

## MODUL – Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Komplexes Gestalten, Projekt 1, 2, 3</b>
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

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WiSe, SoSe
Selbstständige Projektarbeit	320	----	WiSe, SoSe
Seminare, Exkursion, Übungen	30	15 / 2	WiSe, SoSe

## Teilnahmevoraussetzungen

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

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

500 Stunden

## 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 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Schriftliche Facharbeit</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

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

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. bzw. 3. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Schriftliche Auseinandersetzung mit analytisch-theoretischen und/oder methodisch-konzeptionellen fachspezifischen Themen im Selbststudium. Vertiefende Erweiterung der Fachkenntnisse auf einem Teilgebiet.

## Lerninhalte

Am Thema ausgerichtete Recherche, Analyse und Einordnung in aktuelle Diskurse; Aufbau und Gliederung der Facharbeit; schriftliche Auseinandersetzung mit dem Thema, Schwerpunktsetzung, Beispiele, Resümee.

Themen werden durch die HSL ausgegeben oder können in Vorbereitung der Masterthesis einem HSL vorgeschlagen (Schriftliches Exposé, PDF) werden.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WiSe, SoSe
Selbststudium	110		

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	Schriftliches Exposé und persönliche Vorstellung des Themas
Wünschenswert:	Vorgespräch über die Schwerpunkte und den Umfang der Facharbeit

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Hausarbeit (H)
1. Wiederholung:	Hausarbeit (H)
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	13. Semesterwoche
1. Wiederholungstermin:	Festlegung durch Prüfende/n

## Studentischer Arbeitsaufwand

125 Stunden

## Kreditpunkte

5 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

DIN 5008 (Schreib- und Gestaltungsregeln für die Textverarbeitung)

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

## Hinweise

Die Schriftliche Facharbeit ist als Printexemplar versehen mit einer Eigenständigkeitserklärung (Abgabedatum und Unterschrift) und in digitaler Form (PDF) abzugeben.

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. Quellen aus dem Internet sind als PDF oder Screenshot zu archivieren und abzugeben.

**Status: Aktualisiert, 15. August 2017 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Spezialisierung</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

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

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. bzw. 3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	keine Benotung

## Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb und Vertiefung von Spezialwissen und -kenntnissen auf dem Gebiet digitaler Anwendungen. Selbstständige und eigenverantwortliche Auseinandersetzung mit experimentellen und/oder forschungsrelevanten Themenstellungen.

## Lerninhalte

Bearbeitung von Aufgabenstellungen im Zusammenhang bzw. als Teil von Forschungsprojekten. Selbstdefinierte Problemstellungen sind in Absprache möglich, eine entsprechende Projektskizze (Exposé) ist zum Beginn des Semesters in schriftlicher Form (PDF) vorzulegen und vorzustellen. Über die Annahme entscheidet der Hochschullehrer, die Hochschullehrerin. Die Bearbeitung kann im Team (zwei Personen) erfolgen.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WiSe, SoSe
Selbstständige Projektarbeit	110		

### **Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch: Master 120 ECTS: mind. ein abgeschlossenes Semesterprojekt im Fach Komplexes Gestalten

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung: Hausarbeit und Dokumentation (H) + Präsentation (P)

1. Wiederholung: Hausarbeit und Dokumentation (H) + Präsentation (P)

Anteil an Modulnote: ----

Termin der Modulleistung: 14./15. Semesterwoche  
Abgabe Dokumentation spätestens vor der Endpräsentation

1. Wiederholungstermin: Festlegung durch Prüfungsausschuss

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

125 Stunden

### **Kreditpunkte**

5 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 15. August 2017 (Hanisch, Hansen)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Tutorentätigkeit – Workshop 2 CP</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## **Modulverantwortlichkeit**

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

## **Modulverwendbarkeit**

Studiengänge:	Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1./3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	keine Benotung

## **Lern- und Qualifikationsziele**

Erwerb von Erfahrungen und Entwicklung von Kompetenzen zur Vermittlung von Lehrinhalten: inhaltliche Ausrichtung und Strukturierung sowie Vorbereitung und Durchführung von Lehrveranstaltungen, als auch Dokumentation der Lehrinhalte und der Seminarergebnisse der Teilnehmer.

Der Kursumfang beträgt mind. 40 Präsenzstunden für die Teilnehmer (z.B. 5 Veranstaltungen zu je 8 Lehrstunden).

Die Tutorentätigkeit erfolgt als Lehrangebot im Modul Workshop 2CP.

## **Lerninhalte**

Eigenständige Planung und Ausführung einer Kursveranstaltung in enger Absprache und unter Begleitung eines Mentors (HSL bzw. Mitarbeiter), als Ergänzung zum bestehenden Lehrangebot, zu einer Vertiefung oder Spezialisierung in digitalen Anwendungen und/oder Einführung und Übungen zu fachspezifischen Arbeitsmethoden und -techniken: Ausarbeitung der Übungen, Erstellen von Kursmaterial, Durchführung der Kursveranstaltung. Erstellen einer Dokumentation: Kursaufbau, -inhalt, Liste der Teilnehmer, exemplarische Beispiele der Kursergebnisse der Teilnehmer, Reflexion über die eigene Tutorentätigkeit.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	10	15 / 0,7	WiSe oder SoSe
Seminar (Tutorkurs)	40	15 / 2,7	WiSe oder SoSe
Selbststudium	75		

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	Fundierte Kenntnisse zum Thema des Seminars Rechtzeitige Absprache über Inhalt und Organisation mit HSL Einreichung Exposé (Beschreibung des Kursinhalts) vor Semesterbeginn Mündliche Vorstellung des geplanten Kursinhalts
Wünschenswert:	Erfahrung in der Durchführung von Kursveranstaltungen

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

125 Stunden

## Kreditpunkte

5 ECTS

## Sprache

Deutsch

Status: Aktualisiert, 16.08.2017 (Hansen, Hanisch)



## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Co-Moderation</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

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

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. bzw. 3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	keine Benotung

## Lern- und Qualifikationsziele

Kompetenzentwicklung auf dem Gebiet der Vermittlung und Aufbereitung fachspezifischer Inhalte sowie der Projektorganisation. Ziel ist der Erwerb praktischer Erfahrungen in der aktiven Mitarbeit bzw. eigenständigen Teamleitung bei der Vorbereitung, Organisation und Durchführung komplexer Aufgabenstellungen sowie deren Präsentation und Projektdokumentation.

## Lerninhalte

Methoden und Übungen zum Erwerb von Fähigkeiten zur eigenständigen Co-Moderation und/oder Teamleitung bei der Durchführung von Studienprojekten (EK Komplexen Gestalten, EK Grundlagen 2.Stj.) unter Anleitung und Beratung eines Mentors (HSL). Erstellung einer kontinuierlichen Dokumentation zum Projektverlauf und Projektfortschritt.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WiSe, SoSe
Übung	30	15 / 2	
Selbststudium	65		

### **Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch: Master 120 ECTS: mindestens ein abgeschlossenes Semesterprojekt im Fach Komplexes Gestalten

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung: Übung (Ü) + Hausarbeit (H, Dokumentation)

1. Wiederholung: Übung (Ü) + Hausarbeit (H, Dokumentation)

Anteil an Modulnote: ----

Termin der Modulleistung: Prüfungswoche

1. Wiederholungstermin: im folgenden Semester

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

125 Stunden

### **Kreditpunkte**

5 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 05. September 2017 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Masterabschlussarbeit (Masterthesis)</b>
Modulbereich:	Masterthesis
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

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

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Multimedia Design, 60/120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	2./4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Eigenständige Projektbearbeitung, Konzeption, Strukturierung und Lösung einer komplexen gestalterischen Aufgabenstellung im Studienschwerpunkt Multimedia Design unter Begleitung eines Professors/einer Professorin (Mentor/in) des Studiengangs. Die Masterthesis besteht aus einem analytisch-konzeptionellen oder fachtheoretischen und einem praktisch-gestalterischen Teil, der Dokumentation des Gestaltungsprozesses sowie der Präsentation mit Kolloquium. Die Master-Abschlussarbeit soll zeigen, dass innerhalb einer vorgegebenen Frist eine komplexe Problemstellung aus der Fachdisziplin selbständig mit angemessenen und zielführenden Methoden bearbeitet werden kann.

## Lerninhalte

Selbständige Bearbeitung einer Masterthesis: Recherche und Analyse zum Thema; Aufstellen eines Forderungskatalogs bzw. Beschreibung der Zielstellung; Erarbeiten und Bewertung konzeptioneller und gestalterischer Lösungsvarianten; Auswahl, Untersetzung, Detaillierung und Finalisierung einer Vorzugsvariante; umfassende, plausible und nachvollziehbare Erläuterung und Dokumentation der Bearbeitungsphasen sowie der Entscheidungen und des Ergebnisses; Erstellung eines Demovideos; Erarbeitung einer zusammenfassenden Dokumentation und Präsentation.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WiSe oder SoSe
Selbständige Projektbearbeitung	720		

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	Zulassung zur Master-Abschlussprüfung
Wünschenswert:	Fristgerechter Antrag auf Zulassung zur Master-Abschlussprüfung. Bei selbstdefinierten Aufgabenstellungen sind eine vorbereitende Recherche, die Einreichung eines Exposé (PDF) und die persönliche Vorstellung des Themas erforderlich.

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Vorstellung Exposé (bei eigener Themenwahl), zwei Zwischenpräsentationen, Vorpräsentation, Dokumentation und Präsentation mit Kolloquium (P)
1. Wiederholung:	entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Abgabetermin und Vorpräsentation: 13. Semesterwoche Präsentation mit Kolloquium: 14. Semesterwoche
1. Wiederholungstermin:	Festlegung durch den Prüfungsausschuss

## Studentischer Arbeitsaufwand

750 Stunden

## Kreditpunkte

30 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Thematisch vergleichbare Diplom-, Masterabschlussarbeiten und schriftliche Facharbeiten;  
DIN 5008 (Schreib- und Gestaltungsregeln für die Textverarbeitung);  
Ariane Charbel „Schnell und einfach zur Diplomarbeit“, 2003, Bildung und Wissen Verlag und Software GmbH

## Hinweise

Bearbeitungszeit der Masterthesis beträgt bis zu 18 Wochen. Die Dokumentation zur Masterthesis ist mit einer Eigenständigkeitserklärung (sowie mit Abgabedatum und Unterschrift) zu versehen.

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. Quellen aus dem Internet sind als PDF oder Screenshot zu archivieren und abzugeben.

Als Belege sind gefordert: 3 Print-Exemplare, jeweils mit beschriftetem Datenträger.

Auf dem Datenträger sind abgespeichert:

- alle erforderlichen Daten, die das praktische Ergebnis nachvollziehbar dokumentieren, einschließlich der dafür erstellten finalen Dateien;
- je eine PDF-Datei des Printexemplars der Dokumentation sowie der Präsentation und je eine für die Darstellung am Bildschirm optimierte PDF-Datei;
- eine Kurzbeschreibung (ca. 1000 bis max. 1200 Zeichen) als TXT-Datei;
- mind. 10 repräsentative druckbare Abbildungen (mind. Größe 10x 15cm 300 dpi);
- bei interaktiven Anwendungen: ein das Ergebnis zusammenfassendes Demo-Video.

Wenn zur Präsentation Dateien (z.B. PDF, Videos), Ausdrücke 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. Beachten Sie zudem die Vorgaben des Mentors/der Mentorin.

**Status: Aktualisiert, 15. August 2017 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Computeranimation</b>
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

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Grundkenntnisse Computeranimation

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)

## Kreditpunkte

2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)

## Sprache

Deutsch

Status: Aktualisiert, 21. August 2017 (Schipper, Hanisch)

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Computergrafik 3D</b>
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

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Grundkenntnisse Computergrafik 3D

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)

## Kreditpunkte

2 (Ü) bzw. 3 (Ü+H)

## Sprache

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 21. Aug. 2017 (Schipper, Hanisch)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Medientechnik</b>
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:

- 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

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Grundkenntnisse Medientechnik

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

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

**Status: Aktualisiert, 21. August 2017 (Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Multimedia, Virtual Reality</b>
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. Semester MA: 1. und 2. Semester
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

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	20	15 / 1,3	WiSe und SoSe
Selbststudium	5		

## **Modulleistungen / Prüfung**

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

## **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

## **Kreditpunkte**

2 ECTS

## **Sprache**

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 21. August 2017 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Multimediale Anwendung</b>
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

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Grundkenntnisse Multimediale Anwendungen

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 (Ü) bzw. 75 (Ü+H)

## Kreditpunkte

2 bzw. 3 ECTS

## Sprache

Deutsch

Status: Aktualisiert, 21. August 2017 (Hansen, Jüsche)

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Virtual Reality</b>
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

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Grundkenntnisse Virtual Reality (interaktive Szenarien 3D)

## 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

## Studentischer Arbeitsaufwand

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

**Status: Aktualisiert, 21. August 2017 (Hanisch)**

## MODUL – Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Wahl</b>
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

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
----------------------	--	------------	----------

Entsprechend den Angaben für das jeweilige Lehrangebot (siehe Modulbeschreibung)

## Teilnahmevoraussetzungen

Entsprechend den Vorgaben für das jeweilige Lehrangebot (siehe Modulbeschreibung)

**Studentischer Arbeitsaufwand**

250 Stunden

**Kreditpunkte**

10 ECTS

**Sprache**

Deutsch

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Siehe Modulbeschreibung für das jeweilige Lehrangebot

**Status: Aktualisiert, 15. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Workshop – 2 CP</b>
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

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Übung	40	15 / 2,7	WiSe, SoSe
Selbststudium	10		WiSe, SoSe

## **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

## **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

## **Kreditpunkte**

2 ECTS

## **Sprache**

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 16.08.2017 (Hansen, Hanisch)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Workshop – 1 CP</b>
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

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Übung	20	15 / 1,3	WiSe, SoSe
Selbststudium	5		WiSe, SoSe

### **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

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

25 Stunden

### **Kreditpunkte**

1 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

**Status: Aktualisiert, 16.08.2017 (Hansen, Hanisch)**