

Modulbeschreibungen	
Studiengang	Multimedia VR-Design (B.A.)
Studienplan	Mai 2017, gültig ab Wintersemester 2017/18

EK	
Pflicht	Grundlagen Animation 2D
	Grundlagen Webdesign
	Grundlagen Computergrafik 3D
	Grundlagen Präsentation
	Grundlagen Interface Design
	Grundlagen Game Design
	Grundlagen Animation 3D
	Grundlagen Interaktive Szenarien 3D
	Komplexes Gestalten, Projekt 1, 2, 3
	Komplexes Gestalten, Bachelor Projekt
	BA-Abschlussarbeit
	Portfolio
Wahlpflicht und Wahl	Workshop 1 CP
	Workshop 2 CP
	Medientechnik
	Multimediale Anwendung
	Computeranimation
	Computergrafik 3D
	Virtual Reality
	Vertiefungsprojekt 7. Sem.
BK	
Pflicht	Multimedia, Virtual Reality
	Multimedia VR Vortragsreihe
Wahlpflicht und Wahl	Medien- und Kommunikationswissenschaften
	Tutorientätigkeit – digitale Anwendung
	Tutorientätigkeit – Workshop 1 CP
	Fachspezifische Orientierung
	Fachkommunikation Englisch
IK	
Pflicht	Präsentationsmethoden
	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte
Wahl	
	Wahl
Status	
Letzte Aktualisierung	05. September 2017

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Animation 2D
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	zwei Semesterwochen

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz, Mitarbeiter digitale Anwendung 2D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	1. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erlangen von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten in der Erstellung von Animationen im 2D-Bereich. Nach erfolgreichem Abschluss des Seminars sollen Studierende in der Lage sein: kleine Animationssequenzen zeitlich zu planen, Abläufe und Szenen zu skizzieren, Storyboard und Animatic zielgerichtet einzusetzen sowie eine Animation mit einem Animationswerkzeug zu realisieren.

Lerninhalte

Einführung in Geschichte, Entwicklung, Programme und Datenformate für Bild, Ton und Video; Anlegen und Bearbeiten von Footage/Assets; Anlage und Bearbeitung eines Storyboards und Animatics, Synchronisierung von Bild und Ton sowie Umsetzung und Realisierung der Animation in einem Animationsprogramm;
Referenzprogramm: z.B. AfterEffects, Photoshop

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS
Übung	45	15 / 3	WS
Selbständige Projektbearbeitung	25		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	Grundkenntnisse Bildbearbeitung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	am letzten Tag der zweiten Kompaktwoche
1. Wiederholungstermin	im nächsten Wintersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Webdesign
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	zwei Semesterwochen

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz, Mitarbeiter digitale Anwendung 2D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	1. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb von Grundkenntnissen und Erfahrungen zur Konzeption und Gestaltung interaktiver Medien (Webdesign).

Lerninhalte

Vermittlung von Grundlagen zur Konzeption und Gestaltung einer Internetpräsenz zu einem vorgegebenen Thema; Grundlagen Html und CSS zur Realisierung einer Webseite nach eigenem Entwurf; Templateadaption; Referenzprogramme: Dreamweaver, Bootstrap, Phototshop

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS
Übung	45	15 / 3	WS
Selbständige Projektbearbeitung	25		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	am letzten Tag der zweiten Kompaktwoche
1. Wiederholungstermin	im nächsten Wintersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Computergrafik 3D
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	zwei Semesterwochen

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Mitarbeiter digitale Anwendungen 3D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	2. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb von Grundkenntnissen und praktischen Erfahrungen für den Einsatz digitaler Werkzeuge zur Erstellung dreidimensionaler digitaler Modelle und deren Visualisierung.

Lerninhalte

Grundlagen der 3D Modellierung und Visualisierung sowie Umsetzung einer Bildskizze in eine fotorealistische Computergrafik 3D unter Anwendung bildkompositorischer Mittel.

Programmeinführung: Struktur, Orientierung und Navigation im digitalen Modellraum; Grundlagen der Modellierung: Linien- und Flächenobjekte, rotationssymmetrische Körper, geometrische Volumenkörper, Generierung von Freiformflächen; Grundlagen der Visualisierung: Beleuchtungs- und Kameraobjekte, Texturierung, Generierung von Oberflächenstrukturen, Rendering.

Praktische Anwendung der in den Übungen erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen bei der Bearbeitung einer niederkomplexen Visualisierungsaufgabe zu einem vorgegebenen Thema.

Referenzprogramm: Autodesk 3ds Max

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	10	15 / 0,7	SS
Seminar und Übungen	75	15 / 5	SS
Selbständige Projektbearbeitung	15		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	Kenntnisse in der Bildbearbeitung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarpartizipation (90%)
1. Wiederholung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarpartizipation (90%)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	am letzten Tag der zweiten Kompaktwoche
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

<https://knowledge.autodesk.com/de/support/3ds-max>

Jeremy Birn: Lighting & Rendering, 2015, Rodenburg Verlag (Übersetzung: Arndt von Koenigsmarck)

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	31. August 2017 (Hanisch, Schipper)
--------------	-------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Präsentation
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	zwei Semesterwochen

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	2. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb von Grundkenntnissen und Erfahrungen zur Dokumentation und Präsentation fachspezifischer Inhalte am Beispiel eigener Studienergebnisse.

Lerninhalte
Aufbereitung, Aufbau und Strukturierung der zu präsentierenden Inhalte (Ergebnisse der fachspezifischen Kompaktwochen im 1. Studienjahr); Gestaltung eines Printmediums; Präsentationstraining und abschließende Präsentation; Referenzprogramme: InDesign, Photoshop, Acrobat

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	SS
Übung	45	15 / 3	SS
Selbständige Projektbearbeitung	40		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	am letzten Tag der zweiten Kompaktwoche
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Interface Design
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Mitarbeiter digitale Anwendungen VR

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	3. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele
Erlangen von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten im Interface-Design mit Fokus auf der Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen. Nach erfolgreichen Abschluss des Seminars, sollen Studierende in der Lage sein: Prinzipien des Interface-Designs (Konsistenz, Verständlichkeit (Affordance), Erlernbarkeit, Vorhersagbarkeit, Feedback) zu erkennen und anzuwenden; erste interaktive Prototypen zu erstellen sowie Grundwissen in Medientechnik (Physical Computing) und Programmierung zu verfügen.

Lerninhalte
Einführung in der Entwicklung interaktiver Prototypen: Analyse bestehender Interface- und Schnittstellentechnologie; Konzeption und Entwicklung alternativer Steuer- und Interaktionskonzepte; Einführung in Programmierung und Medientechnologie (sensorbasierte Schnittstellen). Referenzprogramme: Processing, Arduino

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS
Seminar und Übungen	60	15 / 4	WS
Selbständige Projektbearbeitung	110		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Erfolgreicher Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	eine Woche nach Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	200 h
Kreditpunkte	8 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
Bill Moggridge: Designing Interactions Don Norman: The Design of Everyday Things

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Game Design
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Mitarbeiter digitale Anwendungen 2D

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	3. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele
Erlangen von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten in der Entwicklung digitaler Spiele. Nach erfolgreichen Abschluss des Seminars, sollen Studierende in der Lage sein: Grundlegende Prinzipien des Game Designs zu erkennen und anzuwenden (Mechaniken, Narration, Interaktionskonzepte, etc.) und interaktive 2D-Prototypen zu entwickeln.

Lerninhalte
Anhand einer Seminaraufgabe soll der gesamte Entwicklungsprozess eines 2D-Computerspiels durchlaufen werden, von der Konzeption, über erste Prototypen (analog/digital), bis hin zur finalen Entwicklung (Programmierung, Grafiken, Animation und Sounds). Parallel werden Einführungsveranstaltungen in Game-Design-Theorie (Definitionen, Mechaniken, Methoden, aktueller Diskurs) mit Analyse bestehender Spielformate (aktuelle Titel, Genres, Kritik) und Softwarekurse angeboten. Referenzprogramme: Unity, After Effects, Krita

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS
Übung	60	15 / 4	WS
Selbständige Projektbearbeitung	110		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	eine Woche nach Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	200 h
Kreditpunkte	8 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
Salen & Zimmerman: Rules of Play, Game Design Fundamentals	
Schell: The Art of Game Design	
Fullerton: Game Design Workshop	
Flanagan: Critical Play, Radical Game Design	

Hinweise	
--	

Status	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Animation 3D
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Mitarbeiter Digitale Anwendungen 3D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	4. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten zur Konzeption und Gestaltung von Animationen zwei- und dreidimensionaler Modelle sowie dem Umgang und Einsatz zwei- und dreidimensionaler Arbeitsmittel für: Grob- und Feinkonzeption, Storyboard, Variantenbildung, Konkretisierung und Finalisierung.

Lerninhalte

Aufbauend auf den Übungen zur 3D-Modellierung und Visualisierung im ersten Studienjahr erfolgt eine vertiefende Anwendung digitaler Werkzeuge zur Erstellung, Visualisierung und Animation digitaler Modelle. Im Mittelpunkt stehen dabei vor allem Einführungen zu den grundlegenden Techniken und Methoden: Frame by Frame, Schlüsselbild-(Keyframe-) und pfadgebundene Animation, direkte und inverse Kinematik; Rendering linearer Bildsequenzen, Videokomposition (Compositing); Weiterbearbeitung in der Postproduktion (u.a. z.B. Anwendung visueller Effekte); Zusammenspiel der 3D-Animations- und Video-Software.

Referenzprogramme: Autodesk 3ds Max, After Effects bzw. Premiere

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	SS
Seminar und Übung	60	15 / 4	SS
Selbständige Projektbearbeitung	110		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr
Wünschenswert	Grundkenntnisse Videoschnitt und Vertonung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	eine Woche nach Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	200 h
Kreditpunkte	8 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Dietmar Jackèl, Stephan Neunreither, Friedrich Wagner: Methoden der Computeranimation, 2006

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. August 2017 (Schipper, Hanisch)
--------------	-------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen interaktive Szenarien 3D
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Mitarbeiter digitale Anwendungen VR

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	4. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang und Einsatz digitaler Arbeitsmittel zur Generierung und Visualisierung zwei- und dreidimensionaler Modelle und Räume als Bestandteil der Konzeption, Gestaltung und Realisierung prototypischer interaktiver Echtzeitszenarien (VR).

Lerninhalte

Einführung in die Erstellung dreidimensionaler interaktiver Szenarien: Konzeption und Gestaltung mittelkomplexer Aufgabenstellungen; Generierung von Interaktionsstrukturen und -hierarchien; Einsatz und Positionierung von Steuerelementen (user interface und graphical user interface) im dreidimensionalen Modellraum; Erstellen von View-Points und pfadabhängigen Kamerafahrten; Einsatz und Implementierung animierter Modelle; Vorbereitung und Optimierung digitaler Modelle sowie deren Datentransfer von 3D-Visualisierungs- in VR-Software.

Referenzprogramm: unity3d, 3dsMax

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	SS
Seminar und Übungen	60	15 / 4	SS
Selbständige Projektbearbeitung	110		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr
Wünschenswert	Kenntnisse in der Bildbearbeitung, Grundkenntnisse Programmierung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	eine Woche nach Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Sommersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	200 h
Kreditpunkte	8 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. Aug. 2017 (Hanisch)
--------------	-------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Komplexes Gestalten, Projekt 1, 2, 3
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Hansen, Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: 5., 6., 7. Semester MA: 1. / 1., 2., 3. Semester
Modulart	Pflichtmodul
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb methodischer, analytischer, gestalterischer und medientechnischer Fähigkeiten und Kenntnisse zur Konzeption, Bearbeitung, Gestaltung und Präsentation komplexer, fachspezifischer Themenstellungen. Vertiefung und Professionalisierung der Grundkenntnisse und -fertigkeiten, um Text, Bild, Raum, Objekt, Animation, Ton und Interaktion zu sachgerechten und benutzerfreundlichen Multimedia-Produkten und/oder interaktiven VR-Szenarien zu verbinden. Experimentelle Erforschung und Erprobung neuer Techniken und Tendenzen des Metiers. Befähigung zur Bearbeitung und Entwicklung von Konzeptionen, Lösungsansätzen, Entwurfsvarianten, Prototypen sowie medientechnisch und gestalterisch eigenständigen Gestaltungsstudien.

Lerninhalte

Im komplexen Gestalten werden insbesondere die Schwerpunkte: Design digitaler Produkte, Produkt- und VR-Design, Design und Medientechnologie angeboten. Die jeweilige konkrete inhaltliche Ausrichtung (Themenstellung) der Semesterprojekte wird vor Beginn des Semesters bekannt gegeben. Es wird empfohlen den Schwerpunkt von Semester zu Semester zu wechseln.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WS, SS
Selbstständige Projektarbeit	320	--	WS, SS
Seminare, Exkursion, Übungen	30	15 / 2	WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	BA: Abgeschlossene EK-Module des 1. und 2. Studienjahres
Wünschenswert	

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation (P)
1. Wiederholung	Projekt mit Dokumentation und Präsentation (P)
Anteil an Modulnote	100 %
Termin der Modulleistung	Präsentation in der Prüfungswoche (i.d.R.) Abgabe der Dokumentation: 16. SW bzw. nach Vorgabe des Lehrenden
1. Wiederholungstermin	nächstes Sommer-/Wintersemester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	500 h
Kreditpunkte	20 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Themenspezifisch, Bekanntgabe mit Aufgabenstellung

Hinweise

Die Studierenden können zwischen den Angeboten wählen, insofern gewährleistet ist, dass die Anzahl der Projektteilnehmer pro Seminargruppe ein Minimum erreicht und ein Maximum nicht überschreitet. Pro Semester kann nur ein Projekt im Fach Komplexes Gestalten belegt werden.

Status

Aktualisiert	15. Aug. 2017 (Prof. Hanisch, Prof. Hansen)
--------------	---

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Komplexes Gestalten, Bachelor Projekt
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Hansen, Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	8. Semester
Modulart	Pflichtmodul
Benotung	gemäß Prüfungsordnung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb methodischer, analytischer, gestalterischer und medientechnischer Fähigkeiten und Kenntnisse zur Konzeption, Bearbeitung, Gestaltung und Präsentation komplexer, fachspezifischer Themenstellungen. Vertiefung und Professionalisierung der Grundkenntnisse und -fertigkeiten, um Text, Bild, Raum, Objekt, Animation, Ton und Interaktion zu sachgerechten und benutzerfreundlichen Multimedia-Produkten und/oder interaktiven VR-Szenarien zu verbinden. Experimentelle Erforschung und Erprobung neuer Techniken und Tendenzen des Metiers. Befähigung zur Bearbeitung und Entwicklung von Konzeptionen, Lösungsansätzen, Entwurfsvarianten, Prototypen sowie medientechnisch und gestalterisch eigenständigen Gestaltungsstudien.

Lerninhalte

Im komplexen Gestalten werden insbesondere die Schwerpunkte: Design digitaler Produkte, Produkt- und VR-Design, Design und Medientechnologie angeboten. Die jeweilige konkrete inhaltliche Ausrichtung (Themenstellung) der Semesterprojekte wird vor Beginn des Semesters bekannt gegeben. Es wird empfohlen den Schwerpunkt von Semester zu Semester zu wechseln.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	320	--	WS oder SS
Seminare, Exkursion, Übungen	30	15 / 2	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Zulassung zur Bachelor-Abschlussprüfung Zulassungsvoraussetzung: 210 CP (mind. 206 CP)
Modulvorleistung	Fristgerechte Anmeldung und Antrag auf Zulassung zur Bachelor-Abschlussprüfung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Projekt mit Dokumentation und Präsentation mit Kolloquium (P)
1. Wiederholung	Projekt mit Dokumentation und Präsentation mit Kolloquium (P)
Anteil an Modulnote	gemäß Prüfungsordnung
Termin der Modulleistung	Präsentation mit Kolloquium in der Prüfungswoche (i.d.R.)
1. Wiederholungstermin	Im folgenden Semester, bzw. Festlegung durch Prüfungsausschuss

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	500 h
Kreditpunkte	20 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Themenspezifisch, Bekanntgabe mit Aufgabenstellung

Hinweise

Die Studierenden können zwischen den Themenangeboten für Komplexes Gestalten frei wählen. Die Bearbeitung selbstgestellter Aufgabenstellungen ist möglich, setzt aber die fristgerechte Einreichung eines Exposés und die Annahme durch einen HSL voraus.

Status

Aktualisiert	15. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	---------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	BA-Abschlussarbeit
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz, Prof. Hansen, Prof. Hanisch

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	8.
Modulart	Pflicht
Benotung	gemäß Prüfungsordnung

Lern- und Qualifikationsziele	
<p>Begleitend zur Bearbeitung des BA-Abschlussprojektes (Komplexes Gestalten, Bachelor Projekt) erfolgt eine ausführliche Dokumentation sämtlicher Arbeitsschritte sowie des Arbeitsergebnisses. Es werden insbesondere im Fach Komplexes Gestalten erlernte methodische Fähigkeit zur Reflexion des Designprozesses selbständig weiterentwickelt und auf das finale Projekt angewendet. Damit soll eine Bewertung der Rechercheergebnisse aber auch eine kritische Einstellung zur eigenen wissenschaftlichen Arbeit und/oder zur Gestaltungsleistung ermöglicht werden.</p>	

Lerninhalte	
<p>Zu erlernen sind Fähigkeiten zur Strukturierung und Gliederung, zur Darstellung von Analyse und Recherche, zur Formulierung von Thesen und Konzeptionen sowie zur Beschreibung von Ergebnissen wissenschaftlicher wie kreativer Prozesse und Ergebnisse. Außerdem werden Kompetenzen bezüglich Layout, Typografie, Umgang mit Grafiken, Bildern und anderen medialen Darstellungsmitteln vertieft. Schließlich sollen Fähigkeiten zur drucktechnischen und buchbinderischen Weiterverarbeitung sowie zum Zeitmanagement eingeübt werden.</p>	

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 /2	WS, SS
Selbständige Projektbearbeitung	120	--	WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Zulassung zur Bachelor-Abschlussprüfung Zulassungsvoraussetzung: 210 CP (mind. 206 CP)
Modulvorleistung	Fristgerechte Anmeldung, Antrag auf Zulassung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Dokumentation (Hausarbeit, H)
1. Wiederholung	Dokumentation (Hausarbeit, H)
Anteil an Modulnote	gemäß BA-Prüfungsordnung
Termin der Modulleistung	Festlegung durch Prüfungsausschuss
1. Wiederholungstermin	1.–3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	150 h
Kreditpunkte	6 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Es ist insbesondere auf den Umgang mit Quellen zu achten, der die Urheberrechte respektiert und dem allgemeinen Standard wissenschaftlicher Arbeit Rechnung trägt. Das gilt für die Verwendung von Literatur, Bildmaterial und Informationen aus elektronischen Datenträgern einschließlich dem Internet.

Ariane Charbel „Schnell und einfach zur Diplomarbeit“, 2003, Bildung und Wissen Verlag und Software GmbH

Hinweise

Die BA-Abschlussarbeit ist in zweifacher Ausfertigung als Print-Exemplar, jeweils mit Datenträger, abzugeben. Auf der eindeutig beschrifteten Datenträger sind abgespeichert:

- alle erforderlichen Daten, die das praktische Ergebnis nachvollziehbar dokumentieren,
- einschließlich der dafür erstellten finalen Dateien;
- die Dokumentation als PDF (1x Print-PDF, 1x bildschirmoptimiert)
- mind. 8 repräsentative Abbildungen (mind. Größe 10x 15cm bei 300dpi), die das Ergebnis der BA-Abschlussarbeit / BA-Abschlussprojekt zeigen (ggf. auch Vorstudien, Varianten, Skizzen)
- eine Kurzbeschreibung (ca. 1000 bis max. 1200 Zeichen) als TXT-Datei
- bei interaktiven Anwendungen: ein das Ergebnis zusammenfassendes Demo-Video.

Wenn zur Präsentation Dateien (z.B. PDF, Videos), Ausdrucke und Objekte verwendet werden, die nicht in der Dokumentation bzw. auf dem Datenträger enthalten sind, sind diese in geeigneter Form spätestens vor der Präsentation abzugeben.

Status

Aktualisiert	15. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	---------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Portfolio
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	8. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Das Portfolio ist Bestandteil der BA-Abschlussprüfung. Das Portfolio ist eine gestalterische Auseinandersetzung mit den während des Studiums erbrachten wesentlichen Studienarbeiten und den erlangten Erkenntnissen und Befähigungen. Das Portfolio soll einen Gesamteindruck der gestalterischen Persönlichkeit vermitteln und die während des Studiums entwickelten Stärken und erworbenen Kompetenzen veranschaulichen.

Lerninhalte

Anwendung der gestalterischen und medialen Grund- und Fachkenntnisse zur Erstellung eines Portfolios in Form eines Printerzeugnisses und einer interaktiven Anwendung. Das beinhaltet eine selbständige und kontinuierliche Dokumentation und Reflektion der eigenen gestalterischen Arbeit im Verlauf des Studiums.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar, Vorlesung	5	15 / 0,3	WS, SS
Gruppen- und Einzelkonsultationen	10	15 / 0,7	WS, SS
Selbststudium und Bearbeitung	85		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	Hausarbeit (H)
Anteil an Modulnote	100 %
Termin der Modulleistung	Festlegung Prüfungsausschuss (i.d.R. n den ersten Wochen des Abschlussesemesters)
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester, Festlegung Prüfungsausschuss

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise zum Inhalt, Aufbau und zur Gestaltung werden in einer Sonderveranstaltung (Multimedia|VR Vortragsreihe) im Wintersemester gegeben. Empfohlen wird eine Teilnahme im 3. und 7. Semester.

Hinweise

Zum Beginn des BA-Abschlussesemesters ist der Stand der Bearbeitung (Inhalt, Struktur, Layout) im Rahmen einer Sonderveranstaltung vorzustellen. Zudem wird eine individuelle Konsultation bei einem Mitarbeiter oder Hochschullehrer empfohlen.

Als Belege sind abzugeben 2 Print-Exemplare mit jeweils beiliegendem beschriftetem Datenträger.

Auf dem Datenträger sind gespeichert:

- Print-Exemplar als PDF-Datei in Druckqualität;
- Videodateien, auf die im Print-Portfolio Bezug genommen wird;
- interaktives Portfolio (lauffähig vom Datenträger).

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Workshop – 1 CP
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	2-3 Tage

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Scholz, Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 3. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb von fehlenden bzw. Erweiterung bestehender Basiskenntnisse.

Lerninhalte
Wechselnde Lehrinhalte u.a. zu den Themen: Bildbearbeitung, Fotografie, Softwareeinführungen, Kompaktworkshops zu fachrelevanten Themenstellungen.

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Übung	20	15 / 1,3	WS, SS
Selbststudium	5		WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T) / Übungen (Ü)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Letzter Kurstag
1. Wiederholungstermin	Nächstes Angebot Workshop – 1 CP

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	25 h
Kreditpunkte	1 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen, Hanisch)
--------------	------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Workshop – 2 CP
Modulbereich	EK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	eine Woche

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Scholz, Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 3. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb von fehlenden bzw. Erweiterung bestehender Basis-, Vertiefungs- und Spezialkenntnisse.

Lerninhalte
Wechselnde Lehrinhalte u.a. zu den Themen: Bewegtbildgestaltung, Audioaufnahme und Vertonung, vertiefende Softwarenutzung, Ausstellungskonzeption und -gestaltung, Kompaktworkshops zu fachrelevanten Themenstellungen.

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Übung	40	15 / 2,7	WS, SS
Selbststudium	10		WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Teilnahme (T) / Übungen (Ü)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Letzter Kurstag
1. Wiederholungstermin	Nächstes Angebot Workshop – 2 CP

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Medientechnik
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Mitarbeiter digitale Anwendung 2D, VR

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 5. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb kompetenter Fachkenntnisse und fundierter praktischer Erfahrungen in der sensorbasierten Programmierung mit Mikrocontrollern (Physical Computing).

Lerninhalte
Auf den Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion eigener medientechnischer Experimente, • Grundverständnis Elektrotechnik (Schaltpläne, Spannungen, Widerstände, etc.), • Programmierung von Mikrocontrollern (Arduino, Raspberry Pi), • Einführung in einfache und komplexe Sensoren und Aktoren, • Prototypen mit Steckplatinen sowie Löten von Leiterplatten.

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS, SS
Selbststudium	20		WS, SS
Zusätzlicher Beleg (Hausarbeit)	25		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Grundkenntnisse Medientechnik
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Teilnahme und Übungen (Ü) bzw. Teilnahme und Übungen (Ü) + Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Ü: letzte Lehrveranstaltung H: Einführungswoche des folgenden Semesters
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand in h	50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)
Kreditpunkte	2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
Tom Igoe: Making Things Talk, 2012	
Dan O'Sullivan: Physical Computing: Sensing and Controlling the Physical World with Computers, 2004	

Hinweise	
--	

Status	
Aktualisiert	21. August 2017 (Hansen)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Multimediale Anwendung
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Mitarbeiter digitale Anwendung 2D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 5. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb kompetenter Fachkenntnisse und fundierter praktischer Erfahrungen zur Erstellung komplexer dynamisch generierter multimedialer Anwendungen.

Lerninhalte

Auf den Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu wechselnden Schwerpunkten, z.B.:

- node-, script-basierte Programmierung,
- generatives Design,
- Datenvisualisierung,
- Implementierung von Datenbanken.

Referenzprogramme: vvvv, processing, HTML 5

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS, SS
Selbststudium	20		WS, SS
Zusätzlicher Beleg (Hausarbeit)	25		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Grundkenntnisse Multimediale Anwendungen
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme und Übungen (Ü) bzw. Teilnahme und Übungen (Ü) + Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Ü: letzte Lehrveranstaltung H: Einführungswoche des folgenden Semesters
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand in h	50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)
Kreditpunkte	2 bzw. 3 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. August 2017 (Hansen, Jüsche)
--------------	----------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Computeranimation
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Mitarbeiter Digitale Anwendung 3D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 5. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb kompetenter Fachkenntnisse und fundierten praktischen Erfahrungen zur Erstellung komplexer zwei- und dreidimensionaler Computeranimationen.

Lerninhalte

Auf Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu Animationstechniken und -methoden, z.B.:

- Storyboard und Animatic;
- physikalisch-basierte / parametergesteuerte Animation;
- Characteranimation, Rigging, Skinning;
- Motion Tracking

Referenzprogramme: 3ds Max, After Effects, Premiere

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS, SS
Selbststudium	20		
Zusätzlicher Beleg (Hausarbeit)	25		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Grundkenntnisse Computeranimation
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme und Übungen (Ü) bzw. Teilnahme und Übungen (Ü) + Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Ü: letzte Lehrveranstaltung H: Einführungswoche des folgenden Semesters
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand in h	50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)
Kreditpunkte	2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. August 2017 (Schipper, Hanisch)
--------------	-------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Computergrafik 3D
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Mitarbeiter Digitale Anwendung 3D

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 5. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb kompetenter Fachkenntnisse und fundierte praktische Erfahrungen zur Erstellung komplexer dreidimensionaler Computermodelle und Visualisierungen.

Lerninhalte

Auf Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu wechselnden Schwerpunkten, z.B.:

- Character Design;
- Compositing und Postprocessing;
- Shader- und Rendertechniken;
- Spezial Effects.

Referenzprogramme: 3ds Max, Maya

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS, SS
Selbststudium	20		
Zusätzlicher Beleg (Hausarbeit)	25		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Grundkenntnisse Computergrafik 3D
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme und Übungen (Ü) bzw. Teilnahme und Übungen (Ü) + Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Ü: letzte Lehrveranstaltung H: Einführungswoche des folgenden Semesters
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand in h	50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)
Kreditpunkte	2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. Aug. 2017 (Schipper, Hanisch)
--------------	-----------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Virtual Reality
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Mitarbeiter digitale Anwendung VR

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: ab 5. Semester MA: ab 1. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb kompetenter Fachkenntnisse und fundierter praktischer Erfahrungen zur Erstellung komplexer interaktiver dreidimensionaler Szenarien sowie dem Einsatz und Umgang mit VR-Techniken und VR-Peripherie.

Lerninhalte

Auf den Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu wechselnden Schwerpunkten, z.B.:

- Einbindung und Ansteuerung peripherer Ein- und Ausgabegeräte,
- Erweiterungen der Funktionalität mittels Programmierung,
- experimentelle Interaktion und Benutzerführung,
- Augmented und Mixed Reality.

Referenzprogramm: unity3d

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS, SS
Selbststudium	20		WS, SS
Zusätzlicher Beleg (Hausarbeit)	25		WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Grundkenntnisse Virtual Reality (interaktive Szenarien 3D)
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme und Übungen (Ü) bzw. Teilnahme, Übungen (Ü) + Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Ü: letzte Lehrveranstaltung H: Einführungswoche
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand in h	50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)
Kreditpunkte	2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Carsten Seifert: Spiele entwickeln mit Unity 5, Hanser Fachbuchverlag, 2015
Thomas Theis: Einstieg in Unity, Rheinwerk Verlag, 2017

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	21. August 2017 (Hanisch)
--------------	---------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Vertiefungsprojekt 7. Sem.
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Scholz, Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	7. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb vertiefender Fachkenntnisse zu einem selbstgewählten medientechnischen und/oder programmbezogenen Schwerpunkt im Selbststudium. Der Themenschwerpunkt kann vorbereitend auf die Bearbeitung der BA-Abschlussarbeit ausgerichtet sein.

Lerninhalte
Eigenständige Formulierung des Themas; Auseinandersetzung mit den medientechnischen bzw. programmbezogenen Bedingungen und Werkzeugen; Bearbeitung des Arbeitsschwerpunktes und Erstellung einer nachvollziehbaren Dokumentation. Die Dokumentation soll inhaltlich so aufgebaut sein, dass Studierende in die Lage versetzt werden, sich mit dem Thema vertraut zu machen und die Erkenntnisse im Selbststudium nachvollziehen können.

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	SS, WS
Selbststudium	110		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	mind. 8 CP aus dem WPF Lehrangebot im Modulbereich EK; selbständige Recherche und Vorlage eines Exposé (PDF) sowie Vorstellung des Arbeitsschwerpunktes zum Beginn des Semesters

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Hausarbeit (H), Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation (P)
1. Wiederholung	Hausarbeit (H), Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation (P)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	14./15. Semesterwoche Abgabe Dokumentation am Tag der Endpräsentation
1. Wiederholungstermin	folgendes Semester

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand in h	125
Kreditpunkte	5 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
--	

Hinweise	
--	

Status	
Aktualisiert	15. Aug.2017 (Hanisch)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Multimedia, Virtual Reality
Modulbereich	BK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	zwei Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz, Prof. Hansen, Prof. Hanisch

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA: 2. und 3.Sem. MA: 1. und 2. Sem.
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Allgemeinwissen und fachspezifische Kenntnisse über die Geschichte, den aktuellen Stand und Entwicklungstendenzen zu den Themenschwerpunkten Multimedia und Virtual Reality.

Lerninhalte

Das Modul beinhaltet thematisch wechselnde Vorlesungen zu den Schwerpunkten des Studiengangs in Bezug auf:

- Entwicklungen in Technik und Design (Geschichte, aktueller Stand, neue Tendenzen),
- Gestalterische, konzeptionelle und methodische Grundlagen (Entwurf und Analyse),
- Grund- und Fachbegriffe (Konzeption, Entwicklung und Technik),
- Beispielprojekte aus Lehre und Forschung.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	20	15 / 1,3	WS und SS
Selbststudium	5		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T)
1. Wiederholung	Teilnahme (T)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	letzte Lehrveranstaltung
1. Wiederholungstermin	im folgenden Studienjahr

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Neu erstellt	21. August 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	-----------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Multimedia VR Vortragsreihe
Modulbereich	BK
Modulform	--
Laufzeit	3. bis 7. Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 3. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Einblick in Projektziele, Konzeption, Gestaltung, Arbeitstechniken und Produktion multimedialer Inhalte und Produkte, neue technische Entwicklungen sowie Forschungs- und Berufsfelder.

Lerninhalte

Vorträge und Präsentationen zu ausgewählten Themen: Technologien, Trends, Projekten, Unternehmen, Netzwerken, Berufen oder Lebensmodellen. Alternativ berichten u.a. Studenten von Praktika, Projekten oder Auslandserfahrungen. Die Vortragsreihe ist also eine Art „Studium Generale“ für angehende Multimediadesigner. Im Selbststudium erfolgt eine weiterführende Beschäftigung mit den Vortragsthemen.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vortragsreihe, Vorlesung	4	15 / 0,3	WS und SS
Selbststudium	1		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T) an mindestens 15 Veranstaltungen
1. Wiederholung	Teilnahme (T) an mindestens 15 Veranstaltungen
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	7. Semester
1. Wiederholungstermin	--

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	25 h
Kreditpunkte	1 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Medien- und Kommunikationswissenschaften
Modulbereich	BK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester, einmal im Studienjahr

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 5. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Theoretisch-methodischen Grundlagen der Medien- und Kommunikationswissenschaften.
Selbständiges wissenschaftliches Arbeiten.

Lerninhalte

Das Seminar vermittelt einen Überblick zu den Themen und Wissensgebiete des Faches Medien- und Kommunikationswissenschaften. Die Seminare beschäftigen sich u.a. mit folgenden Themen: Medienanalyse, Medienforschung, Medienwirkungen, Mediensysteme, Medienproduktion.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T) und Hausarbeit (H) oder Referat (R)
1. Wiederholung	Teilnahme (T) und Hausarbeit (H) oder Referat (R)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	letzte Lehrveranstaltung des Faches im Semester
1. Wiederholungstermin	im folgenden Studienjahr

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Tutorentätigkeit – digitale Anwendung
Modulbereich	BK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Scholz, Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 5. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb von ersten Erfahrungen und Entwicklung von Kompetenzen zur Vermittlung von Lehrinhalten digitaler Anwendungen (i.d.R. einführende Programmschulung): Erarbeitung, Strukturierung und Durchführung eines Workshops geringen Umfangs sowie Dokumentation der Lehrinhalte und Seminarergebnisse der Teilnehmer. Der Kursumfang beträgt mind. 8 Präsenzstunden für die Teilnehmer (z.B. 2 Tage zu je 4 Lehrstunden).

Lerninhalte
Eigenständige Planung und Durchführung einer Kursveranstaltung (unter Begleitung eines Mentors: HSL bzw. Mitarbeiter): Ausarbeitung der Übungen, Erstellen von Kursmaterial und Dokumentation der Ergebnisse.

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	5	15/0,3	WS, SS
Seminar (Tutorkurs)	8	15/0,5	WS, SS
Selbststudium	37		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Fundierte Kenntnisse im Einsatz der digitalen Anwendung Einreichung Exposé (Beschreibung des Kursinhalts) und mündliche Vorstellung des geplanten Kursinhalts
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Hausarbeit (Kursvorbereitung und Dokumentation, H) + Referat (Tutorkurs, R)
1.Wiederholung	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Abgabe der Dokumentation: zwei Wochen nachdem der Kurs durchgeführt wurde
1.Wiederholungstermin	im folgenden Semester, Abgabe der Dokumentation: zwei Wochen nachdem der Kurs durchgeführt wurde

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
Die Teilnehmer erhalten keine CP für die Teilnahme.

Status	
Aktualisiert	16. Aug.2017 (Hanisch, Hansen)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Tutorentätigkeit – Workshop 1 CP
Modulbereich	BK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Prof. Scholz, Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 6. Semester
Modulart	Wahlpflicht / Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
<p>Erwerb von Erfahrungen und Entwicklung von Kompetenzen zur Vermittlung von Lehrinhalten: Erarbeitung, Strukturierung und Konzeption von Lehrveranstaltungen, sowie Dokumentation der Lehrinhalte und Seminarergebnisse der Teilnehmer.</p> <p>Der Kursumfang beträgt mind. 20 Präsenzstunden für die Teilnehmer (z.B. 5 Veranstaltungen zu je 4 Lehrstunden).</p> <p>Die Tutorentätigkeit erfolgt als Lehrangebot im Modul Workshop 1CP.</p>

Lerninhalte
<p>Eigenständige Planung und Ausführung einer Kursveranstaltung (unter Begleitung eines Mentors: HSL bzw. Mitarbeiter), als Ergänzung zum bestehenden Lehrangebot, zu einer Vertiefung in digitalen Anwendungen und/oder Einführung und Übungen zu fachspezifischen Arbeitsmethoden und -techniken: Ausarbeitung der Übungen, Erstellen von Kursmaterial und Dokumentation der Ergebnisse.</p>

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	10	15/0,7	WS, SS
Seminar (Tutorkurs)	20	15/1,3	WS, SS
Selbststudium	45		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Fundierte Kenntnisse zum Thema des Seminars Einreichung Exposé (Beschreibung des Kursinhalts) Mündliche Vorstellung des geplanten Kursinhalts
Wünschenswert	Tutorentätigkeit – digitale Anwendung

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	H + R, Hausarbeit (Kursvorbereitung + Dokumentation) + Referat (Tutorkurs)
1.Wiederholung	H + R, Hausarbeit (Kursvorbereitung + Dokumentation) + Referat (Tutorkurs)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	Abgabe der Dokumentation: zwei Wochen nachdem der Kurs durchgeführt wurde
1.Wiederholungstermin	im folgenden Semester

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	75 h
Kreditpunkte	3 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Fachspezifische Orientierung
Modulbereich	BK
Modulform	Kompakt
Laufzeit	Blockveranstaltung

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	HSL des Studiengangs MM VR-Design

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 5. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Wissenserweiterung und -verdichtung zur fachspezifischen Orientierung z.B. durch die Teilnahme an Exkursionen des Studiengangs, die Teilnahme an Wettbewerben mit fachspezifischer Ausrichtung, ein Referat für die Überblicksveranstaltung Multimedia | VR - Vortragsreihe.

Lerninhalte

Die fachspezifische Orientierung erfolgt wahlweise in der Regel durch: die selbständige Aufbereitung und Verdichtung eines Studienergebnisses zur Einreichung bei einem Wettbewerb; die Erarbeitung eines Vortrages zu einem fachspezifischen Thema; aktive Teilnahme (inkl. der Vor- und Nachbereitung) an mehrtägigen Exkursionen.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Übung, Exkursion bzw. selbständige Bearbeitung	25	15 / 1,6	WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T) / Referat (R) / Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	Teilnahme (T) / Referat (R) / Hausarbeit (H)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	nach Vorgabe
1. Wiederholungstermin	--

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	25 h
Kreditpunkte	1 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

Eine Mehrfachbelegung ist möglich sofern sich die Modulleistung unterscheidet.

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Fachkommunikation Englisch
Modulbereich	BK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester, einmal pro Studienjahr

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	ab 5. Semester
Modulart	Wahlpflicht und Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb eines fachspezifischen Vokabulars zur mündlichen und schriftlichen Kommunikation in englischer Sprache insbesondere im Hinblick auf Projektarbeit und Präsentation.

Lerninhalte

- Erlernen und Anwenden eines fachspezifischen Wortschatzes
- Konversationstraining in englischer Sprache
- Auffrischung der Grammatik

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar + Übung	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Grundkenntnisse in der englischen Sprache
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Teilnahme (T) und Hausarbeit (H) oder Referat (R)
1. Wiederholung	Teilnahme (T) und Hausarbeit (H) oder Referat (R)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	letzte Lehrveranstaltung im Semester
1. Wiederholungstermin	nächstes Lehrangebot

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Englisch/Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Präsentationsmethoden
Modulbereich	IK
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	eine Woche, einmal im Studienjahr

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	3. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele
Der Kurs gibt eine Einführung in Präsentationsmethoden. Durch praktische Übungen werden Erfahrungen gesammelt, Erkenntnisse gewonnen und das Erlernete angewendet.

Lerninhalte
<p>Folgende Themen werden behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfahren der eigenen Wirkungen auf andere • Abgleich von Selbst- und Fremdwahrnehmung • Stärken und Schwächen erkennen, kompensieren, abbauen • Kennenlernen des eigenen und fremden Redeverhaltens • Entwicklung der eigenen Redefähigkeit • Erprobung und Erstellung redetauglicher Stichwortkonzepte

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar und Übungen	30	15 /2	WS
Selbststudium	20		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Übungen (Ü)
1. Wiederholung	Übungen (Ü)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	letzter Tag der Blockveranstaltung
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
--	

Hinweise	
--	

Status	
Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte
Modulbereich	IK
Modulform	Kompaktseminar
Laufzeit	eine Woche, einmal im Studienjahr

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Bachelor Industriedesign, 240 ECTS Bachelor Kommunikationsdesign, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	7. Semester
Modulart	Pflicht: Multimedia VR-Design Wahlpflicht, Wahl: Industriedesign, Kommunikationsdesign
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele

Der Kurs gibt eine Einführung in die Thematik Projektplanung und Kalkulation. Es wird Wissen rund um die Planung und das Leiten von digitalen Projekten vermittelt. Durch praktische Übungen werden Erfahrungen gesammelt, Erkenntnisse gewonnen und das Erlernete angewendet.

Lerninhalte

Folgende Themen werden behandelt:

- Was ist ein Projekt und welche Spezifika ergeben sich daraus?
- Aufgaben und Ziele des Projekt-Managements?
- Wie können Projekte strukturiert werden?
- Wie können Projekte kalkuliert werden?
- Wie kalkuliere ich meinen persönlichen Tages- oder Stundensatz?
- Abhängigkeiten, Fallen und Schwierigkeiten innerhalb von Projekten

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar + Übungen	30	15 / 2	WS
Selbststudium	20		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Übung (Ü)
1. Wiederholung	Übung (Ü)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	letzter Tag der Lehrveranstaltung
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	--------------------------------------

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Wahl
Modulbereich	Wahl
Modulform	Semester-, Kompaktmodul, Blockveranstaltung
Laufzeit	3. bis 7. Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Lehrende/r des jeweiligen Lehrangebotes

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	3. bis 7. Semester
Modulart	Wahl
Benotung	entsprechend dem jeweiligen Lehrangebot

Lern- und Qualifikationsziele

Kompetenzerweiterung bzw. -vertiefung entsprechend individueller Schwerpunktsetzung.

Lerninhalte

Freie Wahl aus den Lehrangeboten (im Umfang von 10 CP) der Modulbereiche EK und BK für Multimedia | VR-Design sowie GK, WK und IK, die für die BA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehrangebote). Die Lehrinhalte sind in den jeweiligen Modulbeschreibungen der Lehrangebote beschrieben.

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Entsprechend den Angaben für das jeweilige Lehrangebot (siehe Modulbeschreibung)			

Teilnahmevoraussetzungen

Entsprechend den Vorgaben für das jeweilige Lehrangebot (siehe Modulbeschreibung)

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung, 1. Wiederholung, Anteil an Modulnote, Termin der Modulleistung, 1. Wiederholungstermin: siehe Modulbeschreibung für das jeweilige Lehrangebot

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	250 h
Kreditpunkte	10 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Siehe Modulbeschreibung für das jeweilige Lehrangebot

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	15. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	---------------------------------