der Studierenden aus den Lehrveranstaltungen • **AV Signalverarbeitung** 2 SWS (2 LP) im 4. Semester • **Animationstechniken Vertiefungen** 3 SWS (3 LP) im 4. Semester • **Raumakustik** 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • **Freies Studium** im Themenbereich Signalverarbeitung, Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen oder Mitwirkung in diesem Themenbereich bei Pflichtübungen 2 SWS (2 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 165 h
Modultyp	Wahlpflicht
Semester	4. und 5. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 3, 4
Kompetenzerwerb	• Vertiefende Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden
Studieninhalte	• Die Leistungspunkte sind nachzuweisen durch das Belegen der Lehrveranstaltungen AV Signalverarbeitung, Animationstechniken Vertiefungen, Raumakustik. und/oder Freies Studium im Themenbereich Signalverarbeitung,

	Animation, Ton aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen oder Mitwirkung in diesem Themenbereich bei Pflichtübungen
Lehr- und Lernformen	Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	FFP, interdisziplinär
Modul	**Modul 14** **Kalkulation & Management** Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Kalkulation Post & VFX** 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • **Kalkulation Szenografie** 1 SWS (1 LP) im 5. Semester • **Teamführung** oder Wahl einer anderen Veranstaltung aus dem Themenbereich **Projektmanagement** 1 SWS (1 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Professur „Emerging Media Production“
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 5
Kompetenzerwerb	Die Studierenden • sind in der Lage, Aufwände und Kosten für die Postproduktion einzuschätzen und für kleinere audiovisuelle Projekte zu kalkulieren • sind in der Lage, Aufwände und Kosten bei virtuellen Produktionen und VFX-Produktionen einzuschätzen und für kleinere audiovisuelle Projekte zu kalkulieren • haben ein Verständnis für die Abläufe in der Planung eines Szenenbilds und können im Dialog mit Szenenbildner*innen einfache Kalkulationen erstellen • Erweiterte Fachkompetenzen in den Bereichen Teamführung oder Projektmanagement

Studieninhalte	• Die Studierenden lernen anhand von Praxisbeispielen die Grundlagen der Kalkulation von Prozessen in der Postproduktion von der Montage über VFX bis zum Grading und Mastering. • Sie lernen, in welchen Arbeitsschritten ein Szenenbild entsteht, welche Arten von Kosten anfallen und unter welchen Bedingungen welche Aufwände für Material und Arbeitskosten zu kalkulieren sind. • Besonderheiten von neuartigen Produktionsverfahren wie Virtual Production werden in diesem Kontext ebenfalls vermittelt. • Im zweiten Teil des Moduls haben die Studierenden die Wahl zwischen Vertiefungen im Projektmanagement oder in der Teamführung. • In der Teamführung lernen die Studierenden, sich in ihrer Rolle als Leitungspersonen und Koordinator*innen zu reflektieren. • Sie lernen typische Teamprozesse in der kreativen Projektarbeit kennen, sowie die Probleme, die aus diesen hervorgehen können. • Verschiedene Lösungsansätze werden gemeinsam erarbeitet, diskutiert und im Kontext der Fachliteratur reflektiert. • Im Projektmanagement werden die Studierenden an aktuelle Projektmanagement-Modelle der digitalen Medienproduktion und Softwareentwicklung herangeführt. • Ein besonderer Fokus liegt dabei auf agilen Methoden wie SCRUM.
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	**Kalkulation (Post & VFX und Szenografie)** Klausur, Hausarbeit oder Referat Leistungsnachweis „benotet“ **Teamführung** oder Veranstaltung aus dem Themenbereich **Projektmanagement** gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, CTECH
Modul	**Modul 15** **Tools & Pipeline Development** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Tools & Pipelines: Technical Direction** 3 SWS (5 LP) im 4. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 105 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 2, 3, 6
Kompetenzerwerb	• Kenntnisse über moderne Pipelines und Softwarekomponenten zur Produktion von visuellen Effekten • Verständnis über die Einsatz- und Erweiterungsmöglichkeiten von und mit Programmierung innerhalb von Softwareumgebungen • Verständnis über die Schnittstellen zwischen Softwarekomponenten und dem programmiertechnischen Zugriff auf diese • Befähigung zur Erweiterung und Anpassung von Produktions-Pipelines durch programmiertechnische Entwicklung innerhalb von Softwareumgebungen und als alleinstehende Programme • Befähigung zur Reflexion von neu aufkommenden Pipelines und Verständnis neuer Entwicklungen • Verständnis der Anforderungen an Schnittstellen und Pipelines für künstlerisch-kreative Arbeit

	• Vertieftes Verständnis der produktionstechnischen Anforderungen an Datenformate, Datenverarbeitungs- und Produktionsprozesse
Studieninhalte	• Auseinandersetzung mit modernen Pipelines und Softwarekomponenten zur Produktion von visuellen Effekten • Vermittlung der Einsatz- und Erweiterungsmöglichkeiten von und mit Programmierung innerhalb von Softwareumgebungen • Auseinandersetzung mit Schnittstellen zwischen Softwarekomponenten und ihrer Entwicklung • Erweiterung und Anpassung von Produktions-Pipelines durch programmiertechnische Entwicklung innerhalb von Softwareumgebungen und als alleinstehende Programme • Reflexion von neu aufkommenden Pipelines und Verständnis neuer Entwicklungen • Kennenlernen von und Auseinandersetzung mit Arbeitsabläufen und Pipeline-Tools im Rahmen künstlerisch-kreativer Arbeit • Kennenlernen der verschiedenen Disziplinen und Mitwirkenden, die Inhalte wie z.B. Assets in den Produktionsprozess einbringen
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP, FFP und interdisziplinär
Modul	**Modul 16** **Künstlerische Praxis: Virtuelle Produktionen** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Previz und Postviz** 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • **Einführung in neue Produktionstechnologien (Virtual Production Workshop oder Praxisprojekt)** 2 SWS (3 LP) im 5. Semester • **Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt)** 4 SWS (8 LP) im 5. Semester • **VFXVP Connect „Virtuelle Produktionen"** 1 SWS (1 LP) im 5. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	15 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 315 h
Modultyp	Pflicht
Semester	5. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 5, 7, 9
Kompetenzerwerb	• Grundlegendes Verständnis der Arbeitsabläufe, technologischen Zusammenhänge und Produktionsprozesse von / bei virtuellen Produktionen, Kenntnisse über neueste Medientechnologien zur Filmproduktion sowie die damit verbundenen künstlerischen und technologischen Fragestellungen
Studieninhalte	• Auseinandersetzung mit einfachen bis hin zu komplexen Systemen zur Umsetzung von virtuellen bzw. hybriden Produktionen

	• Auseinandersetzung mit neuen Medientechnologien zur Filmproduktion (bspw. hybride Sets, Real-Time-Engine-gesteuerte Backdrops, Prävisualisierungen) • Auseinandersetzung mit künstlerischen Fragestellungen im Zusammenhang mit virtuellen Produktionen und Medientechnologie • Auseinandersetzung mit den Herausforderungen bei der Arbeit mit neuen Medientechnologien am Film-Set während der Produktion
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquien, Projekt, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation der Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“ Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Virtuelle Produktionen“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 17** **Projektsemester** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Produktionspraxis** • 0,25 SWS (14 LP) im 6. Semester • **Freie Projektarbeit** 0,25 SWS (14 LP) im 6. Semester • **VFX Connect „Projekt“** 1 SWS (2 LP) im 6. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	30 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 22,5 h Eigenstudium: 877,5 h
Modultyp	Pflicht
Semester	6. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 11, 12
Kompetenzerwerb	• Individuelle Vertiefungen der Studierenden im Rahmen eines Praxisprojekts • Befähigung zur Darstellung und Erläuterung der Projektphasen, Ergebnisse und aktuellen Problemstellungen im Rahmen eines Kolloquiums
Studieninhalte	• Vertiefte Auseinandersetzung mit Entwurf und Konzeption, Planung und Organisation, Kalkulation und Umsetzung des Projekts • Die Leistungspunkte sind nachzuweisen durch folgende Kombinationen: o 8 Wochen Vollzeittätigkeit im Rahmen der Produktionspraxis mit 14 LP

	○ Freie Projektarbeit im Umfang von 14 LP, welche aus einem großen und/oder kleineren Projekten bestehen kann.
Lehr- und Lernformen	Projektarbeit, Einzelunterricht, Kolloquien
Prüfungsleistung/en	Präsentation, Referat oder schriftliche Hausarbeit über die Projektergebnisse Leistungsnachweis "mit Erfolg" Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFX Connect „Praxis“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	Gründung
Modul	**Modul 18** **Entrepreneural Skills** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Spezielle Themen aus dem Bereich Gründung** 3 SWS (4 LP) im 7. Semester • **Medien- und Urheberrecht** 1 SWS (1 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	• Befähigung zur Auseinandersetzung und Entwicklung kreativ-unternehmerischer Kompetenzen (Self Assessment) • Verständnis und Anwendung zentraler Skills wie z.B. Business Creativity, ethische und nachhaltige Ansprüche, Selbstwirksamkeit, Mobilisierung und Umgang mit Unsicherheiten • Befähigung zur Entwicklung von CCSI-Geschäftsmodellen passend zu den persönlichen Ressourcen und den Entwicklungen des Medienmarkts • Kenntnis von medien- und urheberrechtlichen Vorgaben und Herausforderungen insbesondere der Postproduktion
Studieninhalte	• In einer Verknüpfung aus Theorie und zahlreichen praktischen Übungen lernen die Studierenden kreativ-unternehmerische Kompetenzen kennen und wenden diese für sich bzw. ihre Teams an. Sie reflektieren spezifische Anforderungen der v.a. freiberuflichen Berufspraxis im Bereich VFX und Kreativwirtschaft.

	• Die Studierenden lernen die Rechte und Pflichten von Akteur*innen der Medienpraxis kennen, sie verstehen, wie Urheberrechte und andere Schutzrechte entstehen, genutzt und verwertet werden können.
Lehr- und Lernformen	Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	Präsentation der Ergebnisse, Belegarbeit, Referat, Hausarbeit oder Projektarbeit Leistungsnachweis "mit Erfolg"
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	Interdisziplinär, MeWi, FFP
Modul	**Modul 19** **Freies Studium** • Studienmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Hochschulöffentliche Projektpräsentation (HÖPP)** 2 SWS (1 LP) im 7. Semester • **Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens** 1 SWS (1 LP) im 7. Semester • **Aktuelle Tendenzen & Forschungsmöglichkeiten (Montageforum, Festivals, Medienökonomie)** 1 SWS (1 LP) im 7. Semester • **Freies Studium aus dem BA-Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen** 2 SWS (2 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	5 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 60 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb	- Erweiterte Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden - Kenntnisse der Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens
Studieninhalte	- Vermittlung von theoretischen Kenntnissen zur wissenschaftlichen Arbeit in Vorbereitung auf die BA-Arbeit - Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Bereich der

	forschungsnahen Arbeit und aktueller Tendenzen von Medienproduktionen - 10 Sitzungen der HÖPP
Lehr- und Lernformen	Exkursion, Seminare, Vorlesungen und Übungen
Prüfungsleistung/en	gemäß den Vorgaben der Lehrenden Leistungsnachweis/e "mit Erfolg" Voraussetzung für den Abschluss des Moduls ist der Nachweis über die Teilnahme an 10 Hochschulöffentlichen Projektpräsentationen
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP und interdisziplinär
Modul	**Modul 20** **Künstlerische Praxis: Fortgeschrittene Projektarbeit** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Fortgeschrittene Projektarbeit (interdisziplinäre Werkstätten oder Praxisprojekt)** 4 SWS (10 LP) im 7. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	10 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. Semester
Dauer	ein Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Modul 16
Kompetenzerwerb	• Befähigung zur individuellen und eigenständigen Projektarbeit in einem frei gewählten Vertiefungsbereich der VFX • Befähigung zur Reflektion von Arbeitsprozessen und Arbeitsergebnissen • Befähigung zur stringenten Verfolgung der Projektziele Befähigung zur konstruktiven Lösung gestalterischer, künstlerischer, technologischer oder personeller Konflikte auch unter bedarfsgerechter Einbeziehung der Betreuenden • Befähigung zur eigenständigen künstlerisch-technologischen Auseinandersetzung mit gestalterischen Fragestellungen
Studieninhalte	• Betreuung der Projektarbeit und Konsultation nach Absprache • Hilfestellung bei der Themenfindung und Konzeption • Im Fokus des Moduls steht, die Durchführung einer größeren Projektarbeit eigenständig zu verantworten

Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Projektarbeit
Prüfungsleistung/en	Präsentation, Referat oder schriftliche Hausarbeit über die Projektergebnisse Leistungsnachweis „benotet“
Berechnung der Modulnote	

Studiengang/Studiengänge	VFXVP
Modul	**Modul 21** **VFXVP Projekt** • Projektmodul
Lehrveranstaltungen/en	• **Projektarbeit** 0,5 SWS (10 LP) im 7. Semester 0,5 SWS (18 LP) im 8. Semester • **VFXVP Connect Kolloquium** 1 SWS (2 LP) im 8. Semester
Modulverantwortung	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP)	30 LP
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 870 h
Modultyp	Pflicht
Semester	7. und 8. Semester
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jährlich
Veranstaltungsturnus	Wöchentlich oder Block
Voraussetzung für die Teilnahme	Module 16, 17
Kompetenzerwerb	• Befähigung zur Konzeption, Planung und Umsetzung eigener künstlerisch-technologischer Ziele im Bereich VFXVP • Befähigung zur Integration der individuellen Vertiefung sowie Befähigung zum Ausdruck der eigenen künstlerisch-technologischen Handschrift im Rahmen einer Projektarbeit • Befähigung zur Unterteilung des Projektziels in einzelne Projektschritte sowie zur Planung, Kalkulation und Koordination der Projektarbeit und der einzelnen Arbeitspakete • Befähigung zur konstruktiven Zusammenarbeit im Team bis hin zur Teamleitung und zur bedarfsgerechten Einbeziehung von Betreuenden • Befähigung zur präzisen Darstellung von Projektständen und Ergebnissen im Rahmen von Präsentationen und Gruppendiskussionen

Studieninhalte	• Betreuung der Projektarbeit und Unterstützung bei der planerischen Umsetzung im Sinne des VFX Breakdown • Unterstützung bei der Bedarfsanforderung und inhaltlichen Planung • Im Fokus steht die eigenständige Durchführung einer größeren Projektarbeit sowie die Umsetzung des eigenen Ausdrucks/der eigenen Vertiefung
Lehr- und Lernformen	Einzelunterricht, Kolloquium, Projektarbeit
Prüfungsleistung/en	Belegarbeit zum Projekt und/oder Präsentation Leistungsnachweis „benotet“ Für den erfolgreichen Abschluss des Moduls ist die Teilnahme am Kolloquium **VFXVP Connect „Integration“** nachzuweisen.
Berechnung der Modulnote	