



Digitale Medienproduktion

Modulhandbuch

Stand: Februar 2026

Inhaltsverzeichnis

Studienverlaufsplan.....	3
Grundlagen der Mediengestaltung 1.....	4
Grundlagen der Audiovisuellen Medien	7
Grundlagen der Medieninformatik 1.....	9
Ökonomische Grundlagen	11
Grundlagen der Mediengestaltung 2	14
Fotografische Grundlagen.....	16
Motion Design.....	18
Grundlagen der Medieninformatik 2.....	20
Vertiefung Mediengestaltung 1.....	22
Tongestaltung.....	25
UI-/UX-Design.....	27
Medienprojekt.....	29
Vertiefung Mediengestaltung 2.....	31
Web Design.....	34
Wissenschaftliches Arbeiten	36
Praktisches Studiensemester / Auslandssemester	38
Vertiefung Mediengestaltung 3.....	40
Vertiefung Medieninformatik 1.....	43
Medienwissenschaft	45
Wahlmodul.....	48
Soziales Projekt.....	49
Vertiefung Mediengestaltung 4.....	51
Vertiefung Medieninformatik 2	54
Professionalisierung	56
Bachelorarbeit mit Graduiertenseminar	58

Studienverlaufsplan

Sem. 7	22 / Vertiefung Medien-gestaltung 4 4 SWS / 6 CP	23 / Vertiefung Medien-informatik 2 4 SWS / 6 CP	24 / Professionalisierung 4 SWS / 6 CP	25 / Bachelorarbeit inkl. Graduiertenseminar 2 SWS / 12 CP		30 CP 14 SWS
Sem. 6	17 / Vertiefung Medien-gestaltung 3 4 SWS / 6 CP	18 / Vertiefung Medien-informatik 1 4 SWS / 6 CP	19 / Medienwissenschaft 4 SWS / 6 CP	20 / Wahlmodul 4 SWS / 6 CP	21 / Soziales Projekt 1 SWS / 6 CP	30 CP 17 SWS
Sem. 5	16 / Praxis- /Auslandssemester inkl. Begleitseminar / 30 CP					30 CP 1 SWS
Sem. 4	13 / Vertiefung Medien-gestaltung 2 4 SWS / 6 CP	14 / Web Design 4 SWS / 6 CP	15 / WA 2 SWS / 3 CP	12 / Medienprojekt 13 SWS / 27 CP		30 CP 17 SWS
Sem. 3	09 / Vertiefung Medien-gestaltung 1 4 SWS / 6 CP	10 / Tongestaltung 4 SWS / 6 CP	11 UI-/UX-Design 4 SWS / 6 CP			30 CP 18 SWS
Sem. 2	05 / Schrift und Layout 4 SWS / 6 CP	06 / Fotografische Grundlagen 4 SWS / 6 CP	07 / Motion Design 4 SWS / 8 CP	08 / Grundlagen der Medien-informatik 2 4 SWS / 7 CP Programmierung	04 / Öko-nomische Grundl. 4 SWS / 6 CP	30 CP 18 SWS
Sem. 1	01 / Grundlagen der Mediengestaltung / 10 SWS / 15 CP Form und Farbe 6 CP Gestaltungsmethoden 6 CP Softwaretools 3 CP		02 / Grundlagen der Audiovisuellen Medien 4 SWS / 6 CP	03 / Grundlagen der Medieninformatik 1 4 SWS / 6 CP Multimediatechnik	BWL / Marketing	30 CP 20 SWS

Abkürzungsverzeichnis

SWS	Semesterwochenstunde
h	Unterrichtsstunde
CP	Leistungspunkt/e
WS	Wintersemester
SoSe	Sommersemester
LA	Lehrauftrag
VL	Vorlesung
Ü	Übung
S	Seminar
P	Projektarbeit

Modul 01	Grundlagen der Mediengestaltung 1		diip
Arbeitslast Selbstarbeit Leistungspunkte	450 h 310 h 15	Studiensemester Dauer Angebotshäufigkeit Gruppengröße	1 1 Semester Jährlich, WS VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	Form u. Farbe: 4 SWS / 56 h Gestaltungsmethoden u. Werkzeuge: 4 SWS / 56 h Softwaretools 2 SWS / 28 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Form und Farbe (VL + Ü) 6 CP Gestaltungsmethoden und Werkzeuge (VL + Ü) 6 CP Softwaretools (Ü) 3 CP		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden können erfolgreich in heterogenen Gruppen interagieren. Sie erlernen Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen. Sie erweitern ihre Präsentationskompetenz. Regelmäßig zu erarbeitende Aufgaben bedingen das Erlernen eines effizienten Zeitmanagements. Die Studierenden besitzen die Kompetenz und die Werkzeuge zur Einzel- und Gruppenarbeit, d.h. Koordinations- und Kooperationsfähigkeit sowie Experimentierfreude. Regelmäßige Diskussionen der Arbeit in der Gruppe fördern die Systematik und Beobachtungsfähigkeit. In sozialen Arbeitszusammenhängen entwickeln die Studierenden Konflikt- und Kritikfähigkeit, Teamfähigkeit und Empathie.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Das Modul vermittelt theoretische und praktische Grundlagen der Gestaltung. Die Studierenden beherrschen die Kompositionslehre, Farbmeterik, Farbästhetik und die Gestaltungsgrundlagen visueller Medien und setzen diese Gestaltungsgrundlagen in praktischen Übungen um. Die Methoden und Techniken werden an typischen Beispielen eingeführt, erläutert und praktisch angewendet. Form und Farbe Die Lehrveranstaltung „Form und Farbe“ setzt sich gezielt mit den beiden wesentlichen Parametern zweidimensionaler (und ggf. dreidimensionaler) Gestaltung auseinander. Die differenzierte Wahrnehmung und Kombination formaler bzw. farblicher Kompositionsmittel soll zum bewussten Einsatz im Rahmen komplexer gestalterischer Aufgabenstellungen führen. Die Studierenden erlangen ein gestärktes und sensibilisiertes Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen im Kontext bildhafter Kommunikation. Die Studierenden erarbeiten sich grundlegende gestalterische und methodische, intermediale und interdisziplinäre Fertigkeiten in der visuellen Kommunikation. Gestaltungsmethoden und Werkzeuge In der Veranstaltung „Gestaltungsmethoden und Werkzeuge“ sollen die Studierenden lernen, unterschiedliche Techniken aus dem Bereich des digitalen Designs mittels aktueller Tools und Anwendungen verstehen und einsetzen zu können. In Beispielszenarien und Übungen sollen sie Erfahrung im Umgang mit konkreten Anwendungsmöglichkeiten sammeln. Sie besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten		

	sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Berufsfeldes der digitalen Medienproduktion unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung/Technik/Arbeitsprozess. Softwaretools In der Übungsveranstaltung „Softwaretools“ werden die Grundkenntnisse geläufiger Grafik- und Bildbearbeitungsprogramme vermittelt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Erwerb technisch-handwerklicher Fertigkeiten als Voraussetzung für die Veranstaltungen „Form und Farbe“ sowie „Methoden und Werkzeuge“.
Lehrinhalte	Form und Farbe ○ Erkenntnisse der Gestaltpsychologie ○ Visualisierung ○ Grundlagen der Gestaltungsdimensionen und -mittel (Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Material, Bewegung) ○ Kompositionslehre und Gestaltungsprinzipien ○ Anwendung verschiedener Gestaltungstechniken (Transformationen, Kontraste, Schatten, Positiv/Negativ, Relief, Elementarisierung und Komplexierung) ○ Überblick über die wichtigsten Farbtheorien, Farbmodelle, Farbkombinationen, Farbharmenien, Farbpsychologie ○ Einsicht in wahrnehmungspsychologische, ästhetische und kommunikative Wirkungsweisen von Gestaltung Gestaltungsmethoden und Werkzeuge ○ Verschiedene Gestaltungsmethoden ○ Formale Analysetechnik ○ Anwendung typischer Workflows bei der Konzeption und Umsetzung von digitalen Gestaltungsprodukten ○ Erarbeitung beispielhafter Problemlösungsszenarien für unterschiedliche Anwendungsfälle in den Bereichen Bildbearbeitung, Visualisierung, Typografie, Layout etc. ○ Arbeitsprozesswissen mit Relevanz für das Berufsfeld Medienproduktion Softwaretools ○ Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten ○ Tools aus den Bereichen: Grafik, Bildbearbeitung, Layout
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, kann jedoch auch seminaristischen oder Workshop-Charakter haben
Medienintegration	Tutorials zu den vermittelten Techniken, Handbücher zu den verwendeten Softwareprodukten, Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Fallstudien, Whiteboard Übungen: Laborrechner
Teilnahme-voraussetzungen	keine
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit für jede dazugehörige Lehrveranstaltung (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	7,8 %
Modulverantwortliche/r	Ralf C. Schreier
Lehrende	Ralf C. Schreier, Prof. Axel Stiehler, Cornelia Steinwede (LA)
Literatur	Form und Farbe Albers, Josef: Interaction of Color. New Haven 2013. Graver, Amy; Jura, Ben: Designraster und Seitenlayout. München 2012. Hauffe, Thomas: Die Geschichte des Designs im Überblick. 2. Auflage. Köln 2017. Heiz, André Vladimir (Hrsg.): Grundlagen der Gestaltung. Salenstein 2012. Hoffman, Armin: Methodik der Form- und Bildgestaltung. 5. Auflage. Zürich 2004. Itten, Josef: Kunst der Farbe. 5. Auflage. Freiburg i. B. 2010. Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche. 8. Auflage. Bern 2002. Mareis, Claudia: Theorien des Designs. Hamburg 2014. Selle, Gert: Geschichte des Designs in Deutschland. 2. Auflage. Frankfurt 2007. Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: Das umfassende Handbuch. Design und Mediengestaltung von A bis Z. 4. Auflage. Bonn 2025. Welsch, Norbert: Farben: Natur, Technik, Kunst. 2. Auflage. Heidelberg 2012. Gestaltungsmethoden und Werkzeuge Aicher, Otl; Krampen, Martin: Zeichensysteme der Visuellen Kommunikation. Berlin 1996. Bergmann, Roberta: Die Grundlagen des Gestaltens. Bern 2021. Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Zeichen und Grafik. Berlin 2017. Campe, Chris: Brush lettering; Hamburg 2018. Diethelm: Signet, Signal, Symbol. Zürich 1970. Grabowski, Beth & Fick, Bill; Drucktechniken, Köln 2016. Poschauko, Thomas und Martin; Nea Machina; Mainz 2007. Scheinberger, Felix; Mut zum Skizzenbuch, Mainz 2021.

Modul 02	Grundlagen Audiovisuelle Medien		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	1
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Audiovisuelle Medien (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden arbeiten in verteilten Rollen in Teams und sind dabei in der Lage, den Rahmen für eigene Projekte selbständig zu definieren und organisieren. Sie sind sich der wesentlichen Qualitätskriterien bewusst, die an Videoproduktionen gestellt werden, und fähig, Probleme bei der Produktion und Postproduktion zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sollen eigene kleine Videoproduktionen professionell planen und umsetzen können. Sie sollen mit unterschiedlichen Aufnahmetechniken für Video und Ton vertraut sein und in der Lage sein, mit gängigen Anwendungsprogrammen für Videoschnitt, Tonbearbeitung und Compositing professionell zu arbeiten. Neben den technischen Grundlagen der Videoproduktion sollen die Studierenden umfangreiche gestalterische, filmsprachliche und filmanalytische Kenntnisse erwerben. Darüber hinaus machen die Studierenden erste Erfahrungen mit rechtlichen Aspekten der Filmproduktion.		
Lehrinhalte	○ Aufnahmetechnik (Kamera- und Tontechnik, Objektive, Brennweiten) ○ Schnitttechnik und Postproduktion (Software für NLE, Compositing, Animation, Tonbearbeitung und Farbgestaltung) ○ Workflows für diverse Eingabe- und Ausgabeformate (Web, Social Media, Mastering, Kino etc.) ○ Grundlegende Filmbegriffe (Einstellung, Szene, Sequenz, Segment, Einstellungsgröße, Kameraposition, Kameraperspektive, Kamerabewegung etc.) ○ Montage (Schnitttechniken, Montageprinzipien, Raum und Zeit, dramaturgische Aspekte) ○ Licht und Beleuchtung (Funktionen von Licht und Schatten, Lichtführung, Beleuchtungstechniken) ○ Ton und Musik (diegetischer und nicht-diegetischer Ton, Funktionen von Ton und Musik) ○ KI-gestützte Produktions- und Postproduktionswerkzeuge ○ Filmanalytische Aspekte (qualitative und quantitative Ansätze, Analysemethoden, Anwendungsmöglichkeiten filmischer Ausdrucksformen) ○ Rechtliche Aspekte der Arbeit mit Bild- und Bild-Ton-Medien (Recht am eigenen Bild, Urheberrecht, Vertragsaspekte, Musikrechte etc.)		
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Analyseeinheiten und projektorientierter Teamarbeit		

Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Animationen, Vorlesungsfolien, Filmanalysebeispiele Übungen: Laborrechner, Kamera-, Ton- und Lichttechnik im Videostudio
Teilnahme- voraussetzungen	keine
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistung: Übungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada
Literatur	Bordwell, David; Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction. 13. Auflage. New York 2023. Giannetti, Louis: Understanding Movies. 13. Auflage. Boston 2013. Homann, Hans-Jürgen: Praxishandbuch Filmrecht. Ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende. 3. Auflage. Berlin/Heidelberg 2009. Jovy, Jörg: Digital filmen: das umfassende Handbuch. 5. Auflage. Bonn 2025. Monaco, James: How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond, Art Technology, Language, History, Theory. Jubiläumsauflage New York 2009. Zettl, Herbert: Sight, Sound, Motion. Applied Media Aesthetics. 8. Auflage. Belmont etc. 2016. Eine ausführliche Literaturliste wird während der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 03	Grundlagen der Medieninformatik 1		diip
Arbeitslast Selbstarbeit Leistungspunkte	180 h 124 h 6	Studiensemester Dauer Angebotshäufigkeit Gruppengröße	1 1 Semester Jährlich, WS VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Multimediatechnik (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erwerben ein grundlegendes Verständnis der technischen Grundlagen digitaler Medien. Sie sind in der Lage, verschiedene Medienformate (Audio, Video, Grafik, Bild) in multimediale Systeme zu integrieren, technische Probleme bei der Verarbeitung zu erkennen und eigenständig Lösungen zu entwickeln.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sollen aktuelle Techniken aus dem Multimediabereich verstehen und einsetzen können. Darüber hinaus beherrschen sie gängige Verfahren der digitalen Medienverarbeitung – einschließlich moderner Kompressions- und Kodierungstechniken (z. B. HEVC, AV1, Opus) sowie KI-gestützter Verfahren zur Analyse, Optimierung und Generierung von Medieninhalten. Sie lernen, technologische Entwicklungen kritisch zu reflektieren und interdisziplinäre Bezüge zwischen Informatik, Gestaltung, Psychologie und Kommunikation herzustellen.		
Lehrinhalte	○ Grundlagen digitaler Medien aus verschiedenen Disziplinen (Mathematik, Physik, Nachrichtentechnik, Psychologie) ○ Digitale Repräsentation, Verarbeitung, Übertragung und Speicherung von Medieninhalten ○ Grundkenntnisse der digitalen Darstellung unterschiedlicher Medien (Audio, Grafik, Video) ○ Kodierungs- und Kompressionsverfahren: ○ Bildkompression (verlustfreie Kompression: z.B. LZW, verlustbehaftete Kompression: z.B. JPEG) ○ Musikkodierung und -kompression (verlustfreie Kompression: z.B. ALS, perzeptiv-motivierte Kodierung: z.B. MP3, räumliche Kodierung: z.B. Dolby Surround) ○ Sprachkodierung und -kompression (Spracherzeugung, Sprachcodecs: z.B. GSM-FR, WB-AMR) ○ Videokompression (Datei- und Containerformate, Kompressionsverfahren, Codecs, Profile) ○ Multimediaanwendungen (Anwendungsbeispiele, Systemarchitektur, Integration von Audio und Video) ○ Webtechnologien (HTML, CSS, JavaScript, DOM, SVG, Canvas, Integration von Audio und Video)		
Lehrformen	Vorlesung mit Demonstrationen, Übungen mit praktischen Anwendungsbeispielen, Analyse aktueller Multimediasysteme, Diskussion moderner Trends		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Handouts Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
Prüfungsform(en)	Klausur (nach Ende der Vorlesungszeit, etwa 20 Stunden Vorbereitungs- und Bearbeitungszeit)
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Klausur
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Lehrende	Marcos Martinez
Literatur	Fuchs, Paul: HTML5 und CSS3 für Einsteiger: Der leichte Weg zur eigenen Webseite. 2. Auflage. Landshut 2019. Görne, Thomas: Tontechnik. 4. Auflage. München 2014. Gonzalez, Rafael; Woods, Richard: Digital image processing. 4. Auflage. New York 2017. Malaka, Rainer; Butz, Andreas; Hussmann, Heinrich: Medieninformatik: Eine Einführung. München 2009. Richardson, Iain: The H.264 and H.265 video compression standards. 2. Auflage. New York 2010. Steinmetz, Ralf: Multimedia-Technologie: Grundlagen, Komponenten und Systeme. 3. Auflage. Berlin/Heidelberg/New York 2014. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 04	Ökonomische Grundlagen		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	1 und 2
Selbstarbeit	124 h	Dauer	2 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS und SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Betriebswirtschaftslehre (VL) 3 CP Marketing (VL + Ü) 3 CP		
Generische Kompetenzen	Betriebswirtschaftslehre Die Studierenden erwerben Fähigkeiten zur Lösung betriebswirtschaftlicher Probleme und zum analytischen Denken in betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen. Marketing Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum analytischen Denken im Bereich des Marketing-Mix und der Marktforschung.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Betriebswirtschaftslehre Die Studierenden sollen die wesentlichen Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre verstehen. Sie sollen Ziele und Aufgaben der BWL kennenlernen und einen Einblick in wissenschaftliche Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre gewinnen. Grundkenntnisse über konstitutive Entscheidungen von Unternehmen sollen erlernt und die Grundlagen der Unternehmensführung verstanden werden. Die Studierenden gewinnen einen Einblick in die betrieblichen Funktionsbereiche. Darüber hinaus lernen sie konkrete Handlungsfelder der BWL für den Medienbereich kennen. Marketing Die Studierenden sollen Grundlagen der Marketingorientierung verstehen und die wesentlichen Marketingtechniken einsetzen können. Sie lernen den Grundaufbau einer Marketingkonzeption, die Marketinginstrumente und Methoden der Marktforschung kennen. In Übungen sammeln die Studierenden Eindrücke über praktische Anwendungsmöglichkeiten des Marketing-Mix anhand von Fallbeispielen aus dem Bereich der Medienproduktion.		
Lehrinhalte	Betriebswirtschaftslehre ○ Gegenstand betriebswirtschaftlicher Entscheidungen ○ Einordnungen der BWL ○ Zukunftserwartungen in der BWL ○ Wichtige betriebswirtschaftliche Kennzahlen ○ Konstitutive Entscheidungen: Gegenstand der betrieblichen Tätigkeit, Standortwahl, Rechtsformwahl, Formen unternehmerischer Zusammenarbeit ○ Führungssysteme und strategische Unternehmensplanung ○ Betriebliche Leistungsbereiche: Personalwirtschaft, Materialwirtschaft, Produktionswirtschaft, Marketing, Investition und Finanzierung		

	○ Praktische Anwendungen der BWL in der Medienbranche (z.B. Unternehmensformen, Projektmanagement, Kostenkalkulation) Marketing ○ Entwicklungen der Marketing-Orientierung im Zeitablauf ○ Grundlegender Aufbau einer Marketing-Konzeption ○ Analyse der Ausgangssituation für den Aufbau einer Marketing-Konzeption und Methoden der Marktforschung ○ Systematisierung und Entwicklung von Marketingzielen ○ Ausgewählte Marketingstrategien: Marktsegmentierungsstrategien, Positionierungsstrategien, Wettbewerbsstrategien ○ Nutzung des Marketing-Instrumentariums: Produktpolitik, Preispolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik ○ Aktuelle Entwicklungen des Marketings (z.B. Online-Marketing, SEO-Marketing, Content-Marketing, Social Media) ○ Praktische Umsetzung des Marketing-Mix anhand von Fallbeispielen
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Tafel, Flipchart, Videoclips, Handouts, Fallstudien etc.
Teilnahme-voraussetzungen	keine
Prüfungsform(en)	Klausur (nach Ende der Vorlesungszeit, etwa 20 Stunden Vorbereitungs- und Bearbeitungszeit), Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 20 Stunden Bearbeitungszeit)
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Nicole Slink
Lehrende	Prof. Dr. Birte Kemmerling, Benjamin Küther (LA)

Literatur	Betriebswirtschaftslehre Büning, Christian: BDG Gründerfibel für Kommunikationsdesigner. Oberwesel 2016. Büning, Christian: Business Basics: Häufige Fragen und Antworten aus dem Alltag eines Kommunikationsdesigner. Oberwesel 2015. Dreiskämper, Thomas: Grundfragen der Medienbetriebslehre: BWL für Medien- und Kommunikationsmanager. Berlin 2018. Herzog, David: Recht für Designer. 2. Auflage. Stuttgart 2022. Janda, Michael: The Psychology of Graphic Design Pricing. Salt Lake City 2019. Maaßen, Wolfgang: Designers' Manual: Basiswissen für selbständige Designer. 4. Auflage. Düsseldorf 2010. Mentzel, Wolfgang: BWL Grundwissen (Haufe TaschenGuide). 7. Auflage. Freiburg 2020. Vahs, D.; Schäfer-Kunz, J.: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre. 9. Auflage. Stuttgart 2025. Wöhe, G.; Döring, U.; Brösel, G.: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre. 28., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München 2023. Marketing Godin, Seth: This is Marketing. New York 2018. Homburg, Christian; Krohmer, Harley: Grundlagen des Marketingmanagements. 6. Auflage. Wiesbaden 2020. Kotler, P.; Kartajaya, H.; Setiawan, Iwan; Pyka, Petra: Marketing 6.0: Die Zukunft ist immersiv. Frankfurt a.M. 2024. Lammenett, Erwin: Praxiswissen Online-Marketing. 8. Auflage. Wiesbaden 2021. Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M.; Eisenbeiß, M.: Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, Konzepte – Instrumente – Praxisbeispiele. 13. Auflage. Wiesbaden 2019. Scharf, Andreas; Schubert, Bernd; Hehn, Patrick: Marketing – Einführung in Theorie und Praxis. 8. Auflage. Stuttgart 2026. Weitere Literatur wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
------------------	--

Modul 05	Grundlagen der Mediengestaltung 2		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	2
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Schrift und Layout (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erlernen Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen. Sie lernen, Gestaltungsergebnisse zu kommunizieren (verbal und visuell) und zu präsentieren. Sie sind in der Lage, Arbeitsmethoden und Systematik auf andere Designbereiche zu übertragen und anzuwenden.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Im Modul „Grundlagen der Mediengestaltung 2“ werden die im vorangegangenen Modul 01 erworbenen gestalterischen Fähigkeiten weiter vertieft und anhand konkreter Problemstellungen im Bereich der Schriftgestaltung zur Anwendung gebracht. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Kommunikationskonzepte und Botschaften auf Basis innovativer, kreativer Text-Bild-Kombinationen zu entwickeln. Die Studierenden erlernen die Grundlagen und Kernkompetenzen der Typografie und des Layouts kennen und anwenden. Sie erweitern ihre Ausdrucksmöglichkeiten durch diverse Entwurfstechniken im Bereich des Kommunikationsdesigns. Sie sind darüber hinaus in der Lage, Bilder und Grafiken zur Aufmerksamkeitslenkung und als atmosphärisches Mittel nutzen zu können. Die Studierenden sind in der Lage, ein für das Berufsfeld relevantes Gestaltungsprojekt hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen. Sie können sowohl an eigenen Arbeiten als auch an anderen Gestaltungsbeispielen die jeweiligen Bedingungen, Prinzipien und Ziele der typografischen Gestaltung wahrnehmen, beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten.		
Lehrinhalte	Typografie ○ Schriftklassifikation, Schriftgeschichte, Schriftfamilien, Schriftarten ○ Schriftanatomie und Typografieanalyse ○ Mikro- und Makrotypografie (Schriftsatz, Schreibweisen etc.) ○ Lesbarkeitskriterien ○ Variable Fonts ○ Das grafische Zeichen, Logogramm & Logotype ○ Rechtliche Aspekte des Schrifteinsatzes Layout ○ Gestaltungsprinzipien und Entwurfstechniken ○ Formate und Satzspiegel ○ Schriftgestaltung und Textdesign ○ Bezüge zwischen Zeichen, Schrift und Bild ○ Konzeption, Entwicklung und Realisierung von Layoutkonzepten		

	○ Systematische Experimente mit typografischen Elementen und Gestaltungsrastern ○ Analoge und digitale Besonderheiten des Entwurfs
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen und projektorientierter Teamarbeit
Medienintegration	Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Fallstudien, Whiteboard, Übungen: Laborrechner etc.
Teilnahme-voraussetzungen	Modul 01
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen als Studienleistung
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Axel Stiehler
Lehrende	Prof. Axel Stiehler
Literatur	Bosshard, Hans: Der Typografische Raster. 2. Auflage. Zürich 2000. Forssmann, Friedrich; DeJong, Ralf: Detailtypografie. 8. Auflage. Mainz 2021. Forssmann, Friedrich; Willberg, Hans Peter: Lesetypografie. 5. Auflage. Mainz 2010. Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen. 3. Auflage. Wiesbaden 2013. Gautier, Damien und Claire; Gestaltung, Typografie etc.; Salenstein 2010. Hochuli, Jost: Das Detail in der Typografie. Salenstein 2011. Kupferschmid, Indra: Buchstaben kommen selten allein: Ein typografisches Werkstattbuch. 2. Auflage. Salenstein 2004. Lupton, Ellen: Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (Design Briefs), 3. Auflage. London 2024. Lupton, Ellen: Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students. Maryland 2014. Maxbauer, Andreas und Regina; Praxishandbuch für Gestaltungsraster. Mainz 2002 Mosch, Martin; Die typografische Komposition. Mainz 2024. Müller, Jens: Logo Modernism. Köln 2019. Müller-Brockmann, Josef: Rastersysteme für die visuelle Gestaltung. 22. Auflage. Salenstein 2024. Schweizerische Stiftung Schrift und Typografie: Adrian Frutiger - Schriften. 4. Auflage. Basel 2014.

Modul 06	Fotografische Grundlagen		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	2
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebots Häufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Fotografische Grundlagen (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden arbeiten in kleinen Produktionsteams an einem Projekt mit stetig wachsenden inhaltlichen und technischen Anforderungsprofilen. Innerhalb vorgegebener Zeitfenster organisieren sie die Rollenverteilung innerhalb ihres Teams und lösen eigenständig Probleme im Verlauf des Produktionsprozesses. Dabei treffen sie eigene ästhetisch-gestalterische wie auch technische Entscheidungen auf Grundlage der vermittelten Kenntnisse und Fertigkeiten. In prozessbegleitenden Dokumentationen setzen sie sich mit ihren Arbeitsergebnissen und -methoden analytisch und kritisch auseinander.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Ziel der Veranstaltung ist die Befähigung zur Produktion von themenbezogenen fotografischen Bildstrecken (z. B. Foto-Essay, Foto-Reportage, Fotoserie), welche bereits eine inhaltliche und gestalterische Konsistenz aufweisen. Die potentielle Einbettung dieser Arbeiten in Print-, Online- und filmische Medien wird dabei konzeptionell mitberücksichtigt. Dadurch wird die Fotografie bereits in den Grundlagen (auch) als Schnittstellendisziplin betrachtet. Basis der Veranstaltung ist der Erwerb handwerklich-technischer Grundlagen: von der fotografischen Aufnahme und dem Umgang mit vorhandenem oder inszeniertem Licht, über die „digitale Dunkelkammer“ (RAW-Entwicklung), die Bildretusche bis hin zur Farbgestaltung und zum Farbmanagement. Ergänzend hierzu werden Grundlagen der Bildgestaltung sowie Analysetechniken und fotogeschichtliche Zusammenhänge vermittelt. Die Studierenden kennen die grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen bei der fotografischen Arbeit.		
Lehrinhalte	○ Kameratechnik (DSLR-/DSLM-Kameratechnik, Bildsensoren, Objektive, optische Gesetzmäßigkeiten) ○ Licht (Available Light, Dauer- und Blitzlicht, Lichtführung, Beleuchtungstechnik) ○ Fotografische Genres (Portrait-, People-, Objekt-, Makro-, Landschaft-, Architektur- und Straßenfotografie) ○ Workflow: Digitale Dunkelkammer (RAW-Entwicklung) bis Farbmanagement ○ Aufnahmetechniken (Kamerastandpunkt, Perspektive, Einstellungsgröße, Kadrierung, Brennweite, Blende, Verschlusszeiten, Schärfentiefe) ○ Bildkomposition (Goldener Schnitt, Drittelregel, Diagonalmethoden, u. a.) ○ Bildanalyse (wahrnehmungs- und gestaltpsychologische Aspekte) ○ Bildkonzeption, Prävisualisierung und Projektplanung ○ Rechtliche Aspekte: Urheber- und Verwertungsrechte, DSGVO ○ Einführung in die Erstellung von KI-generiertem Bildmaterial		

Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen
Medienintegration	Präsentationsfolien, Videoclips, Podcasts, Handouts, Whiteboard Übungen: Laborrechner, digitale Aufnahmetechnik und Lichttechnik
Teilnahme- voraussetzungen	Keine
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistung: Übungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Ralf C. Schreier
Lehrende	Ralf C. Schreier
Literatur	Adler, Lindsay: Das Posing-Handbuch. Heidelberg 2018. Botzek, Markus et al.: Kreative Naturfotografie: Naturmotive künstlerisch gestalten und stimmungsvoll fotografieren. Heidelberg 2025. Eggers, Christian W.: Quick Guide Bildrechte, inklusive DSGVO. Wiesbaden 2019. Feininger, Andreas: Die hohe Schule der Fotografie. München 2007. Haasz, Christian; Dorn, Ulrich: Fotografieren - Die große Fotoschule für Einsteiger. Passau 2025. Ludwig, Gerd: Minus 2/3. Reportage- und Straßenfotografie mit dem unsichtbaren Blitz – eine Meisterklasse. Heidelberg 2016. Mulligan, Therese; Wooters, David (Hrsg.): Geschichte der Fotografie. Von 1839 bis heute. Köln 2017. Rau, Wolfgang: Fotorecht: Der umfassende Ratgeber. 500 Seiten Wissen für die Fotopraxis. Inkl. Straßenfotografie, KI, DS-GVO und EU-Drohnenverordnung. Bonn 2025. Savini, Dennis: Professionelle Studiofotografie – Masterclass Workshop. 2. Auflage. Heidelberg 2018. Schulz, Adrian: Architekturfotografie: Technik, Bildgestaltung und Nachbearbeitung. 4. Auflage. Heidelberg 2019. Walmsley, John: Die hohe Schule der Schwarz-Weiß-Fotografie. Mailand 2018. Westphalen, Christian: Die große Fotoschule, Handbuch digitale Fotopraxis. 3. Auflage. Bonn 2016. Weitere Literatur- und Linklisten werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 07	Motion Design		diip
Arbeitslast	240 h	Studiensemester	2
Selbstarbeit	184 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	8	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Motion Design (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden arbeiten selbständig an kleinen bis mittelgroßen Motion-Design-Projekten. Sie sind in der Lage, den planerischen, technischen und gestalterischen Rahmen für die Produktionen zu definieren. Sie erkennen Probleme bei der Umsetzung frühzeitig und sind fähig, Lösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sollen eigene Motion-Design-Clips professionell planen und umsetzen können. Sie sollen unterschiedliche digitale und analoge Animationstechniken beherrschen und in der Lage sein, mit After Effects spezifische Aufgabenstellungen zu bearbeiten. Neben den technischen und gestalterischen Grundlagen sollen die Studierenden theoretische Kenntnisse zur Geschichte und Entwicklung des Motion Graphic Designs und im Speziellen zur Geschichte und Gestaltung von Filmtitelsequenzen erwerben. In den begleitenden Laborübungen vertiefen sie ihre Kenntnisse inameratechnik und Lichtsetzung.		
Lehrinhalte	- o Geschichte des Motion Designs - o Gestaltung und Entwicklung von Bewegtbildern mit Grafik, Text und Bild - o Geschichte und Gestaltungsprinzipien von filmischen Titelsequenzen - o Techniken und Effekte in After Effects (Animation, Compositing, Rotoscoping, Masken- und Pfadtechniken, virtuelle Kameras, Partikelsysteme, Beleuchtung, Texteffekte, Expressions etc.) - o Unterschiedliche Stilrichtungen und Aufgabenstellungen (Type in Motion, Floral Design, Grunge Design, Liquid Design, Cartoon Design, Organic Design, Found Footage Design, KI-generierte Assets etc.) - o Produktionsablauf (Kreativentwurf, Mindmap, Moodboard, Treatment, Storyboard, Typokonzept, Style Frame, Design Board, Animatics etc.) - o Analysemethoden und -techniken - o Produktion von analogen Assets (Liquids, Lichtbrechung- und Reflexion, Rauch, Nebel etc.) - o Komplexe Beleuchtungstechniken		
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Laborübungen, Analyseeinheiten und projektorientierter Teamarbeit		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Animationen, Handouts, Filmanalysebeispiele Übungen: Laborrechner, Kamera-, Ton- und Lichttechnik im Videostudio		
Teilnahme-voraussetzungen	keine		

Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistung: Übungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	4,16 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada
Literatur	Betancourt, Michael: The History of Motion Graphics. Rockville, MD 2013. Crook, Ian/Beare, Peter: Motion Graphics. Principles and Practices from the Ground Up. London/New York 2016. Fontaine, Philippe/Vogel, Burghard Adobe After Effects: Das umfassende Handbuch. 9. Auflage. Bonn 2023. Krasner, Jon: Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics. 3. Auflage. Burlington, MA 2013. Shaw, Austin: Design for Motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design. New York 2016.

Modul 08	Grundlagen der Medieninformatik 2		diip
Arbeitslast	210 h	Studiensemester	2
Selbstarbeit	154 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	7	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Programmierung (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Basiswissen über logische und algorithmische Grundlagen digitaler Systeme. Sie schulen ihr analytisches Denkvermögen und werden in ihrer Problemlösungsfähigkeit gestärkt.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Grundkenntnisse in wesentlichen Konzepten und Methoden der Programmierung. Sie lernen Grundprinzipien von Algorithmen und Datenstrukturen verstehen und in einer geeigneten Programmiersprache umzusetzen. Sie erlernen die konzeptionelle und algorithmische Lösung überschaubarer Probleme. In Beispielszenarien und Übungen sammeln sie Programmiererfahrungen digitaler Medienanwendungen und lernen die entsprechenden Programmierungsumgebungen kennen.		
Lehrinhalte	○ Einführung in die Programmierung (am Beispiel von JavaScript) ○ Programmiersprachen und Programmierungsumgebungen ○ Elementare Sprachkonzepte: Datentypen, Kontrollstrukturen, prozedurale Programmierung usw. ○ Algorithmen und Datenstrukturen ○ Grundlegende Konzepte der Objektorientierung und ihre Modellierung in UML ○ Erstellung von Programmen mit graphischen Benutzungsoberflächen ○ Grundlagen der Programmierung digitaler Medienanwendungen (z.B. Integration von Grafik, Sound, Animationen)		
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Tafel, Videoclips, Handouts, Fallstudien etc. Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
Teilnahme-voraussetzungen	keine		
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit)		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion		
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		

Gewichtung der Note für die Endnote	3,64 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Lehrende	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Literatur	Flanagan, David: JavaScript – das umfassende Referenzwerk. 7. Auflage. Köln 2021. Fuchs, Paul: Programmieren für Einsteiger: Der leichte Weg zum JavaScript-Experten. Landshut 2019. Koch, Stefan: JavaScript. Einführung, Programmierung, Referenz – inklusive Ajax. 5. Auflage. Heidelberg 2009. Lahres, Bernhard; Rayman, Gregor: Objektorientierte Programmierung. Einstieg und Praxis. Bonn 2009. Wolf, Jürgen. HTML und CSS : Das Umfassende Handbuch. Bonn 2023. Zakas, Nicholas: JavaScript objektorientiert: Verständlicher, flexibler, effizienter programmieren. Heidelberg 2014.

Modul 09	Vertiefung Mediengestaltung 1		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	3
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
		Gruppengröße	16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Eine Veranstaltung aus: Corporate Design, 2D-Animation, 3D-Animation etc. (VL + Ü, je 6 CP)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählten Lehrveranstaltungen entscheiden sie sich für die Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren, Audiovisuelle Medien oder eine Kombination von Lehrveranstaltungen aus beiden Bereichen. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und ganzheitliche Designkonzepte definieren und entwerfen können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind, filmische Kurz- und Kunstformen zu kategorisieren und analysieren. Sie können im Rahmen angemessen komplexer Aufgabenstellungen eigene Darstellungsformen entwickeln und umsetzen und erlangen ein breit angelegtes und integriertes Wissen über verschiedene Animationsformen und Gestaltungsprozesse für das bewegte Bild. Dabei können sie strategisch denken, ihre Ideen nach außen kommunizieren und ihre Entwürfe angemessen präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren entwickeln die Studierenden variable und intermediale Design-Konzepte sowie Publikationen für den Print und On-screen-Bereich. Sie sind in der Lage, fundierte technische und kreative Kenntnisse aus den Bereichen Typografie und Kommunikationsdesign mit strategischem Denken und Handeln zu verbinden und ein komplexes gestalterisches Werk zu entwerfen, das den Grundprinzipien der Kommunikationsgestaltung Rechnung trägt. Eine Verbindung zur Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien entsteht an der Schnittstelle interaktiver Medien: Studierende evaluieren, in welcher Form und in welchem Umfang audiovisuelle Inhalte in crossmedialen Projekten implementiert werden können. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien erwerben die Studierenden grundlegende gestalterische und technische Kenntnisse im Bereich 2D-Animation und 3D-Animation. Die Studierenden sind mit diversen Animationskonzepten und -verfahren sowie dramaturgischen und narrativen Aspekten filmischer Erzähltechniken vertraut. Sie wissen um die spezifischen technischen und ästhetischen Herausforderungen bei der Konzeption von filmischen Kurzformen und animierten Videoclips. Sie beherrschen unterschiedliche Ansätze wie traditionelle Animationstechniken (Frame-by-Frame), Keyframe-Animation, Stop-Motion, 3D-Modellierung und -Animation sowie KI-basierte Techniken.		

Lehrinhalte	Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren ○ Corporate Identity (Bereiche, Ziele, Instrumente, Planung, Umsetzung, Kontrolle) ○ Corporate-Design (Bedeutung, Struktur, Gestaltungs- und Analyse Kriterien, Intermedialität) ○ Kernelemente des Corporate Designs (Logoentwicklung, Typografie, Layoutraster, Farbwelten, Bilderwelten, Web, Merchandising etc.) ○ Branding (Markenidentität, Markenstruktur, Markenaufbau, Sales Promotion, Sponsoring) ○ Kreativitätstechniken (freie und angewandte Entwürfe, formale Variationen, Konzeptentwicklung, Präsentationstechniken) ○ Workflowentwicklung (Integration diverser Tools und Anwendungen, Farbmanagement, Druckvorstufe, digitale Design-Handbücher, Hybridformate) ○ Rechtliche Aspekte (Urheberrecht, Lizenzen, Recherchemöglichkeiten etc.) Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien ○ 2D-Charakterentwicklung ○ Analoge und digitale Mal- und Zeichentechniken ○ Stop-Motion-Animation, Glas-Animation, Bild-für-Bild-Animation, Overpaint-Techniken, Schlüsselbildtechniken, digitale Skelettanimation bzw. 2D-Rigging, Pixilation, Live-Animation mit Sensoren ○ Hintergründe und Matte Paintings ○ Grundbegriffe und Prinzipien der 2D-Animation ○ 3D-Animationstechniken (Modellierung, Texturierung, Rigging, Animation und Rendering) ○ KI-Tools und Anwendungsszenarien für den Einsatz von KI im Bereich Animation ○ Konzept und Entwurf von Animationsfilmen: Styleframe, Designboard, Moodboard, Storyboard etc.
Lehrformen	Die Veranstaltungen kombinieren Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Projektarbeit in Kleingruppen, Planspielen, Präsentationseinheiten und Gastvorträgen
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Handouts, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner, Videotutorials
Teilnahme-voraussetzungen	Der Abschluss der Module 01,02,05,06,07 wird empfohlen
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben bzw. erfolgreicher Abschluss der Präsentationen und der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %

Modulverantwortliche/r	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, LA
Literatur	Crossmediales Publizieren Airey, David: Identity designed: The definitive guide to visual branding. Beverly 2019. Baetzgen Andres: Brand Design: Strategien für die digitale Welt. Stuttgart 2017. Berger, Desiree: Corporate Design: Das umfassende Handbuch. Bonn 2023. Beyrow, Matthias; Daldrop, Norbert: Corporate Identity und Corporate Design. Stuttgart 2013. Koschembar, Frank: Logodesign: Das umfassende Handbuch. Bonn 2019. Poschauko, Martin; Poschauko, Thomas: Neo Machina. 2. Auflage. Mainz 2018. Schulte, Daniel, Reinzeichnung: Das umfassende Handbuch zur Druckvorbereitung in InDesign, Illustrator und Acrobat. Mit Checklisten und Insidertipps. Bonn 2021. Spies, Marco; Wenger, Katja: Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit. Mainz 2018. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Audiovisuelle Medien Asanger, Andreas: Blender. 2. Auflage. Bonn 2024. Brinkmann, Ron: The Art and Science of Digital Composing. 2. Auflage. Burlington 2008. Brubaker, Sam: Realizing 3D Animation in Blender: Master the fundamentals of 3D animation in Blender, from keyframing to character movement. Birmingham 2024. Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Animation: Grundlagen - 2D-Animation -3D-Animation. Berlin 2017. Griffin, Hedley: The Animator's Guide to 2D Computer Animation. Oxford 2001. Parr, Peter: Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. London 2018. Robinson, Scott; Berling, Thomas: How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity. Culver City (CA) 2014. Thomas, Frank/Johnston, Ollie: The Illusion Of Life: Disney Animation. New York 1981. White, Tony: Animation Masterclasses: From Pencils to Pixels: A Complete Course in Animation & Production. Boca Raton, FL 2022. Wright, Steve: Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist. 2. Auflage. Burlington 2013. Eine ausführliche Literaturliste wird während der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 10	Tongestaltung		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	3
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Tongestaltung (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden zeigen, dass sie im Rahmen angemessen komplexer Aufgabenstellungen eigene auditive und audiovisuelle Darstellungsformen entwickeln und umsetzen können. Dabei sind sie fähig, in kleinen Teams unterschiedliche Rollen zu übernehmen und effektiv zu kommunizieren. Sie sind fähig, Probleme bei der Produktion von Audioprojekten zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden planen und entwickeln eigene Audioproduktionen und setzen diese um. Dabei machen sie sich mit unterschiedlichen Aufnahmetechniken und Produktionsabläufen unter Feld- und Studiobedingungen vertraut. Auf Basis von technisch orientierten Grundlagen der Audio- und Studioteknik werden sie befähigt, selbst aufgenommenes Audiomaterial mit gängiger Audiotbearbeitungssoftware professionell zu bearbeiten. Dieses Modul stellt eine ideale Ergänzung zu den Grundlagen Audiovisuelle Medien dar. Ebenso finden die erworbenen Fertigkeiten Anwendung bei crossmedialen Multimediaprojekten.		
Lehrinhalte	○ Grundlagen der Elektroakustik (vom Mikro zum Lautsprecher in der analogen und digitalen Welt) ○ Sound Design für audiovisuelle Medien (Ästhetik und Strategie der Interaktion zwischen Klang und Bild) ○ Audioprogrammierung für interaktive Kontexte (Installationen, Performance, Web) ○ Audio Recording, Mixing und Mastering ○ Auditive Wahrnehmung ○ Dramaturgische Aspekte des Sounddesigns ○ Grundlagen der Studioteknik (Mikrofone und ihr Einsatz, Mischpultarbeit, Analog-Digitaltransfer) ○ Schnitttechnik und Postproduktion (Sequencer- und Audiosoftware, Plugins und Masteringtools) ○ Workflows für diverse Formate und Techniken (Stereo und Surroundproduktionen, Formate für CD, Video und Internet)		
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner		

Teilnahme- voraussetzungen	keine
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Ralf C. Schreier
Lehrende	Sergio Gaudes (LA)
Literatur	Anderegg, Raymond: Ton am Set. 3. Auflage. München 2016. Chion, Michel: Audio-Vision, Ton und Bild im Kino. Berlin 2013. Dubsch, Karsten: Das Recording Studio. 2. Auflage. Düsseldorf 2014. Ederhof, Andreas: Das Mikrofonbuch: Optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne. 3. Auflage. München 2020. Görne, Thomas: Sounddesign Klang Wahrnehmung Emotion. München 2017. Hau, Andreas: Mikrofon Ratgeber. Düsseldorf 2009. Henle, Hubert: Das Tonstudio Handbuch: Praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. 5. Auflage. München 2001. Kock, Maximilian: Wie Sounddesign wirkt: Von der Psychoakustik zum auditiven Medien- und Produktdesign. München 2025. Owsinski, Bobby: Aufnehmen wie die Profis: Das Handbuch für Toningenieure. München 2011. Raffaseder, Hannes: Audiodesign: Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung. München 2010. Schafer, R. Murray: The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Rochester 1993. Vassilian, Larissa: Podcasting! Von erfahrenen Podcastern lernen. 2. Auflage. Bonn 2021. Viers, Ric: The Sound Effects Bible: How to create and record Hollywood style sound effects. Los Angeles 2008.

Modul 11	UI-/UX-Design		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	3
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	UI-/UX-Design (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sollen in der Lage sein, nutzerzentrierte Designkonzepte zu entwickeln. Sie lernen die Vorteile des systematischen, wissenschaftlichen Vorgehens kennen. Sie können unterschiedliche Anforderungen und Zielgruppen unterscheiden, analysieren und problemorientierte Lösungen entwickeln. Sie kennen Theorien und Herausforderungen bei eigenen Projekten, erlernen Teamwork und Teammanagement. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Gestaltungskonzepte zu begründen und zu präsentieren. Sie lernen sowohl den Arbeitsprozess als auch das erzielte Ergebnis hinsichtlich der Zielerreichung kritisch zu reflektieren und zu dokumentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Kenntnisse, um die Begriffe UI-/UX-Design sowie deren Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen. Sie können die Methoden und Techniken für konkrete Aufgaben des UI-/UX-Designs zielgerichtet auswählen und durchführen. Die Studierenden lernen, Inhalte und Prozesse, mit denen eine Nutzerin oder ein Nutzer mit einem System interagiert, zu strukturieren, zu vereinfachen und zu verbessern. Sie sind in der Lage, Standardelemente digitaler Interaktion z.B. Slider, Informations-Architektur, Verhalten, Animation, Ansprache und Dramaturgie zu erstellen. Sie können Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Interfaces entwickeln und dafür Prototypen erstellen. Sie können interaktive Softwareanwendungen und Apps konzipieren und gestalten.		
Lehrinhalte	○ Grundlagen User Interface- und User Experience-Design ○ Arbeitsweise und Prozesse im UI-/UX-Design ○ Customer Journey (Touchpoint, Customer Journey Map, Personas) ○ Navigations- und Interaktionsstrukturen ○ Sketching und Wireframing ○ Prototyping ○ Überblick über Methoden des User-Testings ○ KI-gestützte Layout-Erstellung		
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner		
Teilnahme-voraussetzungen	keine		

Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Nicole Slink
Lehrende	Prof. Nicole Slink, LA
Literatur	Barnum, C. M.: Usability Testing Essentials. Ready, Set ... Test! 2. Auflage, Burlington 2020. Bartl, Dietmund et al.: Digital Innovation Playbook. 2. Auflage, Hamburg 2017. Buley, Leah: The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide, 2. Auflage, New York 2024. Design 360°: Interactive Design For Screen: 100 Graphic Design Solutions. Barcelona 2019. Hartwig, Beate: User Experience Design: Theorie. Methoden. Anwendung. Berlin 2022. Jacobsen, J.; Meyer, L.: Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt – bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt. 4. Auflage, Bonn 2024. Richter, M.; Flückiger, M.: Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen. 5. Auflage. Heidelberg 2025. Spies, M.; Wenger, K.: Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit. 2. Auflage. Mainz 2018. Tidwell, Jenifer: Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. Sebastopol 2020. Yablonski, Jon: Laws of UX. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Heidelberg 2024.

Modul 12	Medienprojekt		diip
Arbeitslast	810 h	Studiensemester	3 und 4
Selbstarbeit	628 h	Dauer	2 Semester
Leistungspunkte	27	Angebotshäufigkeit	Jährlich (WS und SoSe)
		Gruppengröße	16
Kontaktzeit	13 SWS / 182 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Medienprojekt (P)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Produkt in eigenverantwortlicher Arbeit zu definieren, gestalten und entwickeln. Bei der Projektplanung berücksichtigen die Studierenden theoretische, planerische, gestalterische und technische Aspekte der Medienproduktion. Sie organisieren selbständig die Rollenverteilung und Arbeit im Team und stellen die Fähigkeit unter Beweis, systematisch zu arbeiten und spezifische Problemlösungskonzepte innerhalb eines vorgegebenen Zeitbudgets zu entwickeln.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden planen und entwickeln ein Mediensystem oder Medienprodukt (digitales Informations- oder Lernsystem, Multimedia- oder Videoproduktion, Animationsfilm etc.) in gemeinsamer und interdisziplinärer Arbeit. Dabei werden neben der systematischen, technischen und gestalterischen Entwicklung der jeweiligen Projektphasen auch wesentliche Kenntnisse des Projektmanagements und des Marketings sowie die Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen berücksichtigt.		
Lehrinhalte	○ Projektplanung und -organisation ○ Zieldefinition und Problemanalyse ○ Theoretische Einarbeitung ○ Teamfindung, Teamarbeit ○ Praktische Entwicklungsarbeit ○ Entwicklung begleitender Marketingkonzepte, ggf. Pressearbeit ○ Präsentation, Evaluation und kritische Reflexion der Ergebnisse		
Lehrformen	Projektarbeit		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Fallbeispiele Projektarbeit: Laborrechner, Video- und Audiogeräte		
Teilnahme-voraussetzungen	Module 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07		
Prüfungsform(en)	Projektarbeit		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion		
Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		

Gewichtung der Note für die Endnote	14,04 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, Ralf C. Schreier, Prof. Axel Stiehler
Literatur	Eine ausführliche Literaturliste während der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 13	Vertiefung Mediengestaltung 2		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	4
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Eine Veranstaltung aus: Editorial Design, Kampagne, Musikvideo, Werbespots etc. (VL + Ü, je 6 CP)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählten Lehrveranstaltungen entscheiden sie sich für die Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren, Audiovisuelle Medien oder eine Kombination von Lehrveranstaltungen aus beiden Bereichen. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und ganzheitliche Designkonzepte definieren und entwerfen können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind, filmische Kurz- und Kunstformen zu kategorisieren und analysieren. Sie können im Rahmen angemessen komplexer Aufgabenstellungen eigene Darstellungsformen entwickeln und umsetzen und erlangen ein breit angelegtes und integriertes Wissen über verschiedene Animationsformen und Gestaltungsprozesse für das bewegte Bild. Dabei können sie strategisch denken, ihre Ideen nach außen kommunizieren und ihre Entwürfe angemessen präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren entwickeln die Studierenden variable und intermediale Design-Konzepte, z. B. crossmediale Kampagnen, Magazin-Layouts oder andere Publikationen für den Print und On-Screen-Bereich. Sie sind in der Lage, fundierte technische und kreative Kenntnisse aus den Bereichen Typografie und Kommunikationsdesign mit strategischem Denken und Handeln zu verbinden und ein komplexes gestalterisches Werk zu entwerfen, das den Grundprinzipien der Kommunikationsgestaltung Rechnung trägt. Eine Verbindung zur Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien entsteht an der Schnittstelle interaktiver Medien: Studierende evaluieren, in welcher Form und in welchem Umfang audiovisuelle Inhalte in crossmedialen Projekten implementiert werden können. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien erwerben die Studierenden grundlegende gestalterische und technische Kenntnisse im Bereich Musikvideo-, Werbefilmproduktion oder der Produktion von anderen filmischen Kurzformen. Sie wissen, wie filmische Kampagnen oder Werbestrategien funktionieren. Sie sind mit den dramaturgischen, musikalischen und narrativen Aspekten filmischer Kurzformen vertraut und wissen um die spezifischen technischen und ästhetischen Herausforderungen bei der Konzeption der Videoclips. Sie können Musikvideos,		

	Werbefilme u.ä. Kurzformen analysieren und konzipieren und sie sind technisch sowie gestalterisch in der Lage, eigene Videoclips zu entwickeln und zu produzieren.
Lehrinhalte	Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren ○ Strategische Aspekte im Design ○ Aufbau und Planung von Print- und Online-Publikationen ○ Editorial Design (Gestaltung von Zeitschriften, Magazinen, Broschüren etc.) ○ Digital Editorial Design (Gestaltung digitaler Formate für Web, Smartphone und Tablet) ○ Responsive Layouts (Planung crossmedial konsistenter Designs) ○ Titelgestaltung, Magazindramaturgie, Layout, Text-Bild-Bezüge ○ Kreativitätstechniken (freie und angewandte Entwürfe, formale Variationen, Konzeptentwicklung, Präsentationstechniken) ○ Workflowentwicklung (Integration diverser Tools und Anwendungen, Farbmanagement, Druckvorstufe, digitale Design-Handbücher, Hybridformate) ○ Rechtliche Aspekte (Urheberrecht, Lizenzen, Recherchemöglichkeiten etc.) Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien ○ Geschichte der Werbung ○ Strategien der Werbung ○ Gestaltungsmerkmale von Werbefilmen ○ Konzeption von Werbespots ○ Gattungstypische Spezifika ○ Parodistische Werbespots ○ Geschichte und Entwicklung von Musikvideos ○ Musikform und Komposition ○ Narrative Strategien in unterschiedlichen filmischen Kurzformen ○ Fortgeschrittene Beleuchtungstechniken ○ Fortgeschrittene Kameratechniken ○ KI-generierte Werbespots oder Musikvideos
Lehrformen	Die Veranstaltungen kombinieren Vorlesungsteile mit praktischen Übungen, Projektarbeit in Kleingruppen, Planspielen, Präsentationseinheiten und Gastvorträgen
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Videoclips, Audioclips, Handouts, Fallbeispiele Übungen: Laborrechner, Videotutorials
Teilnahme-voraussetzungen	Module 01, 02, 05, 06, 07
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben bzw. erfolgreicher Abschluss der Präsentationen und der Modulprüfung

Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, LA
Literatur	Crossmediales Publizieren Ambrose, Gavin; Harris, Paul: Das Layout-Buch. Stiebner; 3. Auflage. München 2015. Barth, Philipp: Aufmerksamkeit: Wie gute Werbung wirklich funktioniert – Einstieg und Best-Practices für Kommunikations-Designer. Bonn 2018. Caldwell, Cath; Zappaterra, Yolanda: Editorial Design: Digital and Print. 3. Auflage. London 2024. Forssman, Friedrich: Wie ich Bücher gestalte: Ästhetik des Buches. Göttingen 2015. Heimann, Monika; Schütz, Michael: Wie Design wirkt: Prinzipien erfolgreicher Gestaltung – Werbe-Psychologie, visuelle Wahrnehmung, Kampagnen. Bonn 2025. Lupton, Ellen: Design is Storytelling. New York 2017. Nickel, Kristina: Ready to Print: Handbuch für Mediengestalter. Berlin 2010. Pricken, Mario: Kribbeln im Kopf. Ebook 2018. Young, Miles: Ogilvy über Werbung im digitalen Zeitalter. München 2019. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Audiovisuelle Medien Anders, Petra/ Staiger, Michael et al. (Hrsg.): Einführung in die Filmdidaktik. Kino, Fernsehen, Video, Internet. Heidelberg 2019. Bak, Peter Michael: Werbe- und Konsumentenpsychologie. Eine Einführung. Stuttgart 2014. Geimer, Alexander/Heinze, Carsten/Winter, Rainer (Hrsg.): Handbuch Filmsoziologie. Wiesbaden 2021. Gries, Rainer/Ilgen, Volker/Schindelbeck, Dirk (Hrsg.): Ins Gehirn der Masse kriechen! Werbung und Mentalitätsgeschichte. Darmstadt 1995. Hagler, Juergen: Animierte Musikvideos. Wiesbaden 2023. Hecken, Thomas/Kleiner, Marcus S. (Hrsg.): Handbuch Popkultur. Stuttgart 2017. Heiser, Albert: Das Drehbuch zum Drehbuch. Storytelling, Konzeption und Produktion für Werbefilme, Trailer, Imagefilme und Viral-Videos. 3. Auflage. Wiesbaden 2020. Moormann, Peter (Hrsg.): Musik im Fernsehen. Sendeformen und Gestaltungsprinzipien. Wiesbaden 2010. Osborn, Brad: Interpreting Music Video. Popular Music in the Post-MTV Era. New York/London 2021. Reinhardt, Dirk: Von der Reklame zum Marketing. Geschichte der Wirtschaftswerbung in Deutschland. Berlin 1993. Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik. 2. Auflage. Wiesbaden 2019. Schweiger, Günter/Schrattenecker, Gertraud: Werbung. Eine Einführung. Stuttgart 2009. Zurstiege, Guido: Medien und Werbung. Wiesbaden 2015.

Modul 14	Web Design		diip
Arbeitslast Selbstarbeit Leistungspunkte	180 h 124 h 6	Studiensemester Dauer Angebotshäufigkeit Gruppengröße	4 1 Semester Jährlich, WS VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Web Design (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erweitern ihre soziale und kommunikative Kompetenz in Bezug auf Diskussions-, Präsentations- und Reflexionsfähigkeit. Regelmäßige Diskussionen der Arbeit in der Gruppe fördern die Kritik- und die Beobachtungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln ein grundlegendes Verständnis für Informationsarchitektur und digitale Benutzungsoberflächen und erweitern ihre Kompetenzen im Bereich Kooperations- und Teamfähigkeit in den Präsenzübungen. Die Studierenden lernen weitere Strategien des Wissenserwerbs. Darüber hinaus können sie Prototyping-Ergebnisse funktional und ästhetisch beurteilen und in den Designprozess zurückfließen lassen.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Aufbauend auf vorherigen Veranstaltungen zum UI-/UX-Design vertiefen und entwickeln die Studierenden nun ihre Kompetenzen. Die Studierenden erwerben fundierte Kenntnisse in der Konzeption und der strukturierten technischen Umsetzung zeitgemäßer Webauftritte und interaktiver Benutzeroberflächen. Darüber hinaus verstehen sie aktuelle Technologien und Werkzeuge des Webdesigns – von klassischen Frontend-Techniken (HTML5, CSS3, JavaScript) bis hin zu CMS-basierten Systemen wie WordPress und Page-Buildern wie Elementor. Sie können damit sowohl statische als auch dynamische Websites für verschiedene Endgeräte erstellen, gestalten und anpassen. Die Studierenden setzen sich darüber hinaus mit KI-gestützten Coding-Prozessen, automatisierter Layout-Generierung und semantischem Code-Assistenz-Design (z. B. ChatGPT) auseinander.		
Lehrinhalte	○ Designprozesse und Methoden der Mensch-Computer-Interaktion (MCI) ○ Informationsarchitektur ○ Evaluationstechniken, Usability-Tests, Barrierefreiheit (WCAG, ARIA) ○ Webtechnologien: HTML5, CSS3, JavaScript (ES6+), Web Components ○ Frameworks & Tools: React, Tailwind CSS, Figma, Webflow, WordPress, Elementor ○ Responsive & Adaptive Design, CSS-Präprozessoren, Variable Fonts ○ KI-gestützte Programmierung ○ Integration von APIs, Headless CMS, Echtzeit-Daten und Progressive Web Apps (PWA) ○ Nachhaltigkeit und Ethik im Webdesign (Green UX, Responsible AI Design)		
Lehrformen	Vorlesung, Seminar und praxisorientierte Projektarbeit. Die Veranstaltung wird als problemorientierter Projektunterricht mit Gruppenarbeit konzipiert. Durch iterative Entwurfs- und Feedbackprozesse können die Studierenden eigene Webprojekte umsetzen.		

Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Handouts, Fallstudien Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik
Teilnahme- voraussetzungen	Modul 11
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Lehrende	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz, Marcos Martinez
Literatur	Butz, Andreas; Krüger, Antonio: Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage. Berlin 2017. Dix, Alan; Finlay, Janet; Abowd, Gregory; Beale, Russell: Human-computer interaction. 3. Auflage. New Jersey 2005. Hartson, Rex; Pyla, Pardha: The UX book: Agile UX design for a quality user experience. 2. Auflage. Cambridge, MA 2019. Krug, Steve: Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. 3. Auflage. Berkeley 2013. Norman, Don: The design of everyday things. 2. Auflage. Cambridge, MA 2014. Preece, Jennifer; Rogers, Yvonne; Sharp, Helen: Interaction design: Beyond human-computer interaction. 6. Auflage. Chichester 2023. Shneiderman, Ben; et al.: Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction. 6. Auflage. Harlow 2018. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 15	Wissenschaftliches Arbeiten		diip
Arbeitslast Selbstarbeit Leistungspunkte	90 h 30 h 3	Studiensemester Dauer Angebotshäufigkeit Gruppengröße	4 1 Semester Jährlich, SoSe 42
Kontaktzeit	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: 2 SWS / 60 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Wissenschaftliches Arbeiten (S) 3 CP		
Generische Kompetenzen	Fähigkeit zum analytischen Denken, Problemlösungsfähigkeit, Präsentationstechnik.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sollen eine Übersicht über Formen und Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens und Lernens bekommen. Es werden Grundlagen für das Lesen, Einordnen und Verstehen wissenschaftlicher Texte gelegt und erste Übungen zum Formulieren eigener Produkte durchgeführt. Darüber hinaus werden Grundregeln des Bibliographierens und Präsentierens vermittelt.		
Lehrinhalte	○ Was ist Wissenschaft? ○ Der Forschungsprozess ○ Methoden wissenschaftlichen Arbeitens ○ Arbeitstechniken ○ Literatur- und Quellenarbeit ○ Zitierweisen ○ Produktion wissenschaftlicher Texte ○ Aufbau einer wissenschaftlichen Arbeit ○ Präsentationstechniken ○ Wissenschaftliches Arbeiten mit KI		
Lehrformen	Seminar		
Medienintegration	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: rechnergestützte Präsentation, Tafel, Filme, Videoclips, Fallstudien		
Teilnahme-voraussetzungen	keine		
Prüfungsform(en)	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: Referat als Studienleistung (etwa 20 Stunden Bearbeitungszeit)		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik		
Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten	Erfolgreicher Abschluss der Teilmodulprüfungen		
Gewichtung der Note für die Endnote	1,04 %		

Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Henning Strubelt
Literatur	Sandberg, Berit: Wissenschaftliches Arbeiten von Abbildung bis Zitat. Lehr- und Übungsbuch für Bachelor, Master und Promotion. München 2012. Fischer, Simone: Erfolgreiches wissenschaftliches Schreiben. Stuttgart 2015. Lehmann, Günter: Wissenschaftliches Arbeiten. Zielwirksam verfassen und präsentieren. 5. Auflage. Renningen 2015. Oertner, Monika; St. John, Ilona; Thelen, Gabriele: Wissenschaftlich schreiben. Ein Praxisbuch für Schreibtrainer und Studierende. Paderborn 2014. Voss, Rödiger: Wissenschaftliches Arbeiten ... leicht verständlich! 9. Auflage. Stuttgart 2024. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 16	Praktisches Studiensemester / Auslandssemester		diip
Arbeitslast	900 h insgesamt 840 h (Betriebliche Praxis bzw. Auslandssemester) 60 h (Begleitseminar)	Studiensemester Dauer	5 1 Semester
Selbstarbeit	840 h (Betriebliche Praxis) Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
Leistungspunkte	28 CP (Betriebliche Praxis bzw. Auslandssemester) 2 CP (Begleitseminar)	Gruppengröße	16 (Begleitseminar)
Kontaktzeit	1 SWS (Betriebliche Praxis) SWS je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)	Sprache	deutsch / englisch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Betriebliches Praxis- bzw. Auslandssemester Begleitseminar (inkl. Vorbereitung, methodischer Begleitung, Anleitung und Auswertung)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, sich beruflich zu orientieren und ihre jeweilige Arbeitssituation einzuschätzen. Innerhalb der Praxisphase können sie selbständig Problemlösungsstrategien entwickeln und Projektmanagementqualitäten ausbilden. Während des Auslandssemesters finden sie sich in einem fremden sozialen und kulturellen Bildungsumfeld zurecht. Nach Beendigung des Praxissemesters bzw. des Auslandssemesters sind sie in der Lage, die dort gemachten Erfahrungen aufzuarbeiten und bei der weiteren Planung des Studiums zu berücksichtigen.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Das Praxissemester verbindet theoretisches und anwendungsorientiertes Wissen der Medienproduktion mit beruflicher Praxis. Die Studierenden sammeln in einer mindestens 20 Wochen dauernden Tätigkeit in einem Praktikumsunternehmen Erfahrungen mit komplexen Aufgabenstellungen. Sie sind in der Lage, die dort gemachten berufspraktischen Erfahrungen mit den im Studium erworbenen Kenntnissen abzugleichen und theoretisch zu reflektieren. Die Studierenden bekommen Einblicke in den Berufsalltag, knüpfen Kontakte mit der späteren Berufswelt und entwickeln eine spezifische berufliche Perspektive. Das theoretische Studiensemester im Ausland dient der persönlichen Entwicklung und dem interkulturellen Lernen der Studierenden. Die Studierenden wählen nach Maßgabe des Lehrangebots der ausländischen Partnerhochschulen Lehrveranstaltungen aus dem Spektrum der Mediengestaltung oder Medieninformatik bzw. einem freien Wahlpflichtbereich.		

Lehrinhalte	Inhalte und Themen des Praxis- bzw. Begleitseminars ○ Besprechung der Praktikumsinhalte bzw. der Lehrinhalte an der Auslandshochschule ○ Auseinandersetzung mit dem Praktikumsbetrieb bzw. der Auslandshochschule und dem Gastland ○ Bearbeitung von praktischen Aufgabenstellungen ○ Kurzberichte über die praktische Arbeit ○ Planung, Erstellung und Präsentation des Abschlussberichts
Lehrformen	Betreute Arbeit im Praktikumsbetrieb (Praxissemester) Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)
Medienintegration	Je nach gewählten Modulen (Auslandssemester)
Teilnahme- voraussetzungen	Module aus den ersten beiden Studienjahren empfohlen. Der Abschluss von Modul 12 ist zwingend erforderlich
Prüfungsform(en)	Praktikumsbericht (Studienleistung im Praxissemester) Auslandssemesterbericht (Studienleistung im Auslandssemester)
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss
Gewichtung der Note für die Endnote	0 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Nicole Slink
Betreuende	Prof. Nicole Slink, Marcos Martinez
Literatur	-

Modul 17	Vertiefung Mediengestaltung 3		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	6
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Eine Veranstaltung aus: Vertiefung Bewegtbild, Vertiefung Animation, Filmdramaturgie, Vertiefung Fotografie, Concept Design, Digital Editorial Design etc. (je 6 CP)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählter Vertiefungsrichtung in den Modulen „Vertiefung Mediengestaltung 1 und 2“ (Crossmediales Publizieren oder Audiovisuelle Medien) wählen sie weitere spezifische Veranstaltungen. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien zeigen die Studierenden, dass sie im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen eigene visuelle oder audiovisuelle Darstellungsformen entwickeln und umsetzen können. Dabei sind sie fähig, in kleinen Teams unterschiedliche Rollen zu übernehmen und effektiv zu kommunizieren. Sie sind fähig, Probleme bei der Produktion zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und Designideen entwerfen bzw. -konzepte definieren können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien vertiefen die Studierenden ihre Animationskenntnisse im zwei- und dreidimensionalen Raum. Dabei sollen sie medientypische Animationstechniken als Querschnittsdisziplinen von (Web-)Design, Film, Foto, Video, Sound und Multimedia experimentell einzeln und im Team erproben. Alternativ dazu können die Studierenden Ihre konzeptionellen Fähigkeiten im Kurzfilmbereich erweitern. Sie sind in der Lage, eigene Stoffe zu entwickeln, filmische Exposés und Treatments zu schreiben und Drehbücher zu verfassen. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren entwickeln die Studierenden visuelle Konzepte und Ideen für crossmediale Layouts. Sie schaffen kreative Entwürfe für analoge und digitale Publikationen für unterschiedliche Endgeräte und Plattformen oder crossmediale Kampagnen und setzen diese prototypisch um. Neben den hierzu erforderlichen gestalterischen Kompetenzen erlernen die Studierenden die Planung komplexerer technischer Architekturen, konzipieren Lösungen für das Content Management, strukturieren Publikationszyklen. Außerdem werden – individuell nach Bedarf – spezifische Gestaltungsprinzipien und -methoden für den crossmedialen Einsatz von Fotografie vermittelt.		

Lehrinhalte (je nach Veranstaltung)	Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien ○ Hybride Animations- und Bewegtbildformate ○ Vertiefende 3D-Modellierungs- und Animationsverfahren ○ Texturen und Materialien, Beleuchtungs- und Schattenmodelle ○ Kamera und Perspektive, Rigging, Renderverfahren/Rendereffekte ○ Anwendung und Erstellung von visuellen Effekten ○ Filmdramaturgie ○ Erzählstruktur im Film ○ Kurzfilmanalyse ○ Stoffentwicklung ○ Exposé und Treatment ○ Drehbuchentwicklung Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren ○ Techniken, Werkzeuge und Modelle des Publizierens ○ Entwurf, Layout und Interaktion für digitale Publishing-Formate ○ Architektur von Publikationssystemen ○ Publizieren im Web ○ Storytelling ○ Medien und Kanäle ○ Crossmediale Kampagnen ○ Entwicklung und Visualisierung eigener fotografischer Gesamtkonzepte ○ Digitale Bildbearbeitung (fortgeschrittene Bildretusche, Bildmanipulationstechniken, Compositing, Spezialeffekte) ○ Inszenierung komplexerer Licht- und Beleuchtungssituationen ○ Weiterentwicklung einer eigenen (ggf. projektbezogenen) Bildsprache
Lehrformen	Die Veranstaltungen haben je nach Ausrichtung Projekt- oder Seminarcharakter, können aber auch kleinere Vorlesungseinheiten und Übungen beinhalten
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Audioclips, Handouts Übungen: Laborrechner, je nach Ausrichtung diverse Tontechnik
Teilnahme-voraussetzungen	Module 9 und 13
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %

Modulverantwortliche/r	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Nicole Slink, Prof. Dr. Holger Rada, Ralf C. Schreier, LA
Literatur	Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 18	Vertiefung Medieninformatik 1		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	6
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Kreatives Programmieren mit Processing und P5.js		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erwerben vertiefende, kreative Programmierkompetenzen mit Fokus auf visuellen und multimedialen Anwendungen. Ihre Fähigkeiten zur eigenständigen Entwicklung und zum Verständnis multimedialer Software- und Websysteme werden gestärkt. Sie sind in der Lage, sich Fertigkeiten im Umgang mit kreativen Coding-Tools (wie Processing/p5.js und JavaScript) selbstständig anzueignen und diese für die Konzeption und Entwicklung generativer Kunst oder interaktiver Medienlösungen praktisch einzusetzen.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden können konzeptionelle und algorithmische Lösungen für Probleme im Bereich der generativen Kunst und Algorithmic Art & Design entwickeln. Sie erwerben vertiefende Kenntnisse in der Anwendung grafischer Algorithmen und der Implementierung kreativer digitaler Werkzeuge. Sie lernen, grundlegende Konzepte der künstlichen Intelligenz zu verstehen und deren Anwendungsmöglichkeiten im Kontext der Medieninformatik zu bewerten. Sie sind in der Lage, verschiedene Designs mit einfachen generativen Algorithmen (z.B. Perlin Flow Fields) in geeigneten Umgebungen (z.B. JavaScript/p5.js) umzusetzen.		
Lehrinhalte	Einführung in das kreative Programmieren, Algorithmic Art & Design ○ Die Programmiersprache Processing und die Web-Bibliothek p5.js (basierend auf JavaScript) ○ Grundlagen und spezifische Konzepte der generativen Kunst und des Algorithmic Art & Design Grafische Algorithmen und Visualisierung ○ Implementierung einfacher generativer Algorithmen wie z. B. der Einsatz von Perlin Flow Fields zur Erzeugung komplexer, visueller Muster ○ Vertiefende Programmierkonzepte für interaktive Medienanwendungen Konzepte anwendungsbezogener KI ○ Grundlagen der Künstlichen Intelligenz und deren Anwendung in der Bild- und Mediengenerierung Projekte und Eigenständigkeit ○ Anwenden der erlernten Konzepte in eigenen kreativen Projekten ○ Eigenständige Recherche und Evaluation typischer Technologien und Konzepte im Bereich Medieninformatik		
Lehrformen	Das Modul kombiniert Vorlesungsteile mit praktischen Übungen.		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Laborrechner und Zugang zur Web-Infrastruktur der Informatik		
Teilnahmevoraussetzungen	Module der ersten beiden Studienjahre		

Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Studienleistungen, erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Lehrende	Marcos Martinez
Literatur	McCarthy, Lauren; Reas, Casey; Fry, Ben: Getting started with p5.js: Making interactive graphics in JavaScript and Processing. San Francisco, CA 2015. Reas, Casey; Fry, Ben: Processing: A programming handbook for visual designers and artists. 2. Auflage. Cambridge, MA 2015. Shiffman, Daniel: Learning Processing: A beginner's guide to programming images, animation, and interaction. 2. Auflage. Cambridge, MA 2015. Shiffman, Daniel: The nature of code: Simulating natural systems with JavaScript. 2. Auflage. San Francisco, CA 2024. Unity Technologies: Unity user manual. Available at: https://docs.unity3d.com 2023. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 19	Medienwissenschaft		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	6
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	42
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Die Studierenden wählen je nach Vertiefungsrichtung entweder „Designtheorie/-geschichte“ oder „Filmtheorie/-geschichte“.		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Texte lesen, verstehen und selbständig einordnen. Sie können in Diskussionen eigene Standpunkte vertreten und argumentativ belegen. Sie entwickeln ein fundiertes Methodenwissen, um Filme bzw. Designartefakte zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Darüber hinaus sind sie befähigt, selbständig ein Schwerpunktthema zu erarbeiten und die Ergebnisse angemessen zu präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Designtheorie und -geschichte Studierende erhalten fundierte Kenntnisse der Geschichte des Designs, der historischen Entwicklung und den wesentlichen Strömungen des Feldes bis heute. Neben der begrifflichen Sicherheit im Umgang mit den Termini der Disziplin erhalten Sie einen detaillierten Überblick über prägende Persönlichkeiten, Stile, deren zeitliche Verortung und über Aspekte gesellschaftlicher Einflüsse sowie der Wirkungsgeschichte des Designs. Innerhalb der Theorien des Designs lernen Studierende beispielhafte historische Diskurse und den aktuellen Stand der Designforschung kennen. Sie reflektieren die neuesten Entwicklungen der Theoriebildung. Studierende lernen, ihre eigenen Entwürfe im Lichte der Theorie und Designgeschichte zu verorten und sie vor diesem Hintergrund argumentativ und begriffssicher zu vertreten. Filmtheorie und -geschichte Die Studierenden haben einen guten Überblick über die Geschichte des Films und der Fotografie und kennen die wesentlichen filmtheoretischen Ansätze und Positionen sowohl im Bereich des fiktionalen Films als auch des dokumentarischen. Sie sind in der Lage, sich mit formalästhetischen, gesellschaftspolitischen, ökonomischen und technischen Positionen in unterschiedlichen filmischen Gattungen, Genres und Bewegungen auseinanderzusetzen.		
Lehrinhalte	Designtheorie und -geschichte ○ Der Designbegriff ○ Vorläufer des Designs: (Kunst-) Handwerk, Manufakturen & Industrialisierung ○ Wechselwirkung mit Kategorien der Kunstgeschichte ○ Entwicklung im 19. Jh. (Arts & Crafts, Art Nouveau) ○ Entwicklung 1. Hälfte 20. Jh (Werkbund, Konstruktivismus, Bauhaus, Elementare Typografie, Art Deco, Neue Sachlichkeit, International Style) ○ Design in Deutschland ab 1933 / Internationale Entwicklungen ○ Entwicklung 2. Hälfte 20. Jh: 1950 – 1970 (HfG Ulm, Schweizer Typografie)		

	○ Entwicklung ab 1970 (Punk, Postmoderne, Stilpluralismus) ○ Diskurse des Designs (z. B. Typisierungsstreit, Prototypenidee des Bauhauses, Design als Wissenschaft (HfG Ulm), Minimalismus, Postmoderne-Debatte, Globalisierung, Nachhaltigkeitsstrategien, Diversität im Design) ○ Design als Wissenskultur ○ Interdisziplinäre Designmethoden Filmtheorie und -geschichte ○ Geschichte der Fotografie, Fotografie als Massenmedium, dokumentarische Fotografie, Fotografie und Kunst, Bild und Realität, Bildmanipulation ○ Geschichte des Films, Epochen, filmische Bewegungen ○ Filmtheoretische Positionen (realistische Theorien, formästhetische Theorien, semiotische Theorien, kognitionspsychologische Theorien, neuere Ansätze seit den 1980er Jahren) ○ Dokumentarfilm (Flaherty, Grierson, Direct Cinema, Cinéma Vérité, neuere Entwicklungen, Mockumentary, Hybridformate) ○ Grundlagen der Filmdramaturgie (klassische Dramastruktur, Stilfiguren und Archetypen, Plotaufbau, Heldenreise, postmodernes Erzählen) ○ Beispielfilme/Filmanalysen (wechselndes Angebot genretypischer Filme und herausragender Beispiele filmischer Epochen und Bewegungen) ○ Praxisübungen (etwa zum Stummfilmexpressionismus, zum Film Noir oder zu Dogma 95)
Lehrformen	Die Veranstaltung kombiniert seminaristischen Unterricht mit kleinen Vorlesungsteilen, Referaten, Filmanalysen, Lektüreeinheiten und Diskussionsrunden
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Filmbeispiele, Handouts, Filmanalysebeispiele
Teilnahme-voraussetzungen	Modul 15
Prüfungsform(en)	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit) oder Klausur, Übungen, Projektarbeit oder Präsentation als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende/r	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink
Literatur	Designtheorie und -geschichte Bühler, Peter: Designgeschichte: Epochen – Stile – Designtendenzen. Berlin, Heidelberg 2019.

	Dorschel, Andreas: Gestaltung: Zur Ästhetik des Brauchbaren. 2. Auflage. Heidelberg 2013. Eisele, Petra; Breuer, Gerda: Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen 2018. Hauffe, Thomas: Geschichte des Designs. 5. Auflage. Köln 2016. Helmes, Günther; Köster, Werner: Texte zur Medientheorie. Stuttgart 2002. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. 2. Auflage. Stuttgart 2010. Mareis, Claudia: Design als Wissenskultur. Bielefeld 2011. Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. 3. Auflage. Hamburg 2022. Müller, Jens; Wiedemann, Julius (Hrsg.): The History of Graphic Design. Vol. 1, 1890–1959. Köln 2019. Müller, Jens; Wiedemann, Julius (Hrsg.): The History of Graphic Design. Vol. 2, 1960–Today. Köln 2019. Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2. Auflage. Stuttgart 2000. Sonnen, Irmgard: Dieter Fuder – Der Funke der Semantik: Designtheorie als Erkenntnismethodik. Düsseldorf 2013. Eine ergänzende Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Filmtheorie und -geschichte Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films. 5. Auflage. Stuttgart 2003. Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction. 5. Auflage. New York 1997. Burkart, Roland: Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. 6. Auflage. Wien 2021. Elsaesser, Thomas; Hagener, Malte: Filmtheorie zur Einführung. Hamburg 2007. Faulstich, Werner: Grundwissen Medien. 3. Auflage. München 1998, 11-18. Gregor, Ulrich/Patalas, Enno: Geschichte des Films. Gütersloh 1962 (Nachdruck 1973). Gregor, Ulrich: Geschichte des Films ab 1960. München 1978. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. 2. Auflage. Stuttgart 2010. Hohenberger, Eva (Hrsg.): Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. 3. Auflage. Berlin 2006. Jacobsen, Wolfgang/Kaes, Anton/Prinzler, Hans Helmut (Hrsg.): Geschichte des deutschen Films. Stuttgart/Weimar 1993. Leschke, Rainer: Einführung in die Medientheorie. München 2003. Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. 7. Auflage. Reinbek 2009. Eine ergänzende Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
--	--

Modul 20	Wahlmodul		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	6
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	42
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch/englisch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Den Studierenden stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Wahl aus dem Angebot des Studium Generale (zwei Veranstaltungen à 3 CP) Wahl aus dem Angebot des Fremdsprachenzentrums (insg. 6 CP) Wahl aus dem Angebot anderer bremischer Hochschulen (insg. 6 CP) Independent Study (selbstgewählte Aufgabenstellung nach Absprache mit einem Lehrenden des Studiengangs, 6 CP)		
Generische Kompetenzen	Je nach angebotener Veranstaltung		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Je nach angebotener Veranstaltung		
Lehrinhalte	Je nach angebotener Veranstaltung		
Lehrformen	Je nach angebotener Veranstaltung		
Medienintegration	Je nach angebotener Veranstaltung		
Teilnahme-voraussetzungen	keine		
Prüfungsform(en)	Je nach angebotener Veranstaltung		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Studium Generale		
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Je nach angebotener Veranstaltung		
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %		
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada		
Lehrende	Je nach Wahl		
Literatur	Je nach angebotener Veranstaltung		

Modul 21	Soziale Projektarbeit		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	6
Selbstarbeit	166 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, SoSe
		Gruppengröße	-
Kontaktzeit	1 SWS / 14 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Soziales Projekt (P)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Projekt in eigenverantwortlicher Arbeit zu organisieren und umzusetzen. Sie sind teamfähig und kooperationsbereit und stellen die Fähigkeit unter Beweis, systematisch zu arbeiten und spezifische Problemlösungskonzepte innerhalb eines vorgegebenen Zeitbudgets zu entwickeln. Vor allem aber soll die soziale Projektarbeit dazu beitragen, dass die Studierenden bei der Arbeit mit Medien nicht nur wissenschaftliche, kreative oder wirtschaftliche Aspekte berücksichtigen, sondern sich ebenso ihrer gesellschaftlichen Verantwortung bewusst sind und soziales Engagement als selbstverständlichen Teil auch unternehmerischen Handelns begreifen, der darüber hinaus Spaß macht und Anerkennung erfährt.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden planen und entwickeln ein Mediensystem oder Medienprodukt in Kooperation mit einer gemeinnützigen oder öffentlichen Einrichtung bzw. einem gemeinnützigen Verein oder sie engagieren sich in einem sozialen Projekt für einzelne Mitmenschen. In kleinen Teams (in der Regel zwischen zwei und vier Teilnehmende) erarbeiten sie in enger Abstimmung mit dem Projektpartner Konzepte für Websites, Marketing- und Werbematerial, Designkonzepte oder Imagefilme und setzen diese Konzepte um. Darüber hinaus können die Teams Schulungskonzepte im Bereich der Fort- und Weiterbildung für sozial benachteiligte Gruppen entwerfen und umsetzen. Bei der Projektarbeit kommen die Grundprinzipien des Projektmanagements ebenso zur Anwendung wie die systematische, technische und gestalterische Entwicklung der jeweiligen Arbeitsschritte sowie die Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen.		
Lehrinhalte	Anhand einer gesellschaftlich relevanten Aufgabenstellung soll Projektarbeit mit sozialem Handeln verbunden und dabei folgende Aspekte der Medienproduktion berücksichtigt werden: ○ Organisation bzw. Planung des Projekts ○ Kommunikation mit dem Projektpartner ○ Systematische Entwicklung und praktische Umsetzung der Projektidee ○ Präsentation der Ergebnisse in einem öffentlichen Rahmen ○ Kritische Reflexion der Projektarbeit		
Lehrformen	Selbständige Projektarbeit inkl. Begleitseminar in kleinen Teams		
Medienintegration	Projektarbeit: Laborrechner, Geräte der jeweiligen Labore		

Teilnahme- voraussetzungen	-
Prüfungsform(en)	Studienleistungen: Bericht, Präsentation
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreicher Abschluss
Gewichtung der Note für die Endnote	0 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada
Literatur	Je nach gewähltem Thema

Modul 22	Vertiefung Mediengestaltung 4		diip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	7
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebots­häufigkeit	Jährlich, WS
		Gruppengröße	16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Eine Veranstaltung aus: Vertiefung Bewegtbild, Vertiefung Animation, Filmdramaturgie, Vertiefung Fotografie, Concept Design, Digital Editorial Design, Vertiefung Corporate Design, Vertiefung Kampagne etc. (je 6 CP)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, Schwerpunkte ihres Studiums selbst zu definieren. Je nach gewählter Vertiefungsrichtung in den Modulen „Vertiefung Mediengestaltung 1 und 2“ (Crossmediales Publizieren oder Audiovisuelle Medien) wählen sie weitere spezifische Veranstaltungen. In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien zeigen die Studierenden, dass sie im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen eigene visuelle oder audiovisuelle Darstellungsformen entwickeln und umsetzen können. Dabei sind sie fähig, in kleinen Teams unterschiedliche Rollen zu übernehmen und effektiv zu kommunizieren. Sie sind fähig, Probleme bei der Produktion zu erkennen sowie Problemlösungen innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu entwickeln. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie komplexe gestalterische Aufgabenstellungen selbständig bearbeiten und Designideen entwerfen bzw. -konzepte definieren können. Sie können strategisch denken und Projekte in kleinen Teams leiten. Sie stellen ihre Analysefähigkeit unter Beweis und sind in der Lage, ihre Ideen nach außen zu kommunizieren und ihre Entwürfe in Konkurrenzsituationen zu präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	In der Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien vertiefen die Studierenden ihre Animationskenntnisse im zwei- und dreidimensionalen Raum. Dabei sollen sie medientypische Animationstechniken als Querschnittsdisziplinen von (Web-)Design, Film, Foto, Video, Sound und Multimedia experimentell einzeln und im Team erproben. Alternativ dazu können die Studierenden Ihre konzeptionellen Fähigkeiten im Kurzfilmbereich erweitern. Sie sind in der Lage, eigene Stoffe zu entwickeln, filmische Exposés und Treatments zu schreiben und Drehbücher zu verfassen. In der Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren entwickeln die Studierenden visuelle Konzepte und Ideen für crossmediale Layouts. Sie schaffen kreative Entwürfe für analoge und digitale Publikationen für unterschiedliche Endgeräte und Plattformen oder crossmediale Kampagnen und setzen diese prototypisch um. Neben den hierzu erforderlichen gestalterischen Kompetenzen erlernen die Studierenden die Planung komplexerer technischer Architekturen, konzipieren Lösungen für das Content Management, strukturieren Publikationszyklen. Außerdem werden – individuell nach Bedarf – spezifische Gestaltungsprinzipien und -methoden für den crossmedialen Einsatz von Fotografie vermittelt.		

Lehrinhalte (je nach Veranstaltung)	Vertiefungsrichtung Audiovisuelle Medien ○ Hybride Animations- und Bewegtbildformate ○ Vertiefende 3D-Modellierungs- und Animationsverfahren ○ Texturen und Materialien, Beleuchtungs- und Schattenmodelle ○ Kamera und Perspektive, Rigging, Renderverfahren/Rendereffekte ○ Anwendung und Erstellung von visuellen Effekten ○ Filmdramaturgie ○ Erzählstruktur im Film ○ Kurzfilmanalyse ○ Stoffentwicklung ○ Exposé und Treatment ○ Drehbuchentwicklung Vertiefungsrichtung Crossmediales Publizieren ○ Techniken, Werkzeuge und Modelle des Publizierens ○ Entwurf, Layout und Interaktion für digitale Publishing-Formate ○ Architektur von Publikationssystemen ○ Publizieren im Web ○ Storytelling ○ Medien und Kanäle ○ Crossmediale Kampagnen ○ Entwicklung und Visualisierung eigener fotografischer Gesamtkonzepte ○ Digitale Bildbearbeitung (fortgeschrittene Bildretusche, Bildmanipulationstechniken, Compositing, Spezialeffekte) ○ Inszenierung komplexerer Licht- und Beleuchtungssituationen ○ Weiterentwicklung einer eigenen (ggf. projektbezogenen) Bildsprache
Lehrformen	Die Veranstaltungen haben je nach Ausrichtung Projekt- oder Seminarcharakter, können aber auch kleinere Vorlesungseinheiten und Übungen beinhalten
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Audioclips, Handouts Übungen: Laborrechner, je nach Ausrichtung diverse Tontechnik
Teilnahmevoraussetzungen	Modul 9 und 13
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Übungen, Projektarbeit oder Referat als Studienleistungen
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %

Modulverantwortliche/r	Crossmediales Publizieren: Prof. Nicole Slink Audiovisuelle Medien: Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Nicole Slink, Prof. Dr. Holger Rada, Ralf C. Schreier, LA
Literatur	Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 23	Vertiefung Medieninformatik 2		diip
Arbeitslast Selbstarbeit Leistungspunkte	180 h 124 h 6	Studiensemester Dauer Angebotshäufigkeit Gruppengröße	6 oder 7 1 Semester Jährlich, WS VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Arduino. Sketching mit Hardware.		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum Rapid Prototyping komplexer Hard- und Software-Systeme und können sich in den Anwendungsfeldern Internet of Things (IoT), Interaktionsdesign mit Hardware und physische Prototypenerstellung orientieren. Sie sind in der Lage, Problembereiche zu evaluieren, eigenständige Hard- und Softwarelösungen zu entwickeln und diese in die Praxis umzusetzen. Dabei können sie im Team arbeiten, ihre Entwürfe in den Stand der Technik einordnen und ihre Lösungen überzeugend präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erwerben spezielle Kenntnisse in der Grundlagenelektronik, im Schaltungsdesign und in der Mikrocontroller-Programmierung. Sie lernen, Anforderungen aus spezifischen Anwendungsfeldern zu verstehen und sie in die Gestaltung neuartige Benutzerschnittstellen und Interaktionsmetaphern zu übersetzen. Die Studierenden können darüber hinaus ○ funktionale interaktive Systeme unter Verwendung von Microcontrollern (Arduino, ESP32, Raspberry Pi Pico W) und MicroPython im Sinne des Rapid Prototyping erstellen ○ grundlegende Machine-Learning-Konzepte (TinyML) zur Interpretation und Verarbeitung von Sensordaten (z.B. Gesten, Zustände, Mustererkennung) auf ressourcenbeschränkten Geräten anwenden ○ Interaktionsmetaphern kritisch bewerten und eigene, innovative Metaphern für physische Systeme entwerfen ○ Netzwerkkommunikation und das Verbinden von Geräten über das Internet der Dinge (IoT) realisieren		
Lehrinhalte	○ Grundlagen der Elektronik, des Schaltungsdesigns, Mikrocontroller-Programmierung und physischer Prototypenerstellung mit Fokus auf aktuellen Technologien ○ Grundlagen von Hard- und Software-Sketching und Rapid Prototyping ○ Grundlagen der Elektronik und des Schaltungsdesigns ○ Mikrocontroller-Programmierung und Debuggen mit Arduino, ESP32 und Raspberry Pi Pico W ○ Steuerung von Ausgabe-Komponenten und Verarbeitung von Eingabe-Komponenten (Sensoren) ○ Selbstgesteuerte Vorbereitungsphase mit individuellem Hardware-Kit ○ Interaktive Systeme, IoT und ML-Integration ○ Konzepte des Machine Learning (ML) / TinyML für eingebettete Systeme und deren Anwendung zur Interpretation von Sensordaten (z.B. Zustands- und Gestenerkennung) ○ Entwicklung neuartiger Benutzerschnittstellen und Implementierung innovativer Interaktionsmetaphern		

Lehrformen	Das Modul hat Projektcharakter
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Laborrechner
Teilnahme- voraussetzungen	Module der ersten beiden Studienjahre
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit, Klausur oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 40 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistungen: Übungen, Projektarbeit oder Referat
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion, Informatik, Wirtschaftsinformatik
Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten	Bearbeitung der Studienleistungen und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz
Lehrende	Prof. Dr. Laura Bieker-Walz, Marcos Martinez
Literatur	Banzi, Massimo; Shiloh, Michael: Getting started with Arduino. 4. Auflage. Santa Rosa, CA 2022. Igoe, Tom: Making things talk: Practical methods for connecting physical objects. 3. Auflage. New York 2017. Margolis, Michael; et al.: Arduino cookbook. 3. Auflage. Sebastopol, CA 2020. Monk, Simon: Programming Arduino: Getting started with sketches. 3. Auflage. New York 2022. O'Sullivan, Dan; Igoe, Tom: Physical computing: Sensing and controlling the physical world with computers. 2.Auflage. Boston 2004. Reas, Casey; Fry, Ben: Processing: A programming handbook for visual designers and artists. 2. Auflage. Cambridge, MA 2015. Eine ausführliche Literaturliste wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Modul 24	Professionalisierung		diiip
Arbeitslast	180 h	Studiensemester	7
Selbstarbeit	124 h	Dauer	1 Semester
Leistungspunkte	6	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
		Gruppengröße	VL 42, Ü 16
Kontaktzeit	4 SWS / 56 h	Sprache	deutsch
Dazugehörende Lehrveranstaltungen	Professionalisierung (VL + Ü)		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden haben sich für eine Vertiefungsrichtung bzw. einen Schwerpunkt ihres Studiums entschieden und sind in der Lage, erlerntes Wissen und Methoden überzeugend zu präsentieren und sich selbst entsprechend darzustellen.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden kennen die gängigen Bewerbungswege und -möglichkeiten, um sich bei ihrem Wunschunternehmen vorstellen zu können. Sie wissen, wie Bewerbungsunterlagen konzipiert und gestaltet und wie erfolgreiche Bewerbungsgespräche geführt werden. Sie sind in der Lage, sich in verschiedene Kommunikationsszenarien einzufinden und sich entsprechend zu verkaufen.		
Lehrinhalte	○ Bewerbungsmöglichkeiten ○ Bewerbungsunterlagen ○ Präsentationstechniken ○ Gesprächsführung ○ Assessment-Center		
Lehrformen	Das Modul kombiniert Vorlesungs- und Workshopanteile		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Flipchart Übungen: Videoanalysewerkzeuge		
Teilnahme-voraussetzungen	Module der ersten beiden Studienjahre		
Prüfungsform(en)	Praktische Entwicklungsarbeit oder schriftlich ausgearbeitetes Referat (etwa 30 Stunden Bearbeitungszeit), Studienleistungen: Übungen, Projektarbeit oder Referat		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion		
Voraussetzungen für die Vergabe v. Leistungspunkten	Bearbeitung der Übungsaufgaben und erfolgreicher Abschluss der Modulprüfung		
Gewichtung der Note für die Endnote	3,12 %		

Modulverantwortliche/r	Prof. Nicole Slink
Lehrende	Clarissa Oeltermann (LA)
Literatur	Eine Literaturliste wird – je nach Ausrichtung der Veranstaltung – zu Beginn der Vorlesungszeit bekannt gegeben.

Modul 25	Bachelorarbeit mit Graduiertenseminar		diip
Arbeitslast	360 h	Studiensemester Dauer	7 1 Semester
Selbstarbeit	270 h (Bachelorarbeit) 90 h (Graduiertenseminar)	Angebotshäufigkeit	Jährlich, WS
Leistungspunkte	9 CP (Bachelorarbeit) 3 CP (Graduiertenseminar)	Gruppengröße	16 (Graduiertenseminar)
Kontaktzeit	2 SWS / 28 h (Graduiertenseminar)	Sprache	deutsch
Dazugehörige Lehrveranstaltungen	Bachelorarbeit Graduiertenseminar		
Generische Kompetenzen	Die Studierenden sind fähig, eine wissenschaftliche Arbeit selbständig zu verfassen sowie den Arbeitsfortschritt im Graduiertenseminar und die Ergebnisse der fertigen Arbeit im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren.		
Fachspezifische Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Problemstellungen aus dem Gebiet des Mediendesigns, der Medieninformatik, der Medienwissenschaft oder den Schnittstellen dieser Gebiete selbständig unter Anwendung von Theorie- und Methodenwissen bearbeiten sowie wissenschaftlich präsentieren und dokumentieren.		
Lehrinhalte	Lerninhalte der Bachelorarbeit variieren abhängig vom gewählten Thema. Allgemeine Inhalte bestehen in der Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten auf die oben beschriebene Leistung.		
Lehrformen	Präsentation und Diskussion		
Medienintegration	Rechnergestützte Präsentation, Whiteboard, Handouts		
Teilnahme-voraussetzungen	Zur Bachelorarbeit kann nur zugelassen werden, wer mindestens 165 CP erreicht hat.		
Prüfungsform(en)	Graduiertenseminar: Präsentation von Arbeitsergebnissen Bachelorarbeit: kontinuierliche Bearbeitung der Aufgabenstellung.		
Verwendbarkeit des Moduls	Studiengang Digitale Medienproduktion		
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Erfolgreiche Abschlussarbeit, erfolgreiches Kolloquium		

Gewichtung der Note für die Endnote	15 %
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Holger Rada
Lehrende	Prof. Dr. Holger Rada, Prof. Nicole Slink, Prof. Axel Stiehler, Prof. Dr. Laura Bieker-Walz, Ralf C. Schreier, Marcos Martinez
Literatur	-