Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 07.07.2025

		Seite
Modul 1	Einführung	2
Modul 2	Wissenschaftliche Grundlagen	3
Modul 3	Analyse und Ästhetik	4
Modul 4	Rezeption und Aneignung	5
Modul 5	Historische Perspektiven	6
Modul 6	Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur	7
Modul 7	Dramaturgie und Ästhetik	8
Modul 8	Konvergente Mediensysteme	9
Modul 9	Freies Studium	11
Modul 10	Wissenschaftliches Forschungsprojekt	12
Modul 11	Wissenschaftlich-künstlerische Projektentwicklung	13
Modul 12	Nachhaltige Entwicklung	14
Modul 13	Medien- und Berufspraxis	16

Studiengänge:	Digitale Medienkultur, interdisziplinär
Modul:	Modul 1 **Einführung** Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen:	Einführungen 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Perspektiven der Film- und Mediengestaltung 2 SWS (1 LP) im 1. Semester HÖPP – Hochschulöffentliche Projektpräsentation 2 SWS (1 LP) im 1. Semester
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	4 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 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:	Die Studierenden • 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:	• 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
Prüfungsleistung:	Mündliche Prüfung (Präsentation des Kurzfilms): Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 2 **Wissenschaftliche Grundlagen** Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen:	Einführung in die digitale Medienkultur 2 SWS (2 LP) im 1. Semester Theoretisch-methodische Grundlagen 4 SWS (8 LP) im 1. Semester Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten 2 SWS (4 LP) im 1. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Theorie und Empirie der digitalen Medien
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden besitzen • einen Überblick über theoretische Grundlagen bezogen auf die digitale Medienkultur • die Befähigung, die theoretischen Kenntnisse zur kritischen Reflexion der Wechselbeziehungen zwischen (digitalen) Medien, Gesellschaft und Individuum zu nutzen • ein kritisches Verständnis grundlegender medien- und kommunikationswissenschaftlicher Theorien vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen • grundlegende Kenntnisse wissenschaftlicher Arbeitsweisen (Informations-, Lese-, Schreib-, Reflexions- und Steuerungskompetenz) und guter wissenschaftlicher Praxis • grundlegende Kenntnisse des Einsatzes digitaler Hilfsmittel (z.B. KI-Tools, Literaturverwaltung etc.)
Studieninhalte:	• Grundlagenwissen über medien- und kommunikationswissenschaftliche Theorieansätze mit besonderem Bezug zu digitalen Medien • Fachliches und methodisches Grundlagenwissen im Bereich Medien- und Kommunikationswissenschaft • Grundlegende Ansätze des kritischen Denkens • Methoden wissenschaftlichen Arbeitens
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion
Prüfungsleistung:	mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Projekt- oder Hausarbeit: Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	—
Studiengang:	Digitale Medienkultur

Modul:	Modul 3 **Analyse und Ästhetik** Grundlagenmodul
Lehrveranstaltungen:	Grundlagen der Medienanalyse 3 SWS (6 LP) im 1. Semester Medien- und Gesellschaftstheorien 3 SWS (6 LP) im 1. Semester Praxis der Medienanalyse 4 SWS (8 LP) im 2. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien
Leistungspunkte (LP):	20 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 450 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • besitzen grundlegende Kenntnisse der Medienanalyse • kennen unterschiedliche Formen, Stile und Genres digitaler Medienprodukte • sind in der Lage medienanalytische Verfahren und Methoden mit Hinblick auf medienwissenschaftliche Fragestellungen anzuwenden • besitzen ein kritisches Verständnis medien- und gesellschaftstheoretischer Theorien vor dem Hintergrund neuer medientechnologischer Entwicklungen • erkennen Zusammenhänge zwischen Medienkultur und breiteren gesellschaftlichen Kontexten und können diese theoriebezogen einordnen
Studieninhalte:	• Anwendungsorientierte Grundlagen der Analyse digitaler Medien • Grundlagen der Ästhetik digitaler Medien • Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten • Grundlagenwissen über die wesentlichen medien- und gesellschaftswissenschaftlicher Theorieansätze mit besonderem Bezug zu digitalen Medien • kritischer und anwendungsbezogener Umgang mit medien- und gesellschaftswissenschaftlichen Konzepten, die in der konkreten Anwendung von Analysen und Analysemethoden vertieft werden
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Vorlesung
Prüfungsleistung/en:	mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Projekt- oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 4 **Rezeption und Aneignung** Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	Rezeptions- und Aneignungstheorien 2 SWS (4 LP) im 2. Semester Quantitative Methoden der Medienforschung 4 SWS (8 LP) im 2. Semester Qualitative Methoden der Medienforschung 4 SWS (8 LP) im 2. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Theorie und Empirie der digitalen Medien
Leistungspunkte (LP):	20 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 450 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	erfolgreicher Abschluss von Modul 2
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • besitzen ein kritisches Verständnis grundlegender Rezeptions- und Aneignungstheorien vor dem Hintergrund neuer medientechnologischer Entwicklungen • beherrschen die methodologischen Grundlagen der Medienforschung • kennen grundlegende quantitative und qualitative Erhebungs- und Auswertungsmethoden • sind in der Lage, sich kritisch mit gängigen Forschungsansätzen und -methoden auseinanderzusetzen • sind in der Lage, selbständig wissenschaftlich-empirisch zu arbeiten • können sich selbstständig anhand von E-Learning-Angeboten in spezifische Themenfelder einarbeiten • sind in der Lage unterschiedliche Theorie- und Methodenansätze sinnvoll miteinander zu verknüpfen und auf medien- bzw. kommunikationswissenschaftliche Fragestellungen anzuwenden
Studieninhalte:	• Grundlagenwissen über relevante Rezeptions- und Aneignungstheorien mit Bezug zu digitalen Medien • Überblick über unterschiedliche Verfahren der Medienforschung • Grundkenntnisse aktueller quantitativer und qualitativer Methoden zur Erforschung digitaler Medien • praktische Grundlagen wissenschaftlich-empirischen Arbeitens
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Projekt- oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 5 **Historische Perspektiven** Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	Stilgeschichte des Spielfilms 4 SWS (4 LP) im 3. Semester Entwicklung digitaler Medienkultur 2 SWS (4 LP) im 3. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Mediengeschichte im digitalen Zeitalter
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 150 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • haben einen Überblick über bedeutende Formen und Entwicklungen der Filmgeschichte im Bereich des Spielfilms • haben Grundkenntnisse auf dem Gebiet der Mediengeschichte und kennen die wichtigsten Epochen, Stile und Entwicklungen • erkennen ästhetische und/oder stilistische Phänomene in ihrem historischen Kontext • haben Erfahrung in der Sichtung relevanter Inhalte (wie z.B. historische Filme) • können Medienumbrüche, insbesondere der Digitalisierung historisch kontextualisieren • sind in der Lage, (digitale) Medienphänomene geschichtlich einzuordnen
Studieninhalte:	• historisch bedeutsame Stilentwicklungen und Gestaltungstendenzen der internationalen Spielfilmproduktion von den Anfängen der Kinematographie bis in die jüngere Vergangenheit • historische Bedingtheit ästhetischer Formen unter Einbeziehung ihrer politischen, ökonomischen und kulturellen Kontexte anhand charakteristischer Werkbeispiele • historische Entwicklung der Medienlandschaft von linearen bis digitalen Medien im Kontext ihrer politisch-gesellschaftlichen Rahmenbedingungen • Geschichte der Digitalisierung ausgehend von herkömmlichen audiovisuellen Medien
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 6 **Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur** Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur I 2 SWS (4 LP) im 3. Semester Spezielle Bereiche der digitalen Medienkultur II 2 SWS (4 LP) im 4. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Theorie und Empirie der digitalen Medien
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. und 4. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden besitzen vertiefte Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten im Bereich der Medienkultur und deren gesellschaftlicher Bedeutung, der digitalen Medienpraxis und ihrer Konvergenzprozesse entsprechend der gewählten Lehrveranstaltungen
Studieninhalte:	Beispielhafte Inhalte (nach Wahl der*des Studierenden): • aktuelle Phänomene und Diskurse der digitalen Medienkultur • ausgewählte kulturelle Felder wie z.B. Gender/Queer Studies, Games Studies etc. • spezielle Medientheorien • spezielle Strategien der Medienforschung • spezielle Aspekte der Film- und Fernsehgeschichte • spezielle Aspekte der Dramaturgie und Ästhetik • spezielle rechtliche, politische oder ökonomische Aspekte digitaler Medien • Ethik digitaler Medien
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion
Prüfungsleistungen:	je Lehrveranstaltung: mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 7 **Dramaturgie und Ästhetik** Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	Einführung in die Dramaturgie 4 SWS (4 LP) im 3. Semester Spezielle Bereiche der Dramaturgie und Ästhetik 2 SWS (4 LP) im 4. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Dramaturgie und Ästhetik der audiovisuellen Medien
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 150 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. und 4. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • haben Grundkenntnisse der Dramaturgie audiovisueller Medien • besitzen ein kritisches Verständnis für Ästhetik und Dramaturgie digitaler und audiovisueller Medien • haben vertiefte Kenntnisse in speziellen Bereichen der Ästhetik und Dramaturgie

Studieninhalte:	• Einführung in die Dramaturgie
	• spezielle Bereiche der Dramaturgie und Ästhetik digitaler Medien (nach Wahl der*des Studierenden) wie z.B.:
	  ○ spezielle Theorieansätze, z.B. Montage-, Genre- oder Narrationstheorie
	  ○ transmediales Erzählen
	  ○ Dramaturgie und Ästhetik aus Sicht der Animation Studies
	  ○ Dramaturgie und Ästhetik aus Sicht der Gender/Queer Studies

Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistungen:	Hausarbeit (z.B. Haus- und Seminararbeit, Videoessay): benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 8 **Konvergente Mediensysteme** Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Grundlagen konvergenter Mediensysteme 4 SWS (6 LP) im 3. Semester Spezielle Bereiche konvergenter Mediensysteme I 2 SWS (4 LP) im 4. Semester Spezielle Bereiche konvergenter Mediensysteme II 2 SWS (4 LP) im 4. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. und 4. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • besitzen breites und grundlegendes Wissen und Verständnis zum deutschen Mediensystemen (z. B. Wirtschaft, Organisation, Recht und Politik) im europäischen Kontext • besitzen Kenntnisse über die grundlegenden Terminologien zur analytischen Beschreibung von Mediensystemen in ihren sozialen, ökonomischen, politischen und Regulierungskontexten • kennen die einschlägigen Theorien und können medien- und kommunikationswissenschaftliche Debatten nachvollziehen und kritisch einordnen • besitzen die Fähigkeit, die Rolle und Funktion von Medienakteuren in einem mediensystemischen Kontext zu analysieren und zu bewerten • kennen historisches und/oder zeitgenössisches Quellenmaterial und können dieses sammeln, analysieren und kritisch bewerten
Studieninhalte:	• Analysen von Entwicklung und Strukturen des deutschen Mediensystems und seiner ökonomischen Grundlagen im Kontext europäischer Entwicklungen • Diskussion der deutschen und der europäischen Medienpolitik • Darstellung von Entwicklung und aktueller Wandel der Mediensysteme (Deutschland im Kontext Europas) in Hinblick auf medien- und kommunikationstheoretischen Fragen • Erarbeitung wissenschaftlicher Texte und methodische Erschließung mediensystemischen Quellenmaterials
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar
Prüfungsleistungen:	mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Projekt- oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis

Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	interdisziplinär
Modul:	Modul 9 **Freies Studium** Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	Aus allen Lehrveranstaltungen der Bachelorstudiengänge sowie anderen Angeboten (z.B. des Gründungsservices) der Filmuniversität sind nach eigenem Interesse und Fähigkeiten freigegebene Veranstaltungen im Umfang von mindestens 16 LP nachzuweisen, von denen maximal 10 LP durch künstlerisch-praktische Projekte absolviert werden dürfen. In Absprache mit dem*der Studiendekan*in können auch Lehrveranstaltungen anderer Hochschulen oder Universitäten anerkannt werden – darunter fallen ausdrücklich auch E-Learning-Angebote
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Gesamt: 480
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. bis 6. Semester
Dauer:	5 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden besitzen erweitertes Wissen und Fachkompetenzen in selbst gewählten Interessensfeldern
Studieninhalte:	Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihr Wissen in eigenen Interessensfeldern zu vertiefen, wie z. B. • kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden • Medienwirtschaft und -politik • künstlerisch-praktische Projekte • technologisch-angewandte Projekte • Sprachkurse • Programmierkenntnisse
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Ex
Prüfungsleistungen:	künstlerisch-praktische Projekte: mündliche Prüfung: Leistungsnachweis „mit Erfolg“ weitere Prüfungsleistungen gemäß den Vorgaben der gewählten Lehrveranstaltung: Leistungsnachweise „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 10 **Wissenschaftliches Forschungsprojekt** Projektmodul
Lehrveranstaltung:	Es ist wahlweise Forschungsprojekt I *oder* Forschungsprojekt II zu absolvieren 4 SWS (12 LP) im 4. Semester
Modulverantwortlicher:	Professur für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jedes Jahr
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	erfolgreicher Abschluss der Module 3 und 4
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • haben vertiefte Kenntnisse im Bereich der Medien- und Kommunikationsforschung • können eine geeignete empirische Fragestellung entwickeln und theoretisch kontextualisieren • können eine empirische Fragestellung unter Anwendung fachwissenschaftlicher Methoden bearbeiten • besitzen vertiefte Kenntnisse über die praktische Anwendung der Methoden empirischer Forschung • können selbständig einen wissenschaftlichen Forschungsprozess durchführen und ihn sowie das Arbeitsergebnis kritisch reflektieren
Studieninhalte:	In Abhängigkeit des jeweiligen Forschungsprojektes z.B. • Vermittlung von spezifischen Kenntnissen der Erforschung ästhetischer, rezeptionstheoretischer oder produktionsbezogener Fragestellungen • praktische Anwendung von Kenntnissen der empirischen Forschung • Konzeption von Forschungsdesigns • selbstständige Durchführung empirischer (Teil)Studien
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt
Prüfungsleistung:	Projekt- und Hausarbeit (Projektbericht): benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 11 **Wissenschaftlich-künstlerische Projektentwicklung** Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Es ist 1 von 2 angebotenen Projektseminaren zu wählen, und zwar • Media Marketing & Content Management *oder* • Crossmediale Projektkonzeption & Stoffentwicklung 4 SWS (12 LP) im 5. Semester
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 300 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jedes Jahr
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	erfolgreicher Abschluss der Module 7 und 8
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • sind in der Lage, im Team zusammenzuarbeiten und gemeinsam eine wissenschaftlich-künstlerische Fragestellung zu bearbeiten • können selbständig ein wissenschaftlich-künstlerisches Projekt entwickeln und den Lernprozess reflektieren • sind in der Lage, unter Anwendung von Methoden, Lösungen zu entwickeln • sind in der Lage, ein Konzept theoriebasiert zu entwickeln
Studieninhalte:	• Entwicklung eines Medienprodukts bzw. einer Marketingkampagne • Kenntnisse über medienkonvergente Umgebungen und Berücksichtigung dieser in der Projektentwicklung • Praktische Anwendung dramaturgischer Konzepte, marketingtheoretischer Grundlagen sowie theoretischer Konzepte multimedialer Ästhetik
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt
Prüfungsleistung:	Projekt- und Hausarbeit (Projektskizze, Konzeptpapier): benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	—

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 12 **Nachhaltige Entwicklung** Studienmodul
Lehrveranstaltungen:	Spezielle Bereiche nachhaltiger Entwicklung I 2 SWS (4 LP) im 5. Semester Spezielle Bereiche nachhaltiger Entwicklung II 2 SWS (4 LP) im 6. Semester
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	Wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden • kennen zentrale Konzepte von Nachhaltigkeit • kennen aktuelle soziale, ökologische und ökonomische Trends und Herausforderungen und können diese im Zusammenhang mit den Sustainable Development Goals (SDGs) erläutern, um nachhaltigere und gerechtere Ansätze in Bezug auf Medien zu diskutieren • sind in der Lage, zentrale Diskurse zu sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit und nachhaltiger Entwicklung in der Medienbranche kritisch zu reflektieren und zu bewerten (z.B. Gender, Diversität, zukünftige Generationen, globale Verantwortung) • kennen Medienstrategien und -praktiken mit Bezug zu Nachhaltigkeitszielen • haben die Fähigkeit, organisationales Handeln in Bezug auf Medienherstellung und Medienrezeption strategisch zu analysieren und zu beurteilen
Studieninhalte:	In Abhängigkeit des jeweiligen Seminars z.B. • Nachhaltigkeitsverständnis, Nachhaltigkeitsbegriffe • Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) und Grundsätze, Definitionen und Geschichte des Konzepts der nachhaltigen Entwicklung (z.B. Deutscher Nachhaltigkeitskodex, starke und schwache Nachhaltigkeitskonzepte) • Erarbeitung und Diskussion von ressourcenschonender Film- und Medienproduktion und -distribution (z.B. „Green Production“, „Green IT“, etc.) • Entwicklung und Analyse von einschlägigen Erzähl- und Kommunikationsstrategien (z.B. „Green Storytelling“, konstruktiver Journalismus, Impact- und Bildungskampagnen) • Soziale Nachhaltigkeit (Diversity, Ethik) im Kontext der Medienproduktion

Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt
Prüfungsleistung/en:	je Lehrveranstaltung: mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit: benoteter Leistungsnachweis
Berechnung der Modulnote:	arithmetisches Mittel

Studiengang:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 13 **Medien- und Berufspraxis** Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	• Projekt/Praktikum I 1 SWS (11 LP) im 5. Semester • Projekt/Praktikum II 1 SWS (11 LP) im 6. Semester Ein Praktikum wird in externen Medienbetrieben oder Forschungseinrichtungen absolviert und muss mindestens 8 Wochen dauern. Die praktische Projektarbeit kann auch intern absolviert werden (z.B. im Rahmen von Sehsüchte, der Kinderfilmuni oder bei freien Filmprojekten).
Modulverantwortlicher:	Studiendekan*in
Leistungspunkte (LP):	22 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 630 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jedes Semester
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	erfolgreicher Abschluss der Module 1 und 2
Kompetenzerwerb:	Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig Projekte zu managen, im Team zu arbeiten und ihre praktischen Fähigkeiten anhand erlernter Kompetenzen zu reflektieren.
Studieninhalte:	• Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Projektmanagement und Teamarbeit • Kennenlernen professioneller Strukturen nach Wahl des/der Studierenden, z.B. bei der Mitarbeit in Social Media Agenturen, in der Medienproduktion, bei multimedialen Ausstellungen, in Medienarchiven, auf Filmfestivals, im Kino oder bei TV-Sendern.
Lehr- und Lernformen:	Projekt, Praktikum, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Hausarbeit (Projektbericht): Leistungsnachweis „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	—