



Modulhandbuch Master



Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung
Masterprogramm Media Art and Design
mit dem Abschluss
»Master of Fine Arts«

Pflicht- und Wahlpflichtmodule 1. – 2. Fachsemester

Master-Projektmodul Elektroakustische Komposition – Klangwerkstatt B

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Masterprojektmodul Klangwerkstatt B | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. • Konzeption und Realisation einer eigenen künstlerischen Arbeit im Bereich der elektroakustischen Musik (z.B. Akusmatische Werke, Klanginstallationen im öffentlichen Raum, begehbare Umgebungen, Internet-Projekte, multimediale Arbeiten mit Schwerpunkt Klang, usw.); Der enge Zusammenhang zwischen den eingesetzten Techniken im elektronischen Studio und dem künstlerischen Werk wird in Vordiskussionen betont werden. • Planung und Durchführung einer öffentlichen Präsentation der Arbeit • Erweiterung von Kenntnissen in spezieller Ton- und Beschallungstechnik bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik anhand ausgewählter Beispiele und durch eigenes künstlerisches Experimentieren • analytische und ästhetische Auseinandersetzung mit elektroakustischen und multimedialen Werken; Kontextualisierung der eigenen künstlerischen Position. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Spezialkurs Computermusik« verbunden. | |
| Qualifikationsziele | Der Studierende entwickelt seine technischen Fertigkeiten, das musikalische Handwerk, die künstlerische Sensibilität und die intellektuelle Begabung bis zu einem Grad, der Grundlage für die professionelle künstlerische Präsentation in eigenen Kompositionen unterschiedlicher Realisationsformen bzw. Genres ist (Akusmatik, Klanginstallation, Live- Elektronik usw.). | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I und II“ sowie mindestens zwei Projekte innerhalb „Klangwerkstatt A“ erfolgreich abgeschlossen haben. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vortrag - Präsentation der eigenen künstlerischen Position (10%) • praktisch, schriftlich - Teilnahme an und schriftliche Protokollierung von gemeinsamen Projektplänen (10%) • mündlich, schriftlich - Analyse eines ausgewählten Werks bzw. Referat zu einem projektbezogenen Thema (10%) • praktisch - selbstständiges Arbeit im Studio (30%) • praktisch, schriftlich - Konzeption und Realisation eines künstlerischen Projekts, Öffentliche Präsentation der künstlerischen Arbeit, Schriftliche Dokumentation der künstlerischen Arbeit mit Bezug zum technischen und künstlerischen Inhalt (40%) | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Vortrag, Protokoll, Analyse, Studioarbeit, Konzeption, Realisierung, Präsentation, Dokumentation einer künstlerischen Arbeit. | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Studioarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultationen: 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Experimentelles Radio – Radio Aktion

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Projektmodul Radio Aktion | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Formen der Radio Aktion wie z.B. Live-Hörspiele, Radio Installationen, • Festival-Radios, Radio-Events im Stadtraum, in denen das Radio den gewohnten Rahmen der Sendung verlässt und den öffentlichen Raum betritt • Fokus liegt auf der professionellen Umsetzung eines solchen Events, gegebenenfalls in Kooperation mit öffentlich-rechtlichen Sendern, Museen und anderen Institutionen • Durchführung aller dazu nötigen Schritte von der Ideenentwicklung bis zur Umsetzung in einem finanziell realistischen und technisch realisierbaren Rahmen: Sponsoring, Ortsbesichtigung, Organisation mit technischem Auf- und Abbau, Sicherung der rechtlichen Situation, Teamführung, Gestaltung der Werbung, Pressetexte, Kataloge, Raumgestaltung, Umsetzung und anschließende öffentliche Aufführung, sowie Dokumentation der Arbeit • Selbstständige künstlerische Arbeit im Team und in den Studios des Experimentellen Radios. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge« | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der erworbenen Kenntnisse in Radiopraxis und Radiokunst • Ausbilden der künstlerischen Persönlichkeit • Entwickeln neuer kreativer Ansätze und Ideen mit Mitteln des Experimentellen Radios • interdisziplinärer Transfer und Zusammenarbeit mit anderen künstlerischen Bereichen (Bildende Kunst, Webdesign, Theater, usw.) • Erwerb und Übung der nötigen Fertigkeiten zum professionellen Umsetzen einer Audioperformance/Ausstellung/eines Live-Events • Verantwortliches, zuverlässiges und kollegiales Verhalten • Übung des Eintritts ins Berufsleben | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis, Erfahrung in der Organisation von Events | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation • Erstellen aller notwendigen Planungsunterlagen • aktive und verantwortliche Partizipation | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation • Dokumentation, Planungsunterlagen | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Experimentelles Radio – Experimentelle Radiokunst

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| Inhalte | Projektmodul Experimentelle Radiokunst | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der bereits erlangten Fertigkeiten in Radiokunst und Radiopraxis in Hinblick auf den Einstieg ins Berufsleben, Fokus auf Innovation: Entwicklung neuer Konzepte und Modelle für die zukünftige internationale Radio- und Medienlandschaft unter Einbezug neuer technischer Verbreitungsmöglichkeiten, Entwickeln von innovativen Programmprofilen, selbständiges Arbeiten im Radiokunstabereich (Hörspiel, Feature usw.) • Einüben der programmgestalterischen Mittel für den Ernstfall • Präsentationsstrategien der eigenen Arbeit mit Hinblick auf Preise und Wettbewerbe • Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit, Workshops und Praktika in öffentlich-Rechtlichen Sendern, in privaten Studios und ähnlichen Berufsbranchen • Exkursionen und Besuche repräsentativer Festivals. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge« | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der vorhandenen Fertigkeiten in Radiokunst hinsichtlich einer professionellen Herangehensweise • selbständige Entwicklung und Produktion experimenteller Radio- bzw. Audioarbeiten unter Berücksichtigung neuartiger Entwicklungen in der Berufspraxis • Erlangen von Routine in den Arbeitsabläufen der Radiopraxis (CVD, (Musik)- Redaktion, Regie, Aufnahmetechnik, Schnitt und Mischung, sowie Autorentätigkeiten) • interdisziplinäres Arbeiten mit anderen Studiengängen wie MK/MS/G/A • Ausblick auf zukünftige Berufsfelder | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis, Erfahrung in der Organisation von Events | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Exposé, Recherche/Skripte, Disposition, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation • Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit/ Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Raum-Zeitliche Prozesse

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Projektmodul Raum-Zeitliche Prozesse | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <p>Im Modul sollen anhand von Sensorien Methoden der Interaktion mit dem Raum in eine sinnvolle raum-zeitliche Anordnung gebracht werden. Die Rolle des Besuchers/Passanten/Interagierenden ist als Zentrum der Gestaltung zu erfassen und mittels Verfahren der Repräsentation bzw. intelligenten Umgebungselementen in ein künstlerisches/gestalterisches Vorhaben zu integrieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historie des Differenzbildes, des Trackings, der Überwachung, der medialen Tools der Datengenerierung und Interaktion • Behandlung des sozialen Impakts von Datenerhebung (Unschärfe, Generalisierung, aktive und passive Datengenerierung, technische Grenzen, Perspektiven) • Verarbeitung von Datenströmen in Bild und Ton • Gestaltung des Virtuellen, Generierung von neu codierten Umgebungen, Schaffung von Realitäten • Entwurf von Anwendungen im künstlerischen und sozio-politischen Kontext • Entwurf einer Interaktionsform innerhalb der erzeugten Umgebung • Recherche und Vorstellung des kunsthistorischen Kontextes | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Virtuelle Interaktion« verschränkt. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz in der Schaffung und Umsetzung von sozialen und künstlerischen Fiktionen, in der komplexen Situationen • Entwicklung kommunikativer Räume und Gestaltung zwischenmenschlicher Kommunikationsmuster • Schaffung neuer Öffentlichkeiten unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur • Erwerb und Einüben der Kompetenz zur Entwicklung eines medialen Werkzeuges, das auf Bewegungserhebungen beruht (audio-visuelle Datenverarbeitung) • Erwerb und Einüben der Fähigkeit eine komplexe interaktive Installation zu planen einschließlich ihrer Details der Soft- und Hardware • Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Kontextualisierung der eigenen Arbeit in einen kunsthistorischen oder allgemein künstlerischen oder kulturellen Kontext als zeitgemäße Antwort auf die aktuelle Situation | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. erfolgreicher Abschluss oder Belegung des Fachmoduls „raumbasierte Interaktion“, Grundkenntnisse Programmierung (Fachmodul) | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation, Präsentation und Dokumentation eines Projektes (70%) | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenearbeit • Konzept • Abschlusspräsentation • Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | <p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 330 Stunden Selbststudium: 120 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.</p> | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Science & Art

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Projektmodul Science & Art | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <p>Im Modul werden Anwendungen geschaffen, die sowohl neue Anwendungsszenarien für Technologie entwickeln wie auch Werke, die sich mit ethischen und gesellschaftspolitischen Fragen von Techniken- und Naturverständnis befassen. Wissenschaftliche Methoden werden künstlerisch gedeutet wie auch künstlerische Methoden aus wissenschaftlicher Perspektive betrachtet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche technischer und künstlerischer Vorläufer (Historische Apparate, wissenschaftliche Modelle, Landart, Bioart) • Recherche von Modellen wissenschaftlicher Hypothesenbildung • Recherche und Entwicklung künstlerischer Verfahren unter Hervorhebung ihres Potentials für Realitätsbildung • Entwicklung von neuartigen Lebensformen und Anwendungen • Erarbeitung und Freilegung von moralischen Implikationen neuer Technologien, „Folgeabschätzung“ aus sozialer, künstlerischer und emotionaler Sicht • Vermittlung eines Überblicks über Vertreter von Science & Art, Bioart, Art Technology u.ä. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Raumbasierte Interaktion« verschränkt. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb und Einübung von Kompetenzen in Methoden interdisziplinären Schaffens • Erwerb und Einübung der Kompetenz zum interdisziplinären Dialog • Recherche, Beschaffung und Verarbeitung von Informationen insbesondere in den Wissenschaften; • Entwicklung von Visionen von Gesellschaft unter veränderten, innovativen Bedingungen • Entwicklung von Modellen von Lebensqualität (Nachhaltigkeit/Ökologie) und gesellschaftlichen Zusammenlebens im Zusammenhang mit technischen Innovationen • vertiefende Einübung von Problemlösungskompetenzen aktueller technologischer Aufgabenstellungen aus ethischer und künstlerischer Sicht • Kontextualisierung der eigenen Arbeit sowohl in einem kunsthistorischen Kontext als auch im wissenschaftlichen Bezugsraum. | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation, Präsentation und Dokumentation eines Projektes (70%) | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenarbeit • Konzept • Abschlusspräsentation • Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | <p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.</p> | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Interface Design – Interaktion und Experimentelle Interfaces

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Experimentelle Interfaces • Interaktive Rauminstallationen • Experimentelle Auseinandersetzung mit räumlicher Interaktion (z.B. mobile Anwendungen oder Augmented Reality Interfaces) • Aktuelle technische und künstlerische Entwicklungen im Bereich ubiquitärer und vernetzter Technologien • Prototyping von Applikationen und (High-Fidelity Prototypes und funktionale Click-Dummies) • Künstlerische Reflexion zum Einsatz ubiquitärer Technologien (soziale Akzeptanz, Datenschutz, Social Media, ...) • User- und Task-Centered Design, Design-Methoden • Künstlerische und gestalterische Methoden der Forschung | |
| Inhaltliche Verschränkungen | <p>Das Projektmodul ist mit den Fachmodulen »Virtuelle Interfaces« und »Elektronische Interfaces« inhaltlich verbunden. Im Fachmodul werden weitere Voraussetzungen für einen qualitativvollen Produktentwurf gelegt.</p> <p>Das Projektmodul ist mit den Angeboten im Studiengang »Media Architecture« der Fakultät Architektur und Urbanistik inhaltlich verbunden.</p> | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zum selbständigen Entwerfen und Erstellen von interaktiven Anwendungen und Installationen • Befähigung zur interdisziplinären Zusammenarbeit • Experimenteller Umgang mit innovativen interaktiven Anwendungen • Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten im Sinne einer künstlerischen Forschung • Befähigung zur Reflexion im künstlerisch-/gestalterisch-/technologischen Diskurs | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenteilnahme incl. 15min. Kurzreferat • mind. 3 Konsultationen • Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenarbeit • Abschlusspräsentation und Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Semester | |
| Arbeitsaufwand | <p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.</p> | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Master-Projektmodul Medien-Ereignisse – Medienereignisse und ihre Gestaltung

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Projektmodul Medienereignisse und ihre Gestaltung | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Gestaltung von Ereignissen, die als PR- oder Kunstaktion, Event, Festival oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und begleitet werden • Dafür werden einerseits performativ-inszenatorische Ansätze genutzt, um künstlerische oder gesellschaftliche Fragen öffentlich zu machen • Andererseits bietet sich eine Fülle medialer Formen und Formate an, die es in Wort und Bild, als Ausstellung oder TV-Sendung, Dokumentation oder Kunstwerk zu nutzen gilt • Sowohl das Performative als auch das Publizistische werden erprobt und anhand konkreter Projekte weiterentwickelt | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist mit den Fachmodul »Individual Digital Producing« inhaltlich verbunden. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine Kompetenz in den Bereichen der Recherche, Produktionsplanung, Produktionsmanagement, Ereignisdramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit - Spezifische Kompetenzen in der künstlerisch-gestalterischen Umsetzung, Themenfindung, journalistisch-dokumentarische Arbeitsweisen und Methoden - Reflexion aktueller Interventionen, kritische Medienkompetenz | |
| | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Leistung der Beiträge • übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption, Umsetzung, Präsentation • Teilaufgaben im Gesamtkonzept • Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | <p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p> | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Spezialkurs Computermusik

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Computermusik | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Semestergebundene thematische Spezialisierung im Spektrum von Aktivitäten elektroakustischer Komposition, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/ Hausarbeit in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 4.-7. Semester | |

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Einführung in Max/MSP/ SuperCollider

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Max/ MSP/SuperCollider | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Computerssoftwares für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition • Erlernen unterschiedlicher offener Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a., die den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration beschränken, sondern programmierbar und modular aufgebaut sind. • Erkennen der Potentiale durch ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangebrachter Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik • Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/ Hausarbeit in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 4.-7. Semester | |

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Aufnahme- und Tonstudioteknik II

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Aufnahme- und Tonstudioteknik I und II | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <p>Technischen Grundlagen der Musikproduktion, Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoger/digitaler Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik</p> <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das professionelle Mischpultsystem, Digitale Schnittsystem (SADIE), analoge und digitale Dynamik- und Effektprozessoren • Grundlagen von Aufnahme, Mischung und Nachbearbeitung im Tonstudio • Grundlagen der Mehrspur- Aufnahmetechnik • Aspekte der Instrumenten- und Raumakustik <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktischer Umgang mit dem Mischpult und Schnittsystem, Vertiefung der Theorie der Digitaltechnik • Klangbearbeitung mit Dynamik- und Effektprozessoren • Aufnahme-, Misch- und Nachbearbeitungspraxis, Arbeit mit Mehrspur-Aufnahmetechnik • Instrumenten- und Raumakustik • Selbstständiger technischer Aufbau und Aufnahme von einem Konzert des Instituts für Neue Musik der Hochschule für Musik FRANZ LISZT. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • theoretische und praktische Grundlagen wie Anwendungen der Tonstudioteknik • Fähigkeit, den Prozess einer Tonstudioteknikproduktion zu erörtern und in einer Konzertaufnahme anzuwenden | |
| Lehrformen | Vorlesung / Übung / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <p>Fachmodule Orientierungsphase</p> <p>Voraussetzung für Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik II ist die erfolgreich erbrachte Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p> | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die beide Modulteilprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <p>Modulteilprüfung I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) <p>Modulteilprüfung II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (60%) • Erfolgreiche Konzertaufnahme, incl. Aufbau (40%) | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/Hausarbeit/Konzertaufnahme im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 60 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Konzertaufnahme 20 Stunden, Selbststudium: 70 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 3. Semester | |

Masterfachmodul Experimentelles Radio – Baukasten III

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul Baukasten III | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Im Kolloquium oder Projektmodul aufkommende Probleme in Hinblick auf die technische Realisierung der eigenen kreativen Arbeiten im Bereich Radio Aktion/Radio Kunst werden hier diskutiert, ev. Lücken aufgehoben und vertiefte Kenntnisse im Bereich Klangverarbeitung und Sounddesign gewonnen. • Umgang mit Techniken der Mehrkanalproduktion werden vermittelt, sowie Verfahren der Live-Übertragung und interaktiver Soundmodelle • Umgang mit neuen technischen Verfahren der Soundvermittlung wie Ambisonics oder Klang im VR werden vertieft | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Transfer der bisherigen Kenntnisse in Audioproduktion auf spezifische künstlerische Fragestellungen • Erwerb des Umgangs mit Klang im Raum und Vertiefung der Fähigkeiten im reduzierten Hören von Klangobjekten und Klangbewegungen • Einüben eines schnellen und professionellen Umgangs mit Audioeffekten und Werkzeugen der Klangverarbeitung • Interdisziplinäre Anwendung von auditiven Kenntnissen z.B. im Bereich Film, Klanginstallation usw. | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • Besuch des Tonstudioteknik I - Kurses an der HfM Franz Liszt • fundiertes theoretisches Wissen im Bereich Audiotechnik/ Verarbeitung • eigenes Projekt/ Projektidee zur Verwirklichung im Laufe des Semesters | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Kurzreferat • eigene Abschluss-Audioarbeit | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung: 30 Stunden, Input/ Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium 120 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Experimentelles Radio – Klangräume und Raumklänge

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| Inhalte | Fachmodul Klangräume und Raumklänge | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefendes Modul, bei dem die Wechselbeziehungen zwischen dem künstlerischen Schaffensprozess und der Anwendung neuer Technologien im Fokus stehen. • Ausgehend vom Gesamtspektrum akustischer Experimente sollen eigene innovative experimentelle Konzepte entwickelt und kritisch auf Intentionen und Wirkungsabsichten analysiert werden. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Förderung des interdisziplinären Arbeitens mit Raum und Klang unter Einbezug neuester (interaktiver) Technologien. • Der gesamte Produktionsprozess – Konzeption, Produktion und öffentliche Präsentation – soll im Kontext dynamischer Wechselbeziehung zwischen verschiedenen Disziplinen stattfinden und so die Kreation von neuen Produktionen ermöglichen. | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • „Audiobaukasten I“, „Schreiben fürs Hören“ oder „On Air“ | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Kurzreferat • eigene Abschluss-Audioarbeit | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung: 30 Stunden, Input/ Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Gestaltung Medialer Umgebungen - Raumbasierte Interaktion

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung von sicherem Umgang mit grundlegenden Eigenschaften des • Bewegtbildes als Sehsinn der Maschine • Übersicht über aktuelle Verfahren der Computer Vision zur Erkennung und Positionierung von Bewegung und der Objektverfolgung • Anwendung von Modellen zur Verarbeitung und Visualisierung der gewonnenen Daten • Diskussion und Evaluation der formal-ästhetischen Qualitäten und der Tiefenschärfe des künstlerischen Standpunkts | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Anwendung von Methoden der raumbasierten Interaktion und deren Einordnung in den Kontext der Medienkunst • Verständnis von aktuellen Verfahren der Computer Vision zur Erkennung und Positionierung von Bewegung und der Objektverfolgung | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme am Plenum • künstlerische Prüfung | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum: 30 Stunden, Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Virtueller Raum

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Fachmodul Virtueller Raum | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Grundlagen des digitalen virtuellen Raumes • Anleitung zum selbstständigen Arbeiten mit aktuellen 3D Grafikprogrammen • Modellierung, Texturierung, Animation und Rendering in nicht-Echtzeit Umgebungen und/oder vertiefte Arbeit mit Echtzeit-Umgebungen (z.B. Game Engines) und der Interaktion mit/in diesen • Gemeinsame Auseinandersetzung mit den formal-ästhetischen Aspekten des virtuellen Raumes | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen um mit dreidimensionalen Bildgebenden Verfahren im virtuellen Raum sicher umgehen zu können • Übersicht über aktuelle Softwarelösungen zur Visualisierung, Manipulation und Animation von virtuellen Räumen und/oder Gegenständen • Sicherer Umgang und Vertiefung von Kompetenzen in mindestens einer Softwareumgebung • Bewusstsein für und Diskurs-Kompetenz um formal-ästhetische Aspekte digitaler dreidimensionaler Bildwelten und deren geschichtlicher, sozialer und künstlerischer Kontext | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme am Plenum • künstlerische Prüfung | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum: 30 Stunden, Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Interface Design – Elektronische Interfaces

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Fachmodul Elektronische Interfaces | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Elektronik • Physical Computing • Programmiergrundlagen (C/Arduino, Javascript/node.js, PD ...) • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen • Individuelle technische Betreuung von interaktiven Projekten mit Sensoren, Aktoren und Mikrochip-Computern – Lernen am Experiment | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Kompetenzen zum Verständnis von Elektronik, interaktiven Medien und Schaltungen • Kompetenzen zur Anwendung von Programmiersprachen • Planen und Erstellen von interaktiven Schaltungen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Hardware-Prototypen • Kenntnis technischer Möglichkeiten und Funktionsweisen physischer Interfaces | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Workshop / Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Interface Design – Virtuelle Interfaces

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul Virtuelle Interfaces | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Gestaltung interaktiver Interfaces • Technische Grundlagen webbasierter und mobiler Interfaces • Webbasierte Programmierung (JavaScript) • Experimentelle Auseinandersetzung mit räumlicher Interaktion (z.B. mobile Anwendungen oder Augmented Reality Interfaces) | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Verständnis von interaktiven Medien und Interaktionen • Kompetenzen in der Anwendung von Programmiersprachen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Anwendungen • Konzeption und prototypische Erstellung von Applikationen • Einübung von Transferwissen | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Workshop / Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterfachmodul Medien-Ereignisse – Individual Digital Producing

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul Individual Digital Producing | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Anhand konkreter Vorhaben gestalten die Studierenden ihre Beiträge (Buch/Regie/Bild/Ton/Schnitt) für Web, TV, Kino, DVD etc. | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul ist mit dem gleichnamigen Masterprojekt verbunden. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Produktion, Kamera, Schnitt, Storytelling, Vertriebsformen, Reflexionskompetenz, journalistische Formen und Formate | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Leistung der Beiträge • übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens • in einzelnen Fällen kann die gestalterische Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Plenum/ Workshop/ Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Masterkolloquium: Theorie und Praxis

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Masterkolloquium Theorie und Praxis | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt und Entwicklungen im Rahmen der individuellen Schwerpunktsetzung des Mastermoduls theoriegeleitet diskutiert • Im Kolloquium werden die Abschlussarbeiten der Absolventen von den Betreuern und Mitstudenten regelmäßig besprochen, Zeitpläne erstellt, Ideen geschärft, inhaltliche Fragen diskutiert und die noch fehlenden Kenntnisse aufgeholt. • Ausarbeitung professioneller Darbietungsformen für die eigene Abschlusspräsentation | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Masterkolloquium stellt die Verbindung zwischen Theoretischem und Praktischem dar. In das Kolloquium gehen die Diskussionen und Resultate der Projektarbeit ein; es bündelt die Diskussion und setzt Akzente für den Entwurf und dessen theoretische Reflexion. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eine kritischreflexive Grundhaltung gegenüber praktischen Erfordernissen und künstlerischen wie gestalterischem Anspruch zu entwickeln • Fähigkeit zur Präsentation, zum Austausch und zur kritischen Diskussion der Masterprojekte • Fähigkeit zur adäquaten Selbstdarstellung und Perspektivwechsel, Disziplinariät und Interdisziplinarität | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem Referat (15 Min) und der aktiven Teilnahme. | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Projektarbeit/Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 90 Stunden, Selbststudium: 60 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Mastermodul

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Mastermodul | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Nachweis zur Koordination und Moderation interdisziplinärer Aspekte der Thesis durch externe Partner aus Forschung und Industrie • Recherche, Analyse des Kontextes und Präzisierung der Zielsetzung • Entwickeln eines innovativen Konzeptes und dessen künstlerische bzw. Gestalterische Umsetzung • Präsentation der Ergebnisse, der Einordnung in die übergeordneten fachlichen Zusammenhänge und Anbindung an die individuelle künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung • Dokumentation | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • selbstständige kreative interdisziplinäre Bearbeitung eines Themas avancierter Komplexität der Medienkunst/ Mediengestaltung mit ihren Methoden innerhalb einer vorgegebenen Frist und dessen theoretische Reflexion • Fähigkeit zur Einordnung der Ergebnisse in den fachlichen, gegebenenfalls interdisziplinären Zusammenhang wie in seine/ ihre eigene fortgeschrittene künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung sowie deren diskursive Verteidigung • avancierte Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen • Schaffung und Umsetzung avancierter Fiktionen • Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur • Nachweis der vertieften Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiven, visuellen, ereignishafte oder konzeptuellen Fragestellungen • Vertiefte Problemlösungskompetenzen aktueller inhaltlicher und methodischer Fragen der künstlerischen Gestaltung von Medien unter Berücksichtigung neuartiger bzw. herausragender Entwicklungen der beruflichen Praxis | |
| Lehrformen | 1 SWS | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • Erfolgreicher Abschluss der in der Studienordnung des Studiengangs mit dem Abschluss „MFA in Media Art and Design“ vorgesehenen Module | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Masterarbeit (künstlerische oder gestalterische praktische Arbeit und Dokumentation, theoretischer Teil, mündliche Präsentation). | |
| | Das Ergebnis der Prüfung ist von allen Prüfern und Beisitzern zu bewerten und zu einem Gesamtergebnis zusammenzufassen. | |
| | Abgabe der Masterarbeit | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 30 LP erworben werden, davon sind 24 LP praktische Anteile und 6 LP theoretische Anteile. | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 440 Stunden, Selbststudium: 340 Stunden, Einzelkonsultation: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wahlpflichtmodule
aus dem Lehrgebiet der Freien Kunst,
1. bis 2. Fachsemester

Master-Projektmodul Kunst und soziale Praxis – Professional Practice

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Projektmodul Professional Practice | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation, Diskussion und Evaluation der individuellen Portfolios • Verfassen einer künstlerischen Selbstdarstellung („Artist Statement“) • Künstlervorträge im Rahmen der „Nähkästchen“-Vorlesungsreihe der Professur • Formulierung und Diskussion von Karriere-Zielen und der individuellen Karriereplanung | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge« | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Professionalisierung: Entwicklung notwendiger Voraussetzungen für eine künstlerisch Karriere • „Artist Statement“: Kursschwerpunkt ist das Erlangen von Kompetenz im Verfassen einer überzeugenden Selbstdarstellung / -präsentation • Festlegung von Karrierezielen und Formulierung konkreter Arbeits-/Aktionspläne | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen M.F.A.-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation • Erstellen aller notwendigen Planungsunterlagen • aktive und verantwortliche Partizipation | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation, Professionelles Arbeitsdossier • schriftliche Dokumentation • aktive Teilnahme am Plenum | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | <p>Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden</p> | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Inventory and Display

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul Inventory and Display | Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Themen/Produktionsformate: „(Persönliche) Archive“, „Inventare“, „Enzyklopädien“, „(Meta-)Museen“, „Sammlungen“, „Wunderkammern“, „Boites-en-valises“, u.ä. • Experimentelle Untersuchung von Sammlungs-/Inventarisierungs-/Ausstellungspraktiken im Rahmen praktischer Übungen: Entwurf und Gestaltung von Exponaten Vitrinen, Inventarisierungssystemen, entsprechenden Visualisierungen komplexer wiss. Sachverhalte, Museographie | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit dem Masterprojektmodul verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eigenständiger künstlerischer Positionen im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystem • Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über komplexe Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen (wiss. Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme und darauf aufbauenden Weltanschauungsmodellen (epistemologische und künstlerische „Institutionenkritik“) • Anwendbarkeit künstlerisch-gestalterischen Wissens in einer konkreten Auftragsproduktion in einem relevanten (Museums-)Kontext im Hinblick auf eine zukünftige freiberufliche/angestellte Berufspraxis • Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Fachwissenschaftlern und Mitarbeitern relevanter Institutionen (Museen, Archive, Sammlungen) • Befähigung zur selbständigen Arbeit: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen M.F.A.-Abschluss Media Art and Design. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form. | |
| | Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note | |
| Leistungspunkte und Noten | Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden. Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Field Notebook • Einzelkonsultation • Hausaufgaben • Eigenständige künstlerische Leistung | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum: 60 Stunden, Selbststudium, Einzelkonsultation 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Pflicht- und Wahlpflichtmodule bei einem sechs- bzw. siebensemestrigen Bachelorabschluss 1. und 2. Brückensemester

Bei einem sechs- bzw. siebensemestrigen Bachelorabschluss können im ersten und zweiten Brückensemester Projektmodule, Fachmodule und Wissenschaftsmodule aus den Modulkatalogen der Bachelorstudiengänge Medienkunst/Mediengestaltung, Produktdesign, und Visuelle Kommunikation gewählt werden.

Projektmodul Elektroakustische Komposition – Klangwerkstatt A

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. • Konzeption und Realisation eigener künstlerischer Arbeit im Bereich der elektroakustischen Musik (z.B. Akusmatische Werke, Klanginstallationen im öffentlichen Raum, begehbare Umgebungen, Internet-Projekte, multimediale Arbeiten mit Schwerpunkt Klang, usw.) • Betonung des engen Zusammenhangs zwischen den eingesetzten Techniken im elektronischen Studio und dem künstlerischen Werk • Planung und Durchführung einer öffentlichen Präsentation der Arbeit • Erweiterung von Kenntnissen in spezieller Ton- und Beschallungstechnik bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik anhand ausgewählter Beispiele und durch eigenes künstlerisches Experimentieren • analytische und ästhetische Auseinandersetzung mit elektroakustischen und multimedialen Werken; Kontextualisierung der eigenen künstlerischen Position. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten im elektronischen Studio in Zusammenhang mit eigenem künstlerischen Vorhaben • Vertiefung und Kontextualisierung des eigenen künstlerischen Ansatzes und Ausbildung künstlerischer Kompetenzen • vertiefte Kenntnis künstlerischer Arbeitsweisen • vertiefte Kenntnis verschiedener Klangbearbeitungs- und Beschallungs-techniken bzw. interaktiver und live Aspekte der elektroakustischen Musik • Entwicklung der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines individuellen oder gruppenspezifischen Arbeitsvorhabens • dem jeweiligen Gegenstand und dem je spezifischen Medium angemessene Präsentations- und Dokumentationsformate | |
| Lehrformen | Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodule „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I oder vergleichbar • Beschäftigung mit Elektroakustischer Musik/Computermusik oder Klanginstallation Vorerfahrungen im allgemeinen Umgang mit Computern (Mac OS, Windows oder Linux) sowie mit Audio- Programmen • Persönliches Gespräch | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsleistung (20%) - Referat • Prüfungsleistung (50%) – Künstlerisches Projekt • Prüfungsleistung (30%) – Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

| | |
|-------------|--------------------|
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester |
|-------------|--------------------|

Fachmodul Orientierungsphase Elektroakustische Musik I

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs • Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung • Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung • Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens • Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Praxis der elektroakustischen Musik (Musique Concrète, Elektronische Musik, Akusmatische Musik und Klanginstallation) • Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik (Raumakustik, Instrumentenakustik, Psychoakustik) sowie in die Techniken der Werkanalyse und Kompositionsmethoden in der Computermusik | |
| Qualifikationsziele | <p>Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</p> <p>Grundlegende Kenntnisse im Bereich der Elektroakustischen Komposition als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich</p> | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Keine, Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1 belegt werden. | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis / Hausaufgabenabgabe / Referat in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 15 Stunden, Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 1. Semester | |
| Unterrichtssprache | Deutsch, Englisch | |

Fachmodul Elektroakustische Komposition – Elektroakustische Musik II

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Elektroakustische Musik II | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung von Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung technischer Fertigkeiten, des musikalischen Handwerks und der künstlerische Sensibilität bis zu einem Grad, der die Grundlagen für die individuelle bzw. in Gruppe verantwortete Projektarbeit bietet | |
| Lehrformen | Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodul Elektroakustische Musik I Teilnahme am Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik II | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/ Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 3. Semester | |

Fachmodul Elektroakustische Komposition – Aufnahme- und Tonstudietechnik I und II

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Aufnahme- und Tonstudietechnik I und II | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <p>Technischen Grundlagen der Musikproduktion, Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoger/digitaler Tonstudietechnik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik</p> <p>Aufnahme- und Tonstudietechnik I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das professionelle Mischpultsystem, Digitale Schnittsystem (SADIE), analoge und digitale Dynamik- und Effektprozessoren • Grundlagen von Aufnahme, Mischung und Nachbearbeitung im Tonstudio • Grundlagen der Mehrspur- Aufnahmetechnik • Aspekte der Instrumenten- und Raumakustik <p>Aufnahme- und Tonstudietechnik II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktischer Umgang mit dem Mischpult und Schnittsystem, Vertiefung der Theorie der Digitaltechnik • Klangbearbeitung mit Dynamik- und Effektprozessoren • Aufnahme-, Misch- und Nachbearbeitungspraxis, Arbeit mit Mehrspur-Aufnahmetechnik • Instrumenten- und Raumakustik • Selbstständiger technischer Aufbau und Aufnahme von einem Konzert des Instituts für Neue Musik der Hochschule für Musik FRANZ LISZT. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • theoretische und praktische Grundlagen wie Anwendungen der Tonstudietechnik • Fähigkeit, den Prozess einer Tonstudioproduktion zu erörtern und in einer Konzertaufnahme anzuwenden | |
| Lehrformen | Vorlesung / Übung / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <p>Fachmodule Orientierungsphase</p> <p>Voraussetzung für Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudietechnik II ist die erfolgreich erbrachte Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudietechnik I</p> | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die beide Modulteilprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <p>Modulteilprüfung I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) <p>Modulteilprüfung II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (60%) • Erfolgreiche Konzertaufnahme, incl. Aufbau (40%) | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/Konzertaufnahme im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 60 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Konzertaufnahme 20 Stunden, Selbststudium: 70 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 3. Semester | |

Fachmodul Elektroakustische Komposition – Einführung Max/ MSP/SuperCollider

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Max/ MSP/SuperCollider | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Computersoftware für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition • Erlernen unterschiedlicher offener Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a., die den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration beschränken, sondern programmierbar und modular aufgebaut sind. • Erkennen der Potentiale durch ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangetragenem Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik • Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 4.-7. Semester | |

Fachmodul Elektroakustische Komposition – Computermusik

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Computermusik | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Semestergebundene thematische Spezialisierung im Spektrum von Aktivitäten elektroakustischer Komposition, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 4.-7. Semester | |

Projektmodul Experimentelles Radio – Künstlerische Radiopraxis

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Umsetzen experimenteller Radiopraxis unter Einbezug neuer Technologien wie Streaming • interaktive Radiomodelle, die durch Internetradio und mobile Endgeräte möglich geworden sind • Recherche über bereits existierende interessante Ansätze im Bereich des Experimentellen Radios und Austausch mit deren Produzenten und Machern • Entwickeln bewusster auf die jugendliche Zielgruppe ausgerichteter Musikkonzepte, Jingles und Inhalte • Umsetzung und Realisation neuartiger Sendeformate und ihre Integration in ein regelmäßiges Programm • Umsetzung und Experimentieren mit den neuen Konzepten im Rahmen der wöchentlichen Sendung und Blocksendezeit • Vernetzung mit anderen experimentellen und studentischen Radiostationen weltweit | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb und Einübung des technischen und inhaltlichen Handwerks für das Medium Radio mit dem Fokus auf die radiokünstlerische und experimentelle Praxis • Erwerb der Schlüsselqualifikationen zur Konzeption und Realisation neuartiger Sendeabläufe und Sendeformate, sowie neuartiger Distributionsweisen von Radio, gezielte Auseinandersetzung mit dem Musikeinsatz/der Musikwahl • Förderung kreativer neuer Ideen zur Hörergewinnung und Vermarktung des eigenen Programms • Förderung der Teamarbeit, des fokussierten und verantwortlichen Arbeitens im Sendebetrieb, der interdisziplinären und interkulturellen Arbeit | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum/ Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodule „Audio-Baukasten I“, oder „On Air“ oder „Schreiben fürs Hören“ bei paralleler Belegung der Radio Ateliers | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Kurzreferaten zu theoretischen Inhalten, Exposés und Ideenskizzen • Sendemanuskripte- und Abläufe, Audiobeiträge und Interviews ggf. mit % Angabe und Art der Qualifikation • Regelmäßige Anwesenheit im Plenum und Teilnahme an dem Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen • Entwickeln einer oder mehrerer kreativer Konzepte und Audioarbeiten • Abschlusspräsentation und Veröffentlichung | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und/oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenum / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1-2 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Experimentelles Radio – Radiokunst

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die unterschiedlichen Formate der Radiokunst: Hörspiel, Feature, Ars Acustica, Kurzformate, Krimis oder Hörbücher anhand von ausgewählten Beispielen sowie im Dialog mit Gästen aus der Radiolandschaft • Analyse von spezifischen Formaten wie z.B. O-Ton- Hörspiel oder Klangcollage und von besonderen radiokünstlerischen Techniken und Verfahren • Entwickeln einer eigenen radiokünstlerischen Idee, Erstellen eines Exposé, des Skriptes und der Disposition für die Schauspieler und Studiobelegung • Erlernen der Regietätigkeit bei Sprachaufnahmen • Einführung in die Aufgabengebiete des Regieassistenten, Regisseurs und Toningenieurs, Teamwork im Studio • Produktion der Audioarbeit (Schnitt, Mischverfahren, Musikeinsatz, gegebenenfalls Musikaufnahmen und Postproduktion) • Präsentation der Werke und Dokumentation in einem künstlerischen Zusammenhang | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der Fähigkeiten zur Produktion einer radiokünstlerischen Arbeit des großen Formats (Adaption, Hörspiel, Feature, Klangkunst usw.) • Aneignung aller dafür nötigen Etappen vom Exposé bis zur fertigen Realisierung der künstlerischen Arbeit, Schulung des Gehörs und des Kritikvermögens bezüglich auditiver Produktionstechniken • Analyse und Einüben des radiokünstlerischen Handwerks • Übung im selbständigen Einteilen der Zeit und Erstellen von Arbeitsplänen • Einführung in die Geschichte sowie in aktuelle Strömungen der Radiokunst und Hören repräsentativer Werke • Entwickeln eines eigenen künstlerischen Ausdrucks im Audibereich. | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodule Audiobaukasten I, Grundlagen der Radiopraxis | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Künstlerische Prüfung: Präsentation und Dokumentation des eigenen Werks • Erfüllung aller dafür notwendigen Arbeitsschritte (Exposé, Skript usw.) • Anwesenheit und Lektüre/Hören aller relevanten Texte/Stücke | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und/ oder Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1-2 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Experimentelles Radio – Radio Installation

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | Radiokunst im öffentlichen Raum: <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln einer künstlerischen audio-visuellen Arbeit für einen spezifischen Raum • Beschäftigung mit aktuellen Strömungen der Klanginstallation und experimentellen Klangkunst • Sensibilisierung des Gehörs auf die Verteilung von Klang im Raum • Höranalyse an ausgewählten Beispielen, historischer Überblick • Erwerb der technischen Grundlagen der Mehrkanalproduktionen (Stereo, 5.1, Kunstkopf, 4/8 Kanal-Stücke, Wellenfeldsynthese usw.) sowie für Live- Übertragung via Kabel oder Internet • akustische Analyse des Ausstellungs- bzw. Aufführungsraums • Entwicklung und Konzeption eines an den Raum und an die jeweilige Hörsituation angepassten audiovisuellen Werkes mit der dazu benötigten künstlerischen Umsetzung der visuellen und auditiven Elemente • Technische Planung, Probe und Präsentation der Arbeit in einer Ausstellung oder im Rahmen einer Performance • Dokumentation der interdisziplinären Arbeit auf entsprechend dafür konzipierten Medien | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Psychoakustik • Beschäftigung mit dem Verhalten von Klang im Raum • Auseinandersetzung mit der Gattung Klanginstallation, Klangskulptur, mit interaktiven Radioprojekten und anderen Formen der öffentlichen Aufführung von Radiokunst usw. • Schulung des Gehörs für Raumqualität und Erwerb der notwendigen Techniken für Mehrkanal-Produktionen • Erwerb der Schlüsselqualifikation für interdisziplinäres Arbeiten und Entwicklung der eigenen künstlerischen audio-visuellen Arbeit • Konzeption und Organisation einer Ausstellung zur Präsentation der Installationen | |
| Lehrformen | Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodule Baukasten I & II, Radiokunst/ Radiopraxis oder ähnliche Grundlagen | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/ Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Künstlerische Prüfung; Ideenexposé, Konzeptentwurf, technische Planung • Präsentation der eigenen Arbeit im Rahmen einer Ausstellung, eines Events und einer Dokumentation (DVD, Katalog) | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und/ oder Sommersemester anstelle von Radiokunst/ Radiopraxis alle 3-4 Semester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1-2 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – Audio Baukasten I

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Audio Baukasten I | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Einführung verschiedener DAW's, Mikrofone, Filter, Kompressoren, PlugIns und Mischpulte • Grundlagen der Audioschnitt- und Aufnahmetechniken • Studioaufnahmen und Mischung kleiner Beispielaufgaben und Diskussion verschiedener Techniken und Technologien • Erster Umgang mit dem Studio M5 | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb aller notwendigen theoretischen sowie praktischen Grundlagen im Bereich der Audiotechnologie • Einüben von diversen Schnitttechniken und Aufnahmetechniken unter Berücksichtigung unterschiedlicher Aufnahmesituationen (Studio oder Außenaufnahmen), selbstverantwortlicher Umgang mit der Technologie eines Produktion- und Sendestudios • Erwerb der Grundeigenschaften des Klangphänomens und Sensibilisierung auf dessen Manipulation • Erwerb von Schlüsselqualifikationen wie beispielsweise analytisches Hören | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/Kurzreferat/eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation einer individuellen Audioarbeit | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 3. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – Audio Baukasten II

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Audio Baukasten II | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Auf Grundlage der selbst gewählten DAW arbeiten die Studierenden in jeder Woche an einem Projekt und diskutieren dieses • Auftretende Probleme werden gemeinsam im Studio M5 analysiert und Lösungsvorschläge erarbeitet und umgesetzt • Die Zwischenpräsentationen werden diskutiert und ausgewertet • Noch fehlendes technisches Now how im Bereich Audioverarbeitung und Sound-design wird anhand der eigenen Arbeit vermittelt | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der theoretischen und praktischen Grundlagen im Bereich der Klangverarbeitung und der anspruchsvolleren Mischtechnologien • Schärfen des Bewusstseins für produktionstechnische Problematiken und deren Lösungsansätze • Transfer technischen Wissens auf eigene kreative Arbeiten • Schulung der Teamfähigkeit und des Kritikvermögens im Diskurs über Arbeiten anderer Studierender | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachteilmodul Audio- und Tonstudioteknik I eigene Projektidee | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/Kurzreferat/eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation einer individuellen Audioarbeit | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 5. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – On Air

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul On Air | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das journalistische Arbeiten und in die technischen Grundlagen der Radiopraxis: inhaltliche Recherche, Schreiben fürs Hören, Umgang mit der Stimme, journalistische Sendeformen (Reportage, Beitrag, Interview, Magazin, Live-Moderation), Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken), Live-Moderation • Redaktionelle Konzeption und Umsetzung einer Magazinsendung für das Programm von bauhaus.fm. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der journalistischen und technischen Grundlagen für das Medium Radio • Einübung der verschiedenen Arbeitsfelder im Sendebetrieb (CVD, Musikredakteur, Techniker, Autor usw.) • Ausbauen von sozialen Kompetenzen, Teamfähigkeit und verantwortlichem Handeln • Entwickeln von Kritikfähigkeit, Erwerb qualifizierter und seriöser Recherchemethoden, Einüben schneller und konzentrierter Arbeitsabläufe zur Gewährleistung eines reibungslosen Sendebetriebs • Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Realisierung einer Magazinsendung • Entfaltung eigener kreativer Ansätze in der Entwicklung neuer Sendeprofile | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen • Produktion aller im Werkmodul erarbeiteten Radioformate • Teamarbeit und Teilnahme an der regelmäßigen Sendung • eigenständiger Beitrag zur 48 Stunden-Sendung am Semesterende | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 3. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – Schreiben fürs Hören

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Schreiben fürs Hören | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Über das Anfertigen von Texten für verschiedene Radioformate werden die Studierenden mit der Vielfalt des geschriebenen Wortes im Radio vertraut gemacht und haben die Möglichkeit, eine Form zu wählen, in der sie einen eigenen Stil entwickeln. • Die produzierten Texte werden regelmäßig in der Gruppe besprochen, kritisiert und analysiert. Entstandene Texte werden radiophon umgesetzt und im Programm von bauhaus.fm gesendet • Neben den praktischen Übungen wird, anhand von Beispielen, die Entwicklung des künstlerischen Wortes im Hörfunk nachvollzogen • Das Hauptaugenmerk liegt neben der schriftlichen Artikulation auf der Inszenierung des geschriebenen Wortes im Radio • Thematisiert werden die experimentellen Anfänge in der Weimarer Republik, die Impulse des Neuen Hörspiels, das Aufkommen von improvisierten Texten in den Stücken und die Wirkung fiktionaler sowie echter O-Töne | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen und Anwenden der Grundlagen des Schreiben fürs Hören • Einführung in die Geschichte des geschriebenen Wortes im Rundfunk • Sensibilisierung für Schwierigkeiten und Möglichkeiten des Wortes im auditiven Bereich • Ausbildung einer eigenen Kompetenz im Umgang mit dem geschriebenen Wort im Funk • Entwicklung und Festigung des eigenen Stils • Herausbilden von Kritikfähigkeit und eines kompetenten, reflektierten Umgangs mit den eigenen kreativen Arbeitsprozessen | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radiohandwerks | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen • Erfüllung der Hausaufgaben (Schreiben von Texten zu den im Modul erarbeiteten Textformen, Kurzreferat) • radiophone Umsetzung von zwei ausgewählten Texten, • Erarbeitung eines eigenen kreativen Textes zu einem Format der Wahl und dessen radiophone Umsetzung zum Semesterende | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester im Wechsel mit Fachmodul Funkformen | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 5. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – Moderation

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Moderation | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Atem-, und Sprechtechniken, Körpertraining • Analyse unterschiedlicher Stimmen, Sprechen unterschiedlicher Texte für das Mikro (Nachrichten, Sachtexte, Hörspielrollen, Essays usw.) • Analyse und Entwerfen von für das Sprechen geeigneten Texten • Schauspiel- bzw. Sprecherführung, Produktion eigener Sprachtakes | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der eigenen Stimme, Erlangen von Selbstsicherheit beim Sprechen vor dem Mikrofon, Sinn erfassendes Lesen und frei Sprechen lernen, Moderation von Sendungen, Erlernen des notwendigen Vokabulars im Umgang mit Schauspielern und Sprechern, • Sensibilisierung auf radiophone Texte, • Entwicklung der Persönlichkeit am Mikrofon | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Regelmäßige Beteiligung am öffentlichen Sendebetrieb | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen • Erfüllung der Hausaufgaben (Schreiben von Texten zu den im Modul erarbeiteten Textformen, Kurzreferat) • radiophone Umsetzung von zwei ausgewählten Texten, • Erarbeitung eines eigenen kreativen Textes zu einem Format der Wahl und dessen radiophone Umsetzung zum Semesterende | |
| Häufigkeit des Moduls | mindestens alle drei Semester | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1. Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 5. Semester | |

Fachmodul Experimentelles Radio – Funkformen

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Funkformen | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Das Modul gibt einen Überblick über die Gestaltungsprinzipien von Formatradios und befasst sich mit der Frage, in welche Richtung und in welchem Ausmaß der aktuelle Wandel des Hörfunks in Deutschland und weltweit sich entwickeln wird. • Im Rahmen des Moduls wird eine eigene (Web)Radio-Idee entwickelt und als Pilotprogramm verwirklicht. • Durch die Diskussion der konkreten Auswirkungen, die die Liberalisierung und die daraus entstandene Programmvietfalt auf das Radio als Kommunikationsinstrument haben, sollen die Zukunftsperspektiven des Radios beleuchtet und analysiert werden. • Ausgehend von der Erklärung und Definition einzelner traditioneller Radioformate, sollen Ideen und kreative Konzepte zu eigenen, neuen Formaten entwickelt und anhand einer Pilotsendung realisiert werden (Sendung auf bauhaus.fm). • Dabei wird der technologischen Entwicklung (Digitalisierung der Radioübertragung, Webradio) des Radios und der damit einhergehenden Ausdehnung des Rezeptionsraums besonders Rechnung getragen. • Diskutiert werden soll der globale Radoraum als Transporteur von Inhalten, die tief in andere Kulturen eindringen. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines neuen Radioformats und theoretische Auseinandersetzung mit den sich daraus ergebenden Konsequenzen • Erwerb von Kenntnissen über die organisatorische und technische Entwicklung des Rundfunks in Deutschland von den Anfängen bis in die Gegenwart • Kennenlernen der aktuellen Struktur und Entwicklungen in der deutschen und internationalen Rundfunklandschaft • Diskussion über die aktuelle Entwicklung und Erkennen von fehlenden Inhalten • Analyse beispielhafter Nischenradioangebote und Internetradiosender • Verwirklichung einer eigenen (Web)Radio-Idee als Pilotprogramm im Rahmen einer Sendung auf bauhaus.fm. • Förderung des Spiels mit Formaten und Möglichkeiten des Radios und der akustischen Welt im Allgemeinen, Förderung der Auseinandersetzung mit politischen Inhalten | |
| Lehrformen | Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radiohandwerks | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen • Erfüllung der im Rahmen des Moduls gestellten Aufgaben • Entwicklung eines neuen Radioformats, gemeinschaftliche Produktion einer Pilotsendung | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester oder Sommersemester im Wechsel mit Fachmodul Schreiben fürs Hören | |
| Arbeitsaufwand | Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 5. Semester | |

Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Wahrnehmen/Gestalten/Organisieren

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Anhand einer thematischen Vorgabe werden die grundlegenden Arbeitsprozesse des medialen Gestaltens eingeübt • Methoden der Materialsammlung werden eingeübt und diskutiert, mit historischen und aktuellen Beispielen der Medienkunst/der Gestaltung unterlegt • Experimente in ästhetischen, audio-visuellen Prozessen (Methoden des Feedback, des Austauschs, der Vernetzung) • Erarbeitung Methoden der Repräsentation, Performance, Installation • Vermittlung und Betrachtung grundlegender Werke der künstlerischen medialen Gestaltung | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Ausbildung der Kompetenz zur Freilegung/Entdeckung des individuellen kreativen Potenzials (in kollektiven Arbeitsbesprechungen) • Schärfung der sinnlichen Fähigkeiten und der Erlebnisfähigkeit • Sammeln bzw. Auswählen von Daten/Information als Grundlage einer digitalen Verarbeitung (Beschaffung von thematisch angemessenem Bild- und Tonmaterial) • Interpretationsfähigkeit audio-visueller Artefakte • Erwerb und Erarbeitung von Katalogisierungs- und Organisationskategorien für audio-visuelle Artefakte oder Datenmaterial • Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Kontextes und der Konzeption eines Handlungsraums • Konzeption eines künstlerisch oder gestalterischen Statements • Arbeit aus der eigenen und aus der Konsumenten- /Benutzerperspektive | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation bzw. Präsentation eines Projektes sowie Dokumentation (70%) | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenum / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Vom Statement zur Interaktion

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Evaluation neuartiger medialer Formate und Kommunikationsformen in ihrer künstlerisch/gestalterischen Ausdrucksweise und Ausdruckskraft: Recherche technischer und (medien-) künstlerischer Vorläufer und ihrer Wirkungsgeschichte/Analyse des Erfassungsraumes/Kontexts/Konzeption einer medialen Strategie/Heranführen des Benutzers an die Anwendung (Displays, Intro, Navigation, Partizipation etc.)/Bedingungen des Wirkungskontexts (Raum, Physik, sozio-politische Bedingungen) • Ausgestaltung der Anwendung/der Installation • Ästhetik als Qualität des Wahrzunehmenden, „Sprache des Visuellen“, Konzeption einer Arbeit, Bewertung aus der eigenen und aus der Konsumenten-/Benutzerperspektive, Diskussion von ästhetischen Maßstäben als Ergebnis gesellschaftlicher Gegebenheiten und Prozesse | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb und Einübung von Schlüsselkompetenzen in der audio-visuellen Darstellung • Erwerb von Kenntnissen und Regelwerken des Bildlichen auch in zeitlichen Abfolgen • Erwerb von Kenntnissen formaler Grundlagen, Bild- und Tongebender Apparate und Algorithmen in Kunst und Gestaltung • Kompetenz-Erwerb und Einübung von Wirkungsweisen und Bedingtheiten medialer Anordnungen in verschiedenen Kontexten • Entwickeln von ästhetischen Kriterien an sozio-kulturellen Wirkungsweisen von künstlerisch/gestalterischen Artefakten | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation bzw. Präsentation eines Projektes sowie Dokumentation (70%) | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Grundlagen digitaler Kunst I

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst I | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung von aktuellen Programmierumgebungen und deren Einsatzgebiete • Übung und Vertiefung von Codekompetenz anhand konkreter Problemstellungen sowohl als Einzelaufgabe wie in der Gruppe • Anleitung zur selbstständigen Vertiefung und Basiswissen zur Interaktion mit einer digitalen Community • Reflexion der künstlerischen Praxis des Programmierens - Formalisierung von Ideen, der Code als Kunst • Schnittstellen zu den Lehrinhalten der Professur Interface Design, um die Softwarekompetenzen zu vermitteln • Signalverarbeitung von Interfaces und Eingabegeräten • Steuerung von Ausgabegeräten. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Das Verständnis von Syntax und Funktion von aktuellen, für Künstler und Designer grundlegenden Auszeichnungs-, Script- und textbasierten, objektorientierten Programmiersprachen sowie von grafischen, datenstrom-orientierten Programmierumgebungen • Der sichere Umgang mit mindestens einem der vorgestellten Werkzeuge und die Kompetenz, das richtige Werkzeug für eine gegebene Aufgabe auszuwählen • Die künstlerische Auseinandersetzung mit den ästhetischen Implikationen der Werkzeuge, deren Einordnung in die Medienkunstgeschichte und der bewusste Einsatz in der eigenen Praxis | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum • künstlerische Präsentation und Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Grundlagen digitaler Kunst II

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst II | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Im Rahmen eines wechselnden thematischen Kontextes werden gemeinsam Inhalte erarbeitet und dabei benötigte Codekompetenzen vertieft • Es wird Anleitung gegeben, welche zur selbstständigen Fortführung der Arbeit befähigt • Im Diskurs und durch Referate werden Inhalte strukturiert und für die eigene künstlerische Arbeit ausgewertet • Transfer von der Recherche und Absorbierung von Wissen hin zum eigenem Standpunkt, Konzept und künstlerischer Produktion | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis über künstlerische Arbeitsmethoden und Strategien zur Umsetzung eines Konzepts in eine konkrete Arbeit • Kunst- und mediengeschichtliches Hintergrundwissen zur Positionierung der eigenen Arbeit | |
| Lehrformen | Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum • künstlerische Präsentation und Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Modell und Funktion

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Modell und Funktion | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Möglichkeiten zum schnellen Vormodellbau zur räumlichen Überprüfung von zweidimensionalen Skizzen • Anhand des Modells Evaluierung und Diskussion des Vorentwurfs • Planung und fachgerechte Umsetzung eines gestalterischen Vorhabens unter Anwendung von Material und Werkzeug • Professionelle, funktionale Ergebnisse • Form und Funktions-Relation | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Umgang mit Material und Werkzeug zur effektiven und zielgenauen Umsetzung einer künstlerischen oder gestalterischer Ideen • Materialgerechte Handhabung und Verarbeitung • Kontrolle über den Entwurfsprozess von der Idee über Skizzen, Modelle, Studien, zum endgültigen künstlerischen oder gestalteten Gegenstand • Reflexion von Material in seiner Werk bestimmenden Bedeutung, von Techniken als Sinn gebendes Regelwerk einer Idee | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum • künstlerische Präsentation und Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Vom Kopf in die Welt: Konzept I Kommunikation I

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|-------------------------------------|
| | Fachmodul Vom Kopf in die Welt: Konzept I Kommunikation I Wirkung | Medienkunst/Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Möglichkeiten der Darstellung und der visuellen Kommunikation • Erproben und Reflektieren der Wirkung analoger und digitaler bildgebender Verfahren anhand von konkreten Aufgaben • Umgang mit aktuellen digitalen und analogen Werkzeugen und Darstellungsmethoden • Planung und fachgerechte Umsetzung eines künstlerisch oder gestalterischen Vorhabens | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen und Reflektieren von Methoden zur Vermittlung von künstlerischen Vorhaben, Konzepten, Gedanken, Ideen et al. Welche Möglichkeiten der Kommunikation gibt es, welche sind für welches Vorhaben zielführend? • Erkennen und Definieren von Kommunikationszielen und Erlangung der Kompetenz diese zu erreichen • Das finden individueller Antworten auf die Fragen: Wie vermittele ich meine Ideen? Wie wirkt das Werk? | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Teilnahme am Plenum • künstlerische Präsentation und Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Interface Design – Interaktion mit mobilen Medien

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, JS, PHP, Web 2.0, Entwicklungsumgebungen, ...) • Mobile Interaktionen im Raum • Ein- und Ausgabemöglichkeiten mobiler Endgeräte • Multisensorische Augmented Reality Anwendungen (visuell, haptisch, auditiv, informativ...) • Prototyping-Verfahren von mobilen Anwendungen • Praktische Evaluierung von existierenden Anwendungen • User- und Task-Centered Design, Design-Methoden • Künstlerische Reflexion zum Einsatz ubiquitärer Technologien (soziale Akzeptanz, Datenschutz, Social Media ...) • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Gestaltung • Grundlagen der Interaktionsgestaltung für interaktive Medien • Low- und High Fidelity Prototyping sowie interaktive Mock-Ups • Experimenteller Umgang mit neuen Medien und innovativen Interaktionsszenarien • Befähigung zum selbständigen Entwurf und zur Umsetzung von Webanwendungen | |
| Lehrformen | Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodul Interface Design / Webtechnologien und Mobile Medien oder Fachmodul Interface Design / Interaktive Medien (begleitend oder abgeschlossen) | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/ Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen • Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum • Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien | |
| Häufigkeit d. Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshop (als Blockveranstaltung) 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden/ Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Interface Design – Interaktive Interfaces

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, Javascript, Soziale Medien, ...) • Praktische Grundlagen programmierbarer Komponenten (C/Arduino, Javascript/node.js, visuelle Programmierumgebungen) • Erweiterung webbasierter Anwendungen durch elektronische Ein- oder Ausgabemodule • User- und Task-Centered Design, Design-Methoden • Konzeptionelle Auseinandersetzung mit Interaktionsgestaltung durch interaktive Interfaces • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Gestaltung • Grundlagen der Gestaltung für interaktive Medien • Anwendung künstlerischer und technischer Möglichkeiten der Interaktionsgestaltung mit Nutzerschnittstellen • Einführung in wissenschaftliches Arbeiten (Kunst und Forschung) für Dokumentationen und Präsentationen im akademischen oder künstlerischen Kontext • Befähigung zum selbständigen Entwurf und zur Umsetzung von Anwendungen mit Software (und Hardwarekomponenten) | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • Fachmodul Interface Design / Webtechnologien und Mobile Medien oder Fachmodul Interface Design / Interaktive Medien (begleitend oder abgeschlossen) | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen • Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum • Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien | |
| Häufigkeit des Moduls | jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshop (als Blockveranstaltung) 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Interface Design –Webtechnologien und Mobile Medien

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------------------|
| | Fachmodul Webtechnologien und Mobile Medien | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, Javascript, Soziale Medien, ...) • Grundlagen der Programmierung von mobilen Endgeräten (Webapps, Hybrid Apps) • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis von vernetzten Medien • Einblick in die Anwendung von Scriptsprachen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von statischen und dynamischen Webseiten und/oder Konzeption und Erstellung von Anwendungen auf mobilen Endgeräten | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Besuch der Vorlesung „Webtechnologien“ Fak. Medien/ Prof. Stein | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Interface Design | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 5. Semester | |

Fachmodul Interface Design – Interaktive Medien

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Interaktive Medien | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Programmierung von vernetzten Medien (Client/Server, Kommunikationsprotokolle, APIs, Internet of Things, Webapps, ...) • Grundlagen der Elektronik • Experimentelle Gestaltung interaktiver Interfaces • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Verständnis von vernetzten Medien • Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Applikationen auf Mobilgeräten | |
| Lehrformen | Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Technische Grundlagen I/ Webtechnologien | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Interface Design | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 6. Semester | |

Projektmodul Medien-Ereignisse – Ereignisorientiertes Arbeiten

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Projektmodul | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Es werden Ereignisse entwickelt und gestaltet, die als Kunstaktion, Event, Sendung oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und medial begleitet werden | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Kompetenz in den Bereichen der Recherche, Produktionsplanung, Eventmanagement, Ereignisdramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit • Sensibilisierung zur relevanten Themenfindung • Entwicklung angemessener Aktionsformen und deren gestalterische Realisierung • Coaching von beteiligten Dritten • Entwicklung von Strategien öffentlicher Wirksamkeit | |
| Lehrformen | Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> • Fachmodule Orientierungsphase • 2 Fachmodule Basic Training • 1 Fachmodul Video Tools | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der gestalterischen Qualität der Beiträge • der übernommenen Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts bzw. • der dokumentarischen Begleitung und Aufarbeitung des Gestaltungsvorhabens | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung / Plenen / Übung / Workshop 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Medien-Ereignisse – Basic-Training

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Basic Training | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Anhand eines konkreten Beispiels, z.B. eines Live-Programms oder eines Animationsfilms werden eigenständige Gestaltungsprojekte erarbeitet • Dabei werden die historischen, politisch- gesellschaftlichen, technischen und ästhetischen Aspekte der Gestaltung vermittelt und reflektiert. | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende gestalterische Methoden sowie die technischen, gestalterischen und ästhetischen Vorgaben der ereignisorientierten Medien anwenden • Grundausrüstung von gestalterischen Werkzeugen und Methoden | |
| Lehrformen | Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Medien- Ereignisse | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen übernommener Teilaufgaben bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen Vorhabens • In einzelnen Fällen kann die Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Medien-Ereignisse – Video Tools

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------------------|
| | Fachmodul Video Tools | Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A. |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Anhand konkreter Vorhaben erlernen die Studierenden den gestalterischen Umgang mit verschiedenen Video- und Studio-Tools | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Technische und gestalterische Grundlagen des Mediums Video • Praktische Erfahrung im Umgang mit relevanten digitalen Werkzeugen • Reflexion der historischen, politisch-gesellschaftlichen, technischen, gestalterischen und ästhetischen Aspekte des Mediums | |
| Lehrformen | Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Medien- Ereignisse | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen übernommener Teilaufgaben bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen Vorhabens • In einzelnen Fällen kann die Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester und Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Projektmodul Interaction Design

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---------------------------|
| | Projektmodul: Interaction Design | Studiengang Produktdesign |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für die Gestaltung von Parametern, die eine Interaktion zwischen Menschen, Räumen und Dingen ermöglichen • Vermittlung, Entwicklung und Umsetzung von Installationen, Ausstellungen und szenographischen Settings • Konzeption und Gestaltung von interaktiven Produkten und Dienstleistungen • Analytische, konzeptionelle und gestalterische Realisierung von Interaktionsformen mit relevanten analogen und digitalen Formaten • Vermittlung von konstruktiv-kritischen Strategien und Methoden zur Gestaltung und Realisation von interaktiven Konfigurationen im Kontext analoger und digitaler Technologien • Grundlagen für die Entwicklungen digitaler Werkzeuge • gestalterische Reflexion und Umsetzung in einer Welt der technischen Gegenstände und Prozesse | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzen in der gestalterischen Umsetzung von Interaktionsszenarien als dynamische Beziehungen zwischen Mensch, Raum und Objekt • Kompetenzen im Bereich szenischer Gestaltung, Gestaltung von Räumen und Implementierung neuer Technologien • Kompetenz in interaktiven Medien wie Navigation, Orientierung, Informationsarchitektur, Handlungsabläufe, Nutzerfreundlichkeit, Feedback • Kompetenz in der zweiund dreidimensionalen Umsetzung von Konzeptideen und Prototypenbau, analog/digital • Kompetenz im Umgang mit Organisation Pressearbeit und Dokumentation • Kompetenz zur Teamarbeit • Präsentationstechniken | |
| Inhaltliche Ver-schränkungen | Das Projektmodul kann mit dem Fachmodul „Interaction Design“ gekoppelt werden, welches wiederum die fachspezifischen und technischen Voraussetzungen schafft. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt durch die Wissenschaftsmodul „Zeitgenössische Designkulturen“ und „Entwurfsmethoden“. | |
| Lehrformen | 18 SWS Projektmodul | |
| Voraussetzung | 3. Fachsemester Wahlpflicht | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudien-gang und die freie berufliche Tätigkeit. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: Konzept, Entwurf, Referat, Präsentation, Dokumentation, Präsenz/Initiative. Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 450 Stunden. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterischem Konzept • Teilnahme an mindestens 3 Einzelkonsultationen • öffentliche Zwischenpräsentation • Kurzvortrag (max. 30 min) im begleitenden Seminar • Dokumentation der Arbeit in digitaler Form, diese Dokumentation muss ein Ausstellungskonzept beinhalten • aktive Mitwirkung an der gestalterischen Übung • Entwurfsarbeit • Briefing zu einer Teilaufgabe • Zwischenpräsentation/Abnahme/Korrektur einer Teilaufgabe • Abschlusspräsentation/Sendung/ Veröffentlichung • Verteidigung der Abschlusspräsentation • Dokumentation (je nach Thema) • regelmäßige Teilnahme an Sitzungen und Plenen | |
| Häufigkeit des Mo-duls | Das Modul wird jedes Semester angeboten. | |

| | |
|------------------|---|
| Arbeitsaufwand | Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/ Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden; Projektarbeit (Atelierarbeit/ Werkstattarbeit/Poolarbeit): 240 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 120 Stunden |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden. |
| Dauer des Moduls | 1 Semester |

Fachmodul Interaction Design

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|---------------------------|
| | Fachmodul: Interaction Design | Studiengang Produktdesign |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung Grundlagen und Werkzeuge der Elektronik • Weiterführende Benutzung Arduino Microcontroller Programmierung • Analoge und digitale Sensorauswertung • Signalverarbeitung und -interpretation • Digitale Ansteuerung von Motoren/Servos und light-emitting diodes (LEDs) | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, verschiedene Techniken der Schnittstellengestaltung aufgabenbezogen zu einer technisch-gestalterischen Gesamtlösung zu konzipieren und prototypisch umsetzen zu können • Vertiefung von Spezialkenntnissen in der Verwendung von „Code“ als Werkzeug des Design und Entwurfsprozesses bzw. der interaktiven Produktgestaltung • Dokumentation und Repräsentation sowohl analog als auch digital | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul ist mit dem Projektmodul „Interaction Design“ verbunden. Es schafft die spezifischen technischen Voraussetzungen zu den in der Projektarbeit vorgesehenen Themen. | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | 3. Fachsemester Wahlpflicht | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss in der Vertiefungsrichtung Produktdesign. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.</p> <p>Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 60 Stunden.</p> | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fertigstellung der Hausaufgaben • Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und graphischen Darstellungen | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Semester angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung: 30 Stunden; Übungen: 15 Stunden; Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte des Design

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|--|
| | Wissenschaftsmodul: Entwurfsmethoden | Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design |
| Inhalte | <p>Im Entwurfsprozess wird das Verhältnis von Design und dem umgebenden kulturellen Kräftefeld immer wieder aufs Neue erkundet, kritisiert, bestimmt oder auch in Frage gestellt. Hierzu sollen wesentliche theoretische, epistemologische wie auch historische Positionen erläutert und in enger Verbindung zum Design entsprechend entschlüsselt werden. Dies umfasst u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung und Erschließung ausgewählter Entwurfsmethoden aus Design, Kunst, Architektur • Einbettung innerhalb größerer kultureller, sozialer, technologischer, ökonomischer, ökologischer und politischer Zusammenhänge • Analyse und Diskussion im Hinblick auf der Relevanz und Angemessenheit im zeitgenössischen Kontext • Reflektion des übergreifenden Rahmenthemas der BA-Ausbildung und Erörterung grundlegender epistemologischer und strategischer Positionen | |
| Qualifikationsziele | <p>Im Fokus stehen der Erwerb von Kompetenzen für ein umfassendes Verständnis zentraler entwerferischer Positionen, Techniken und Methodologien sowie deren kulturtechnische Funktion und historische Verortung. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende theoretische Kenntnisse zentraler Entwurfsmethoden in Kunst, Design und Architektur • Vertiefende Einblicke in die je spezifischen sozialen, technologischen, politischen und kulturellen Kontexte • Fähigkeiten zur Darlegung und Reflexion eigener entwerferischer Positionen und Methoden • Vertiefte designtheoretische und designhistorische Kenntnisse zum BA-Projektstudium | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Wissenschaftsmodul ist generell für alle BA-Projektmodule (ab dem 3. Fachsemester) als theoretische Begleitung geeignet. Insbesondere kann es mit dem Fachmodul „Entwurf und Produktion“ und/oder dem Projektmodul „Industriedesign“ verknüpft werden. | |
| Lehrformen | 2 SWS Seminar | |
| Voraussetzung | 3. Fachsemester Wahlpflicht | |
| Verwendbarkeit | Das Modul erweitert das theoretische, historische und systematische Verständnis für den Entwurfsprozess. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Kolloquium und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.</p> <p>Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note</p> <p>Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.</p> | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ol style="list-style-type: none"> regelmäßiger Besuch der Kolloquien Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar Schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Kolloquium: 30 Stunden; Selbststudium: 90 Stunden; Referat: 30 Stunden Hausarbeit: 30 h | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Projektmodul Grafikdesign

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Projektmodul: Grafikdesign | Studiengang Visuelle Kommunikation Professur Grafikdesign |
| Inhalte | <p>Individuelle Betreuung gestalterischer Arbeiten: Zielgruppe(n), Produktionstechnologien, usw. Inhaltliche Bestimmungen zum Grafikdesign:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafische Elemente • bildliche Nachrichten • Schwerpunkte: Werbung Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikationsmittel <p>Auseinandersetzung mit angewandter Entwurfsarbeit Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden Präsentations- und Dokumentationsstrategien grafischer bzw. gestalterischer Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Printerzeugnisse: Plakate, Bilder, Corporate Design/Corporate Identities für Einrichtungen und Firmen | |
| Qualifikationsziele | Erwerb und Einübung von: <ul style="list-style-type: none"> • konzeptioneller Kompetenz • Kommunikationskompetenz • Darstellungskompetenz • Kompetenz zur Umsetzung von Ideen in passende grafische Formen • Teamfähigkeit | |
| Inhaltliche Verschränkungen | <p>Das Projektmodul ist inhaltlich mit dem Wissenschaftsmodul »Geschichte und Theorie der Kunst« verschränkt. Das Bild in der Kunst und im Design wird schwerpunktmäßig behandelt. Sowohl aus historischer Sicht als auch aus theoretischer Sicht sollen die Potentiale von bildproduzierenden und bildgebenden Verfahren beleuchtet werden. Die Fachmodule »Bewegtes Bild« und »Fotografie analog/digital« werden alternativ empfohlen.</p> | |
| Voraussetzung | 2. Fachsemester Wahlpflicht | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BA-Abschluss. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Bewertet werden projektbegleitende gestalterische Leistungen, übernommene Teilaufgaben innerhalb des Gesamtprojektes sowie die Präsentation des gestalterischen Vorhabens.</p> <p>Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note</p> <p>Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 45 Stunden.</p> | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • künstlerisches Konzept • Teilnahme an mindestens 3 Einzelkonsultationen • öffentliche Zwischenpräsentation • Kurzvortrag (max. 30 min) im begleitenden Seminar • Dokumentation der Arbeit in digitaler Form • aktive Mitwirkung an der gestalterischen Übung • Entwurfsarbeit • Briefing zu einer Teilaufgabe • Zwischenpräsentation/Abnahme/Korrektur einer Teilaufgabe • Abschlusspräsentation • Verteidigung der Abschlusspräsentation • Dokumentation (je nach Thema) | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultationen: 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Fachmodul Grafikdesign

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|--|--|
| | Fachmodul: Grafikdesign | Studiengang Visuelle Kommunikation Professur Grafikdesign |
| Inhalte | Individuelle Betreuung gestalterischer Arbeiten: Zielgruppe(n), Produktionstechnologien, usw. <ul style="list-style-type: none"> • Inhaltliche Bestimmungen zum Grafikdesign: • Grafische Elemente • bildliche Nachrichten • Schwerpunkte: Werbung Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikationsmittel • Auseinandersetzung mit angewandter Entwurfsarbeit • Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden • Präsentations- und Dokumentationsstrategien grafischer bzw. gestalterischer Arbeiten. • Printerzeugnisse: Plakate, Bilder, Corporate Design/Corporate Identities für Einrichtungen und Firmen • Handwerkliche Kernkompetenzen werden geschult und angewandt | |
| Qualifikationsziele | Erwerb und Einübung von: <ul style="list-style-type: none"> • grafischer Kompetenz (Erkennen und Verstehen zeitgemäßer Grafischer Inhalte) • Darstellungskompetenz • Kompetenz zur Umsetzung von Ideen in passende grafische Formen • Handwerkliche Grundwerkzeuge (Nutzung der üblichen Programme für geeigneten Darstellungsformen) • Grundlagenvermittlung (verschiedene theoretische Themenkomplexe werden erarbeitet) | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Fachmodul bezieht sich inhaltlich und handwerklich auf das Projektmodul, empfohlen wird in einer Fokussierung auf das Lehrgebiet Grafikdesign beide als Verzahnung zu betrachten. Aktueller Zeitbezug und somit Ausformulierung von berufsvorbereitenden Kernkompetenzen ist angestrebt. | |
| Lehrformen | 6 SWS Fachmodul | |
| Voraussetzung | 2. Fachsemester Wahlpflicht | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum BA-Abschluss, zum konsekutiven Masterstudiengang und für die freie berufliche Tätigkeit. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die gestalterische Leistung, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtfachmodules, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des gestalterischen Vorhabens. Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 30 Stunden. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • künstlerisches Konzept • Dokumentation der Arbeit in digitaler Form • aktive Mitwirkung und regelmäßige Teilnahme an den Plenumsitzungen • Entwurfsarbeit • Dokumentation (je nach Thema) | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Plenum: 30 Stunden, Selbststudium: 15 Stunden, Selbststudium: 60 Stunden, Einzel oder Gruppenkonsultationen: 15 Stunden, Atelierarbeit: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte der Visuellen Kommunikation

| Modulkürzel | Modulname | Studiengang |
|--|---|---|
| | Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie der Visuellen Kommunikation | Professur Theorie und Geschichte der Visuellen Kommunikation |
| Inhalte | projektbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Umfassende Analyse der Problemstellung im Rahmen des Projektes • Ermittlung und Lektüre relevanter fachwissenschaftlichen Texte, Medien und Übungsformen Seminar: <ul style="list-style-type: none"> • Darlegung des Kenntnisstandes, der für die Auseinandersetzung mit dem Projektthema und den Arbeitsformen relevant ist | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Exemplarische Fähigkeit, sich theoretische Kenntnisse anzueignen, die bei der Bearbeitung eines Projektes nötig sind • Exemplarische Fähigkeit, die eigene theoretische und praktische Arbeit in geeigneter wiss. Form zu reflektieren und darzulegen | |
| Inhaltliche Verschränkungen | Das Wissenschaftsmodul ist mit dem Projektmodul »Typografie« und dem Projektmodul »Bild-Text-Konzeption« verschränkt. Im Modul werden Zusammenhänge von Bildern und Visualisierungen untersucht. <ul style="list-style-type: none"> • Veränderung der Begriffe • Begriffliche Fassung von Visualität und deren Grenzen (Vorstellungsbilder, Formen der Visualisierung unterliegen dem Wandel) • Beschreibung der Kulturen als Sein und Werden (Zeitfaktor) • Immaterielle Kulturen und materielle Kulturen • Hinterfragen von Identitätskonstruktionen, Intersubjektivitäten und Repräsentationskritiker und deren Bedeutung für kulturelle Bildrepertoires | |
| Lehrformen | 2 SWS Seminar | |
| Voraussetzung | Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar | |
| Verwendbarkeit | Das Modul erweitert das theoretische, historische und systematische Verständnis für den Entwurfsprozess. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar, einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema und einer projektbegleitenden Präsentation. Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ol style="list-style-type: none"> regelmäßiger Besuch des Seminars Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema projektbegleitende Präsentation | |
| Häufigkeit des Moduls | Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten. | |
| Arbeitsaufwand | Seminar: 30 Stunden, Selbststudium: 30 Stunden, Referat: 30 Stunden, Hausarbeit: 60, projektbegleitende Einführung: 30 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden. | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wahlpflichtmodule aus dem Lehrgebiet der Freien Kunst

Projektmodul Kunst und Sozialer Raum – Organizational Ventures I

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|--|-------------------------|
| | Projektmodul Organizational Ventures I | Studiengang Freie Kunst |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit • Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte • Atelierarbeit: Erstellung einer persönlichen Referenzbibliothek per Field Notebooks und Look-Books, experimentelle Studien in kleinerem Umfang (Hausaufgaben), gemeinsame oder individuelle Arbeit an einem größeren Projektvorhaben | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Themenfelder, Methodik, Ausdrucksformen (Medien) von Kunst im sozialen Raum • Verständnis der Herkunft und Bedeutung grundlegender Begriffe der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik, z.B. „Inventar“, „Archiv“, „Enzyklopädie“, „Wunderkammer“, „Museum“, „Depot“, aber auch „Körperschaft“, „Verein“, „Unternehmen“ • Kenntnis maßgeblicher Beispiele der historischen und zeitgenössischen künstlerischen Auseinandersetzung mit o.g. Begriffen/ Themenfeldern in neuen und traditionellen Medien. • Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“ • Grundkenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit mit „unternehmerischen“ und ausstellungsorientierten Konzepten: Aneignung und Variation künstlerisch-gestalterischer Vorbilder • grundlegende Kenntnisse und Anwendbarkeit des dafür notwendigen künstlerischen Handwerkszeugs • Entwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten sowohl zur individuellen als auch kollektiven Arbeit an einem größeren Projektvorhaben | |
| Lehrformen | Plenum, Konsultation | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum • Kurzvortrag • Field Notebook • Einzelkonsultationen. • Anfertigung/Installation/Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum / Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390 | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2.-7. Semester | |

Projektmodul Kunst und Sozialer Raum – Organizational Ventures II

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|--|-------------------------|
| | Projektmodul Organizational Ventures II | Studiengang Freie Kunst |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit • Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte • Atelierarbeit: Gemeinsame und individuelle Umsetzung eines großen Projektvorhabens. Schwerpunkte insbesondere auf der Vernetzung verschiedener Inhalte, Medien und Formate zu einer Gesamtkomposition (Installation, Performance oder Unternehmung in Gruppenarbeit) • Arbeits- und Aufgabenverteilung, Entwicklung räumlicher und kommunikativer Infrastrukturen, Formatentwicklung, Finanzierung und Logistik (Planung von Produktionsabläufen und -zeiträumen) | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Studieninhalte aus dem Projektmodul „Organizational Ventures I“ („OV I“) • Fähigkeit zur komparativen Beurteilung historischer und zeitgenössischer künstlerischer Auseinandersetzungen mit relevanten Begriffen/Themenfeldern (siehe „OV I“) in neuen und traditionellen Medien • Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“ • Befähigung zur selbständigen kritisch-analytischen Auseinandersetzung mit der Geschichte und Praxis einzelner Diskursgegenstände der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik (vgl. „OV I“) • Fortgeschrittene Kenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit mit unternehmerischen und ausstellungsorientierten Konzepten: Fähigkeit zur Entwicklung eigenständiger Positionen und Ausdrucksformen • Weiterentwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten in der Projektarbeit, insbesondere auch in der Ausstellungsorganisation und -projektleitung, Zusammenarbeit mit externen Partnern/Ausstellungs- und Präsentationskontexten | |
| Lehrformen | Plenum, Konsultation | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase Projektmodul Projektmodul Organizational Ventures I | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit • Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum • Kurzvortrag • Field Notebook • Einzelkonsultationen. • Anfertigung/Installation/Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Plenum/ Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390 | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2.-7. Semester | |

Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Multiple Choice

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|---|-------------------------|
| | Fachmodul Multiple Choice | Studiengang Freie Kunst |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Entwurf und Produktion von Multiples im Rahmen praktischer Übungen • Theorie: Vermittlung und Diskussion von maßgeblichen Kunst-/Kulturwiss. Positionen zu Multiples • Fokus: Das Multiples als künstlerische Strategie ökonomischer Subversion und Effizienz • Evaluation von kanonischen Beispielen künstlerischer Multiples | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Kunstgeschichtliches Wissen über Entstehungskontext, Ökonomie, Aussage und Ästhetik des Multiples und dessen praktische künstlerische Anwendung • Kompetenzen in Entwurf und Produktion von Multiples • Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten für die Produktion künstlerischer Multiples inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers | |
| Lehrformen | Workshop, Übung, Plenum | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse • der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum • Field Notebook • Einzelkonsultationen. • Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (Multiples) • Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple) | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Home Work

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|---|-------------------------|
| | Fachmodul Home Work | Studiengang Freie Kunst |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Themen/ Produktionsformate: „Heimarbeit“ („Cottage Industry“ und „Home Office“), „Küche“ (Labor), „Heimwerken“ • Experimentelle Untersuchung einer Vielzahl von Produktionsformaten/-bedingungen im Rahmen praktischer Übungen • Theorie: Kunst-/kultur-/sozialwiss./architekturtheoret./philos. Aussagen zu Arbeitsplätzen/-atmosphäre/Produktionsbedingungen/Arbeitsserträgen • Evaluation von Beispielen für erfolgreiche unternehmerische Entwürfe wie Heimarbeitsplätzen und „Geschäften“: Einrichtung und Unterhalt, Ästhetik, Öffentlichkeitswirksamkeit | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext der „Heimarbeit“/„Cottage Industry“; Wissen um deren spezifische Medien und Fachsprachen • Theoretisches Wissen und dessen praktische Anwendung über Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Arbeitsplätzen (Raum) Arbeitsatmosphäre und Arbeitsserträgen (Inhalt und Ästhetik von Produkt Dienstleistungen etc.) • Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum verfügbaren Werkzeuge/ Arbeitsmittel/ Ateliers. | |
| Lehrformen | Workshop, Übung, Plenum | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse • der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum • Field Notebook • Einzelkonsultationen. • Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (Multiples) • Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple) | |
| Häufigkeit des Moduls | Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Inventory and Display

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|--|-------------------------|
| | Fachmodul Inventory and Display | Studiengang Freie Kunst |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> • Themen/ Produktionsformate: „Heimarbeit“ („Cottage Industry“ und „Home Office“), „Küche“ (Labor), „Heimwerken“ • Experimentelle Untersuchung einer Vielzahl von Produktionsformaten/-bedingungen im Rahmen praktischer Übungen • Theorie: Kunst-/ kultur-/ sozialwiss./ architekturtheoret. / philos. Aussagen zu Arbeitsplätzen/-atmosphäre/ Produktionsbedingungen/Arbeitsserträgen (• Evaluation von Beispielen für erfolgreiche unternehmerische Entwürfe von Heimarbeitsplätzen und „Geschäften“: Einrichtung und Unterhalt, Ästhetik, Öffentlichkeitswirksamkeit | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext der „Heimarbeit“/„Cottage Industry“, Wissen um deren spezifische Medien und Fachsprachen • Theoretisches Wissen und dessen praktische Anwendung über Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Arbeitsplätzen (Raum) Arbeitsatmosphäre und Arbeitsserträgen (Inhalt und Ästhetik von Produkt Dienstleistungen etc.) • Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum für die verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers | |
| Lehrformen | Workshop, Übung, Plenum | |
| Voraussetzung | Fachmodule Orientierungsphase | |
| Verwendbarkeit | Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse • der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum • Field Notebook • Einzelkonsultationen. • Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (Multiples) • Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple) | |
| Häufigkeit des Moduls | Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |
| Niveaustufe | 2. bis 7. Semester | |

Englischsprachige Pflicht- und Wahlpflichtmodule
im ersten und zweiten Brückensemester
der Fakultät Medien

Wissenschaftsmodul Informationssysteme – Web-Technologie Grundlagen

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|--|-----------------------------|
| | Wissenschaftsmodul Web-Technologie Grundlagen | Lehrgebiet Medieninformatik |
| Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung ▪ Rechnerkommunikation und Protokolle ▪ Dokumentsprachen ▪ Client-Technologien ▪ Server-Technologien ▪ Architekturen und Middleware-Technologien | |
| Qualifikationsziele | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. ▪ Vermittlung von Grundwissen aus benachbarten Gebieten. | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung | |
| Voraussetzung | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in die Informatik ▪ Grundlagen Programmiersprachen ▪ Grundlagen des Software Engineerings | |
| Verwendbarkeit | Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben. | |
| Leistungspunkte und Noten | Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) • aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) • Klausur (2 ECTS) | |
| Häufigkeit des Moduls | Jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wissenschaftsmodul Mensch-Maschine-Interaktion – Wahrnehmung und Kognition für Usability

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|---|-----------------------------|
| | Wissenschaftsmodul Wahrnehmung und Kognition für Usability | Lehrgebiet Medieninformatik |
| Inhalte | <p>Die Vorlesung gibt eine Einführung in das Gebiet Usability. Sie vermittelt einen Überblick über die für das Design technischer Systeme und für die Interaktion von Nutzern und technischen Systemen wichtigsten Erkenntnisse, Theorien, Techniken und Methoden aus der Wahrnehmungspsychologie und den Kognitionswissenschaften.</p> <p>Thematische Schwerpunkte liegen u.a. auf der visuellen Informationsverarbeitung und auf den für Usability relevanten Aufmerksamkeits- und Gedächtnismodellen. Am Ende des Semesters sollen die Teilnehmer in der Lage sein, häufige Faktoren aus Wahrnehmung und Kognition zu erkennen, die gutes oder schlechtes Design ausmachen, und Lösungsansätze für ausgewählte Klassen von Designproblemen zu generieren. Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; die Materialien werden größtenteils auf Englisch vorliegen.</p> | |
| Qualifikationsziele | Am Ende der Veranstaltung sollen die Studierenden solide, anwendbare Kenntnisse in Theorie und Praxis über die für Usability und Mensch-Computer Interaktion wichtigsten Methoden, Techniken, Theorien und Modelle in menschlicher Wahrnehmung und Kognition erlangt haben. | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung | |
| Voraussetzung | Keine | |
| Verwendbarkeit | Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) • aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) • Klausur (2 ECTS) | |
| Häufigkeit des Moduls | Jedes Sommersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |

Wissenschaftsmodul Grafische Informationssysteme – Algorithmen und Datenstrukturen

| Modulkürzel | Modulname | Verantwortlicher Dozent |
|--|---|-----------------------------|
| | Wissenschaftsmodul Algorithmen und Datenstrukturen | Lehrgebiet Medieninformatik |
| Inhalte | Die Veranstaltung befasst sich mit dem Prinzip und der Implementation grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen. Dabei werden u.a. Zeichenketten, geometrische Probleme, Graphen, mathematische Algorithmen und NP-Vollständige Probleme betrachtet. | |
| Qualifikationsziele | Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden. | |
| Lehrformen | Vorlesung, Übung | |
| Voraussetzung | Einführung in die Informatik | |
| Verwendbarkeit | Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen. | |
| Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten | Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben. | |
| Leistungspunkte und Noten | <p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) • aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) • Klausur (2 ECTS) | |
| Häufigkeit des Moduls | Jedes Wintersemester | |
| Arbeitsaufwand | Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden | |
| | Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS | |
| Dauer des Moduls | 1 Semester | |