

Modulbeschreibungen	
Bachelor Studiengang	Multimedia VR-Design (B.A.)
Studienplan	Juni 2023, gültig ab Immatrikulation Wintersemester 2022/2023
Letzte Aktualisierung	20. Oktober 2023

EK ~ Entwerferische Kompetenz	
Pflicht	Grundlagen Kommunikation
	Grundlagen Computergrafik 3D
	Grundlagen Animation 2D
	Grundlagen Creative Coding
	Grundlagen Game Design
	Grundlagen Motion Design
	Grundlagen Datenvisualisierung
	Grundlagen Interaktive Szenarien 3D
	Komplexes Gestalten, Projekt 1, 2, 3
	Portfolio
	Komplexes Gestalten, Bachelor Projekt
	BA-Abschlussarbeit

BK ~ Bezugswissenschaftliche Kompetenz	
Pflicht	Multimedia VR Vortragsreihe
Wahlpflicht und Wahl	Workshop
	Medientechnik
	Multimediale Anwendung
	Computeranimation
	Computergrafik 3D
	Virtual Reality
	Vertiefungsprojekt 7. Sem.
	Tutorentätigkeit
	Fachspezifische Orientierung
	Fachkommunikation Englisch

GK ~ Gestalterische und künstlerische Kompetenz	
Pflicht, Wahl	siehe Module Gestalterische Kompetenz

WK ~ Wissenschaftliche Kompetenz	
Pflicht, Wahlpflicht und Wahl	siehe Module Wissenschaftliche Kompetenz

IK ~ Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz	
Pflicht	Präsentationsmethoden
	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte
Wahlpflicht und Wahl	weitere Module siehe Fachbereich Design

Wahl	
	Wahl

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

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

Lern- und Qualifikationsziele
<ol style="list-style-type: none"> 1. Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten in der Planung, Konzeption und Gestaltung von nonlinearen Anwendungen. 2. Sensibilisierung für potenzielle Herausforderungen im Prozess. 3. Vertieftes Verständnis für kreative Prozessgestaltung, Zusammenarbeit und Anpassungsfähigkeit. 4. Kompetenz in der Konzeption, dem Testen und der Optimierung von nonlinearen Anwendungen. 5. Fähigkeit, Arbeiten überzeugend zu präsentieren.

Lerninhalte
<p>Hierarchisierung von Inhalten: Strategische Priorisierung und Gestaltung.</p> <p>Arbeiten im Designkontext: Verstehen und Anwenden der Unterschiede zwischen künstlerischen und designorientierten Ansätzen. Loslösung von persönlichen Vorlieben: Fähigkeit, persönliche Präferenzen zugunsten spezifischer Projektziele zu überwinden.</p> <p>Kritikfähigkeit: Akzeptanz konstruktiver Kritik zur kontinuierlichen Verbesserung der Arbeiten.</p> <p>Nonlineares Denken: Entwicklung der Fähigkeit zum nicht-linearen Denken als grundlegende Fähigkeit zur Konzeption interaktiver Anwendungen.</p> <p>Prototyping: Konzeption, Testen und Optimierung von non-linearen Anwendungen mithilfe von Papierdummies.</p> <p>Präsentationsfähigkeit: Überzeugende Präsentation eigener Arbeiten.</p>

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

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	Grundkenntnisse Layout- und Präsentations-Software

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Übungen (Ü) und kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
Anteil an Modulnote	--
Termin der Modulleistung	eine Woche nach der Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Sommersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Scholz)

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	1. 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 Szenen sowie deren Visualisierung.

Lerninhalte
<p>Grundlagen der 3D Modellierung und Visualisierung sowie Umsetzung einer Bildidee (Skizze, Fotoskizze) in eine fotorealistische Computergrafik 3D unter Anwendung bildkompositorischer Mittel.</p> <p>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 Kameramodelle, Texturierung und Generierung von Oberflächenstrukturen, Rendering.</p> <p>Praktische Anwendung der in den Übungen erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen bei der Bearbeitung einer niederkomplexen Gestaltungsaufgabe zu einem vorgegebenen Thema; Visualisierung eines digitalen dreidimensionalen Stilllebens.</p> <p>Referenzprogramm: Blender</p>

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	10	15 / 0,7	WS
Seminar und Übungen	70	15 / 5	WS
Selbständige Projektbearbeitung	20		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	Kenntnisse in der 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 Studienjahr (i.d.R. im Wintersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
<p>Link: https://docs.blender.org/manual/de/latest (Benutzerhandbuch)</p> <p>Lighting & Rendering, Jeremy Birn, 2015, Rodenburg Verlag (Übersetzung: Arndt von Koenigsmarck)</p> <p>Einschlägige Literatur zur Bildgestaltung und Bildkomposition</p>

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch)

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hawranke

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

Lern- und Qualifikationsziele
<p>Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten zur Konzeption, Planung und Gestaltung von zweidimensionalen Animationen sowie das Erproben analoger und digitaler Animationstechniken in 2D. Nach erfolgreichem Abschluss des Seminars sollen Studierende in der Lage sein: Kompakte Animationssequenzen zeitlich zu planen, Abläufe und Szenen zu skizzieren, Storyboard und Animatic zielgerichtet einzusetzen sowie eine Animation mit einem Animationswerkzeug zu realisieren.</p>

Lerninhalte
<p>Als erster Berührungspunkt mit dem Themenfeld der Animation erhalten Studierende eine Einführung in Geschichte, Erzählformen (Storytelling), Techniken, Stile und Formate für animierte, zweidimensionale Bildsequenzen. Im Mittelpunkt steht der strukturierte Umgang mit animierten Bildern, der Einsatz von Storyboard, Animatic und Styleframe zur Kommunikation und Planung animierter Sequenzen, das Animieren von Assets, sowie die Finalisierung der eigenen Animation unter Einsatz von Compositing, Schnitt und Vertonung. Referenzprogramme: AfterEffects, Photoshop.</p>

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	SS
Seminar und Übungen	45	15 / 3	SS
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	eine Woche nach der Abschlusspräsentation
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Sommersemester)

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

--

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	27. Oktober 2023 (Hawranke)
--------------	-----------------------------

MODUL Kennzeichnung

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

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen

Modulverwendbarkeit

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

Lern- und Qualifikationsziele

Erlangen von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten im Umgang mit Code als kreatives Medium. Der Fokus liegt darauf, Programmiersprachen als effektives Werkzeug für Designer zu erkennen und sie in der Gestaltung visueller und/oder interaktiver Prototypen zu nutzen.

Lerninhalte

Das Seminar bietet einen ersten Einstieg in die codebasierte Gestaltung und zeigt Potenziale von Programmierung im Gestaltungsprozess auf. Neben der Einführung in grundlegende Prinzipien und Methoden des Programmierens werden Referenzbeispiel von codebasierten Werken aus Kunst und Design betrachtet und analysiert. Durch einfache Übungen wird eine spielerische und experimentelle Herangehensweise an Programmiersprachen erprobt. Anhand einer Seminaraufgabe wird der Entwicklungsprozess eines eigenen Prototyps von der Konzeption bis zur Entwicklung durchlaufen.

Referenzprogramme: Processing, P5.js, Python

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	SS
Seminar und Übungen	70	15 / 5	SS
Selbständige Projektbearbeitung	15		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	--
Wünschenswert	Vorkenntnisse in Programmierung

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 Studienjahr (i.d.R. im Sommersemester)

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	100 h
Kreditpunkte	4 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Links: <https://thecodingtrain.com> | <https://processing.org> | <https://p5js.org>

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hansen)
--------------	---------------------------

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen

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 erfolgreichem Abschluss des Seminars sollen Studierende in der Lage sein: Grundlegende Prinzipien des Game Designs zu erkennen und anzuwenden und interaktive 2D-Prototypen zu entwickeln.

Lerninhalte
Anhand einer Seminaraufgabe wird der gesamte Entwicklungsprozess eines 2D-Computerspiels durchlaufen, 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), Grundprinzipien des Interaktionsdesigns (Interaktionskonzepte, Schnittstellen, Verständlichkeit (Affordance, Feedback, etc.) und Softwarekurse angeboten. Referenzprogramme: Unity, After Effects, Photoshop/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	160	--	

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	Präsentation in der Prüfungswoche, Dokumentation i.d.R. eine Woche danach
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Wintersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	250 h
Kreditpunkte	10 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	20. Oktober 2023 (Hansen)

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hawranke

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

Lern- und Qualifikationsziele
Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten zur Konzeption, Planung und Gestaltung von dreidimensionalen Animationen sowie dem Umgang und Einsatz zwei- und dreidimensionaler Arbeitsmittel für: Konzept, Style-Frame, Storyboard/Animatic, Klangerzeugung und Soundsynchronisation, Compositing und Finalisierung.

Lerninhalte
Aufbauend auf den Übungen zur 2D-Animation sowie 3D-Modellierung und Visualisierung im ersten Studienjahr erfolgt eine vertiefende Anwendung digitaler Werkzeuge zur Konzeption und Erstellung dreidimensionaler Animationen und Motion Designs. Im Mittelpunkt stehen dabei vor allem Einführungen zu den grundlegenden Techniken und Methoden: Keyframe- und pfadgebundene Animation; direkte und inverse Kinematik; Sound-basiertes Animieren, Klangerzeugung und Soundsynchronisation; Rendering linearer Bildsequenzen, Schnitt und Compositing. Zusätzlich werden Case-Studies aus den Bereichen Animation, Werbung, Musikvideo gezeigt und besprochen, Techniken des Storytellings und des filmischen Arbeitens vermittelt sowie Animations- und Motion-Design-Stile vorgestellt und mit den Studierenden erprobt. Referenzprogramme: Blender, Cinema 4D, After Effects, Premiere

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	45	15 / 3	WS
Seminar und Übung	75	15 / 5	WS
Selbständige Projektbearbeitung	130		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr

Wünschenswert	Grundkenntnisse Videoschnitt, Soundediting
Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	Präsentation in der Prüfungswoche, Dokumentation i.d.R. eine Woche danach
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Wintersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	250 h
Kreditpunkte	10 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
Brian Stone / Leah Wahlin (2018): <i>The Theory and Practice of Motion Design</i> , Routledge (Erste Edition). Penny Hilton (2020): <i>Design in Motion</i> (2020), Bloomsbury Academic (Erste Edition)	

Hinweise	
--	

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hawranke)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Datenvisualisierung
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit

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

Lern- und Qualifikationsziele

Vermittlung eines fundierten Verständnisses für Datenvisualisierung und der Erwerb grundlegender Kenntnisse, um Daten auf ansprechende, kreative, aussagekräftige und ethische Weise zu visualisieren.

Lerninhalte

Einführung in Datenvisualisierungskonzepte.
 Grundlagen der Datenaufbereitung und -analyse für Visualisierungszwecke.
 Praktische Anwendung von Tools und Software zur Erstellung von Datenvisualisierungen.
 Designprinzipien und ästhetische Gestaltung von Datenvisualisierungen.
 Visualisierungsformen, wie Diagramme, Grafiken, Karten für statische und interaktive Visualisierungen.
 Fallstudien und Anwendungsbeispiele aus verschiedenen Bereichen.
 Ethik und Verantwortung in Bezug auf Datenvisualisierung, einschließlich Datenmanipulation und Repräsentationsgenauigkeit.
 Umsetzung eines Praxisprojekts, mit Datensammlung, -analyse und -visualisierungen.

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	160		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	Abschluss aller EK-Module im 1. Studienjahr
Wünschenswert	Grundkenntnisse Programmierung und 3D-Animation

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarteilnahme (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	Präsentation in der Prüfungswoche, Dokumentation i.d.R. eine Woche danach
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Sommersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	250 h
Kreditpunkte	10 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Scholz)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Grundlagen Interaktive Szenarien 3D
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch

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 einer mittelkomplexen Aufgabenstellung; Generierung von Interaktionsstrukturen und -hierarchien; Einsatz und Positionierung von Steuerelementen (user interface und graphical user interface) im dreidimensionalen Modellraum; Erstellen von View-Points; Einsatz und Implementierung animierter Modelle; Vorbereitung und Optimierung digitaler Modelle sowie deren Datentransfer von 3D-Programmen in VR-Software. Referenzprogramme: unity3d, Blender

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	160		

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

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projektbearbeitung mit Dokumentation und Präsentation (P), Übungen, kontinuierliche Seminarbeteiligung (90%)
1. Wiederholung	Entsprechend Modulleistung
Anteil an Modulnote	100%
Termin der Modulleistung	Präsentation in der Prüfungswoche, Dokumentation i.d.R. eine Woche danach
1. Wiederholungstermin	im nächsten Studienjahr (i.d.R. im Sommersemester)

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	250 h
Kreditpunkte	10 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
Links: https://unity.com/de (unity), https://docs.blender.org/manual/de/latest/ (Blender)	

Hinweise	
Der private Besitz einer VR-Brille ist nicht erforderlich.	

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (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. Hawranke, Prof. Scholz

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	5. bis 7. Semester
Modulart	Pflicht
Benotung	gemäß Prüfungsordnung

Lern- und Qualifikationsziele	
<p>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. Befähigung zur Bearbeitung und Entwicklung von Konzeptionen, Lösungsansätzen, Entwurfsvarianten, Prototypen sowie medientechnisch und gestalterisch eigenständigen Gestaltungsstudien.</p>	

Lerninhalte	
<p>Im Komplexen Gestalten werden insbesondere die Schwerpunkte: Design digitaler Produkte, Produkt- und VR-Design, Design und Medientechnologie, Motion Design und Animation angeboten. Die jeweilige konkrete inhaltliche Ausrichtung (Themenstellung) der Semesterprojekte wird vor Beginn des Semesters bekannt gegeben.</p>	

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	abgeschlossene Module im Bereich EK des 1. und 2. Studienjahres
Modulvorleistung	

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 in der 14./15. Semesterwoche Abgabe der Dokumentation nach Festlegung des HSL
1. Wiederholungstermin	jeweils folgendes 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. Es wird empfohlen den Schwerpunkt von Semester zu Semester zu wechseln. Die Bearbeitung selbstgestellter Aufgabenstellungen ist im Projekt 3 möglich, setzt aber die Absprache mit einem HSL und die fristgerechte Einreichung eines Exposé's sowie die Zusage eines HSL für die Betreuung voraus.

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)

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

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

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

Lern- und Qualifikationsziele	
<p>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. Befähigung zur Bearbeitung und Entwicklung von Konzeptionen, Lösungsansätzen, Entwurfsvarianten, Prototypen sowie medientechnisch und gestalterisch eigenständigen Gestaltungsstudien.</p>	

Lerninhalte	
<p>Im komplexen Gestalten werden insbesondere die Schwerpunkte: Design digitaler Produkte, Produkt- und VR-Design, Design und Medientechnologie, Motion Design und Animation angeboten. Die jeweilige konkrete inhaltliche Ausrichtung (Themenstellung) der Semesterprojekte wird vor Beginn des Semesters bekannt gegeben.</p>	

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, Antrag auf Zulassung zur Bachelor-Abschlussprüfung

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Projekt mit Dokumentation (BA-Abschlussarbeit) und Präsentation mit Kolloquium (P)
1. Wiederholung	Projekt mit Dokumentation (BA-Abschlussarbeit) und Präsentation mit Kolloquium (P)
Anteil an Modulnote	gemäß Prüfungsordnung
Termin der Modulleistung	Dokumentation (BA-Abschlussarbeit) in der Regel eine Woche vor Abschlussprüfung (Festlegung durch Prüfungsausschuss), Präsentation mit Kolloquium in der 14./15. Semesterwoche
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. Es wird empfohlen den Schwerpunkt von Semester zu Semester zu wechseln. Die Bearbeitung selbstgestellter Aufgabenstellungen ist möglich, setzt aber die Absprache mit einem HSL voraus und die fristgerechte Einreichung eines Exposés sowie die Annahme durch einen HSL für eine Betreuung voraus.	

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)

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

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

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 selbstständig 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 oder SS
Selbständige Projektbearbeitung	120	--	WS oder 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 (in der Regel eine Woche vor Abschlussprüfung)
1. Wiederholungstermin	1.–3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand	150 h
Kreditpunkte	6 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung	
<p>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.</p> <p>Die Verwendung von KI-Werkzeugen zur Bild- und Texterstellung sind eindeutig zu kennzeichnen.</p> <p>Ariane Charbel „Schnell und einfach zur Diplomarbeit“, 2003, Bildung und Wissen Verlag und Software GmbH</p>	

Hinweise	
<p>Die BA-Abschlussarbeit ist in zweifacher Ausfertigung als Print-Exemplar, jeweils mit Datenträger, abzugeben. Auf dem eindeutig beschrifteten Datenträger sind abgespeichert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 10x15cm bei 300dpi), die das Ergebnis des BA-Abschlussprojektes zeigen (ggf. auch Vorstudien, Varianten und Skizzen), • eine Kurzbeschreibung (ca. 1000 bis max. 1200 Zeichen) als TXT-Datei und • bei interaktiven Anwendungen: ein das Ergebnis zusammenfassendes Demo-Video. <p>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.</p>	

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (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	7./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	5	15 / 0,3	WS, SS
Selbststudium und Bearbeitung	90		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung	Hausarbeit (H)
1. Wiederholung	Hausarbeit (H)
Anteil an Modulnote	100 %
Termin der Modulleistung	Festlegung Prüfungsausschuss (i.d.R. in der zweiten Woche des Abschlussessemesters)
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 im Rahmen der Veranstaltung Multimedia | VR Vortragsreihe im Wintersemester gegeben. Empfohlen wird eine Teilnahme im 3. und 7. Semester. In Vorbereitung des BA-Abschlussessemesters ist der Entwurf zur Struktur und dem Layout im Rahmen einer individuellen Konsultation bei einem Mitarbeiter oder Hochschullehrer zur Diskussion zu stellen.

Hinweise

In der Einführungswoche ist der Bearbeitungsstand in einer Sonderveranstaltung vorzustellen.

Die Abgabe des Print-Portfolios inklusive Datenträger erfolgt in der Regel in der 2. Semesterwoche.

Als Belege sind abzugeben 2 Print-Exemplare mit jeweils einem im Exemplar eingebundenen beschriftetem (Name, Matrikel-Nummer, Winter- bzw. Sommersemester, Studiengang, Datum der Abgabe) Datenträger.

Auf dem Datenträger sind gespeichert:

- das Print-Exemplar als PDF-Datei in Druckqualität,
- die Videodateien - auf die im Print-Portfolio Bezug genommen wird - in einem extra Verzeichnis: „Videos“ und
- ein PDF in Webqualität mit Links zu den Videos auf dem Datenträger.

Status

Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)
--------------	------------------------------------

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen Künstlerischer Mitarbeiter (Schulze)

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, Projekte, Unternehmen, Netzwerken, Berufen. Alternativ berichten Studierende von Praktika, Projekten oder Auslandserfahrungen. Die Vortragsreihe ist 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	15	15 / 1	WS und SS
Selbststudium	10		

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

Modulleistungen / Prüfung	
Modulleistung	Teilnahme (T) an mindestens 15 Veranstaltungen bis zur Anmeldung zum BA-Abschlusssemester
1. Wiederholung	--
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	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung

Modul-/Fachbezeichnung	Workshop
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Kompaktmodul
Laufzeit	2–5 Tage

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Künstlerische Mitarbeiter (Funk)

Modulverwendbarkeit

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

Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb fachbezogener Grundkenntnisse 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, sowie Angebote von Studierenden für Studierende (Tutortätigkeit).

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h 1 / 2 ECTS	Wochen/SWS	Semester
Übung	20 / 40	15 / 1,3 bzw. 2,7	WS, SS
Selbststudium	5 / 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

Weiteres

Studentischer Arbeitsaufwand	25 / 50 h
Kreditpunkte	1 / 2 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Entsprechend den Ankündigungen der jeweiligen Lehrinhalte der Workshops.

Hinweise

Die Teilnahme an mehreren Workshops ist möglich, sofern die Lehrinhalte sich unterscheiden.
Workshops werden in der Regel als Kompaktveranstaltungen durchgeführt. Dabei wird bezogen auf den zeitlichen Rahmen unterschieden zwischen Workshop 1 CP - umfasst mind. 20 Präsenzstunden - und Workshop 2 CP im Umfang mind. 40 Präsenzstunden.

Status

Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)
--------------	------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Medientechnik
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Künstlerischer Mitarbeiter (Schulze)

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 fachbezogener Grundkenntnisse 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		WS, SS

Teilnahmevoraussetzungen	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	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: letzte Semesterwoche
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	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Multimediale Anwendung
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Künstlerischer Mitarbeiter

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

Lerninhalte
Auf den Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu wechselnden Schwerpunkten, z.B.:
<ul style="list-style-type: none"> • node- und script-basierte Programmierung, • generatives Design, • Datenvisualisierung, • Implementierung von Datenbanken.
Referenzprogramme: Touchdesigner, Processing, HTML 5 und weitere

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 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: letzte Semesterwoche
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	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Computeranimation
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hawranke, Künstlerischer Mitarbeiter (Funk)

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

Lerninhalte
Auf den Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu Animationstechniken und -methoden, z.B.:
<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard und Animatic; • physikalisch-basierte / parametergesteuerte Animation; • Characteranimation, Rigging, Skinning; • Motion Tracking.
Referenzprogramme: Blender, After Effects

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 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: letzte Semesterwoche
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	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Computergrafik 3D
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Künstlerischer Mitarbeiter (von Zweydorff)

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

Lerninhalte
Auf Grundkenntnissen aufbauende vertiefende Lerninhalte zu wechselnden Schwerpunkten, z.B.:
<ul style="list-style-type: none"> • dreidimensionale Modellierung und Animation, • Character Design, • Compositing und Postprocessing, • Shader- und Rendertechniken, • Spezial Effects.
Referenzprogramme: Blender

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 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: letzte Semesterwoche
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	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Virtual Reality
Modulbereich	BK (für BA ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hanisch, Künstlerischer Mitarbeiter (von Zweydorff)

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 vertiefender 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.:	
<ul style="list-style-type: none"> • 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: letzte Semesterwoche
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	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)
--------------	------------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Vertiefungsprojekt 7. Sem.
Modulbereich	BK (ab Immatrikulation Wintersemester 2022, davor EK)
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hawranke Künstlerische Mitarbeiter (Funk, Schulze, Zeinalov, von Zweydorff)

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 programm-bezogenen 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. programm-bezogenen Bedingungen und Werkzeugen; Bearbeitung des Arbeitsschwerpunktes und Erstellung einer nachvollziehbaren Dokumentation. Die Dokumentation soll inhaltlich so aufgebaut sein, dass andere Studierende in die Lage versetzt werden, sich mit dem Thema vertraut zu machen und die Erkenntnisse im Selbststudium nachzuvollziehen.

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	Selbstständige Recherche und Einreichung eines Exposé (PDF) sowie Vorstellung des gewählten Arbeitsschwerpunktes zum Beginn des Semesters.
Wünschenswert	--

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	11. Semesterwoche Abgabe Dokumentation am Tag der Endpräsentation
1. Wiederholungstermin	In Absprache mit dem/der Verantwortlichen

Weiteres	
Studentischer Arbeitsaufwand in h	125
Kreditpunkte	5 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)

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

Modulverantwortlichkeit	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Prof. Hansen, Künstlerischer Mitarbeiter (Funk)

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA ab 6. Semester, MA ab 2. Semester
Modulart	Wahlpflicht / Wahl
Benotung	keine Benotung

Lern- und Qualifikationsziele	
<p>Erwerb von Erfahrungen und Entwicklung von Kompetenzen zur Vermittlung von Lehrinhalten meist in Form eines Kompaktangebots (Workshop): Erarbeitung, Strukturierung und Konzeption von Lehrveranstaltungen, sowie Dokumentation der Lehrinhalte und Seminarergebnisse der Teilnehmer/innen.</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>	
<p>Die Tutortätigkeit wird in der Regel in folgenden Umfängen abgehalten (eine Lehrstunde = 45 Minuten): kleine Tutortätigkeit (2 CP): Der Kursumfang beträgt mind. 8 Lehrstunden für die Teilnehmer/innen. Die Teilnehmer/innen erhalten keine CP für ihre Teilnahme.</p>	
<p>Tutortätigkeit Workshop (3 CP): Der Kursumfang beträgt mind. 20 Lehrstunden für die Teilnehmer/innen. Die Teilnehmer*innen erhalten 1 CP für ihre Teilnahme im Modul Workshop.</p>	
<p>Gemeinsame Tutortätigkeit Workshop (je 2 CP): Eine Tutortätigkeit kann auch zu zweit abgehalten werden. Der Kursumfang beträgt mind. 20 Lehrstunden für die Teilnehmer/innen. Die Teilnehmer/innen erhalten 1 CP für ihre Teilnahme im Modul Workshop.</p>	

Modulbestandteile pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h 2 / 3 ECTS	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	5 / 10	15 / 0,3 bzw. 0,7	WS, SS
Seminar (Tutorkurs)	8 / 20	15 / 0,5 bzw. 1,3	WS, SS
Selbststudium	37 / 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	50 / 75 h
Kreditpunkte	2 / 3 ECTS
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung
--

Hinweise
--

Status	
Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hansen, Hanisch)

MODUL Kennzeichnung

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

Modulverantwortlichkeit

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

Modulverwendbarkeit

Studiengänge	Bachelor Multimedia VR-Design, 240 ECTS Master Multimedia Design, 120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	Bachelor ab 5. Semester Master ab 1. 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 das Modul Multimedia | VR Vortragsreihe.

Lerninhalte

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

Modulbestandteile pro Semester

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	2	15 / 0,1	WS oder SS
Exkursion bzw. selbständige Bearbeitung	23		

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch	Vorbereitende Konsultation zum Vorhaben mit einem HSL.
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	20. Oktober 2023 (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 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 eines fachspezifischen Vokabulars zur mündlichen und schriftlichen Kommunikation in englischer Sprache insbesondere im Hinblick auf Projektarbeit und Präsentation.

Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> • 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	20. Oktober 2023 (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

Folgende Themen werden behandelt:

- 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	20. Oktober 2023 (Scholz)
--------------	---------------------------

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
<p>Folgende Themen werden behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	20. Oktober 2023 (Scholz)

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	Wahl
Modulbereich	Wahl
Modulform	Semester-, Kompaktveranstaltung
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 Gesamtumfang von 10 CP) der Modulbereiche BK, GK, WK und IK, die für die BA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehrangebote). Die Lehrinhalte sind in den jeweiligen Modulbeschreibungen der Lehrangebote beschrieben. In Absprache mit dem Prüfungsausschuss können auch weitere Lehrangebote, wie zum Beispiel des Fachbereiches Kunst anerkannt werden. Die jeweiligen Lehrinhalte sind in der entsprechenden Modulbeschreibung 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 (in Summe)
Kreditpunkte	10 ECTS (in Summe)
Sprache	Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Siehe Modulbeschreibung für das jeweilige Lehrangebot

Hinweise

--

Status

Aktualisiert	20. Oktober 2023 (Hanisch, Hansen)
--------------	------------------------------------