

<b>Modulbeschreibungen</b>	
Studiengang	<b>Multimedia Design (M.A.)</b>
2 Semester	ECTS: 60 CP
4 Semester	ECTS: 120 CP
Studienplan	Mai 2017 gültig ab Wintersemester 2017/18

<b>EK</b>	
Pflicht, 60/120 ECTS	<b>Komplexes Gestalten</b>
	<b>Schriftliche Facharbeit</b>
Wahlpflicht, 60/120 ECTS	<b>Spezialisierung</b>
	<b>Tutortätigkeit – Workshop 2 CP</b>
	<b>Co-Moderation</b>
Wahlpflicht und Wahl, 120 ECTS	<b>Workshop 1 CP</b>
	<b>Workshop 2 CP</b>
	<b>Medientechnik</b>
	<b>Multimediale Anwendung</b>
	<b>Computeranimation</b>
	<b>Computergrafik 3D</b>
	<b>Virtual Reality</b>
<b>BK</b>	
Pflicht, 120 ECTS	<b>Multimedia, Virtual Reality</b>
<b>Wahl</b>	
120 ECTS	<b>Wahl</b>
<b>Masterthesis</b>	
Pflicht, 60/120 ECTS	<b>Masterabschlussarbeit (Masterthesis)</b>

<b>Status</b>	
Letzte Aktualisierung	05. September 2017

**MODUL Kennzeichnung**

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

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

**Modulbestandteile pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

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

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

Studentischer Arbeitsaufwand	500 h
Kreditpunkte	20 ECTS
Sprache	Deutsch

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Themenspezifisch, Bekanntgabe mit Aufgabenstellung

**Hinweise**

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

**Status**

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

<b>MODUL Kennzeichnung</b>	
Modul-/Fachbezeichnung	<b>Schriftliche Facharbeit</b>
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

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

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

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

<b>Lerninhalte</b>
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.

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

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
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

**Weiteres**

Studentischer Arbeitsaufwand	125 h
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. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)
--------------	---------------------------------

MODUL Kennzeichnung	
Modul-/Fachbezeichnung	<b>Spezialisierung</b>
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

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

Modulverwendbarkeit	
Studiengänge	<b>Master Multimedia Design 60/120 ECTS</b>
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 pro Semester			
Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS, SS
Selbständige Projektarbeit	110		

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

<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

<b>Weiteres</b>	
Studentischer Arbeitsaufwand	125 h
Kreditpunkte	5 ECTS
Sprache	Deutsch

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>	
--	

<b>Hinweise</b>	
--	

<b>Status</b>	
Aktualisiert	15. Aug. 2017 (Hanisch, Hansen)

**MODUL Kennzeichnung**

Modul-/Fachbezeichnung	<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	<b>Master Multimedia Design 60/120 ECTS</b>
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 pro Semester**

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



<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
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

<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

<b>Weiteres</b>	
Studentischer Arbeitsaufwand	125 h
Kreditpunkte	5 ECTS
Sprache	Deutsch

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>
--

<b>Hinweise</b>
--

<b>Status</b>	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen, Hanisch)

<b>MODUL Kennzeichnung</b>	
Modul-/Fachbezeichnung	<b>Co-Moderation</b>
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

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

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

<b>Lern- und Qualifikationsziele</b>
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.

<b>Lerninhalte</b>
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.

<b>Modulbestandteile pro Semester</b>			
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Studentische Arbeitszeit in h</b>	<b>Wochen/SWS</b>	<b>Semester</b>
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS, SS
Übung	30	15 / 2	
Selbststudium	65		

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
Obligatorisch	Master 120 ECTS: mindestens ein abgeschlossenes Semesterprojekt im Fach Komplexes Gestalten
Wünschenswert	--

<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

<b>Weiteres</b>	
Studentischer Arbeitsaufwand	125 h
Kreditpunkte	5 ECTS
Sprache	Deutsch

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>	
--	

<b>Hinweise</b>	
--	

<b>Status</b>	
Aktualisiert	05. September 2017 (Hanisch, Hansen)

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

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

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

<b>Lern- und Qualifikationsziele</b>
Erwerb von fehlenden bzw. Erweiterung bestehender Basiskenntnisse.

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

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

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

Studentischer Arbeitsaufwand	25 h
Kreditpunkte	1 ECTS
Sprache	Deutsch

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

--

**Hinweise**

--

**Status**

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

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

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

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

<b>Lern- und Qualifikationsziele</b>
Erwerb von fehlenden bzw. Erweiterung bestehender Basis-, Vertiefungs- und Spezialkenntnisse.

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

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

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

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

<b>Weiteres</b>	
Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>
--

<b>Hinweise</b>
--

<b>Status</b>	
Aktualisiert	16.08.2017 (Hansen, Hanisch)

**MODUL Kennzeichnung**

Modul-/Fachbezeichnung	<b>Medientechnik</b>
Modulbereich	EK
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

**Modulverantwortlichkeit**

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

**Modulverwendbarkeit**

Studiengänge	<b>Bachelor Multimedia   VR-Design, 240 ECTS</b> <b>Master Multimedia Design, 120 ECTS</b>
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 pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch	Grundkenntnisse Medientechnik
Wünschenswert	--



<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

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

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

<b>Hinweise</b>	
--	

<b>Status</b>	
Aktualisiert	21. August 2017 (Hansen)

**MODUL Kennzeichnung**

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

**Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Mitarbeiter digitale Anwendung 2D

**Modulverwendbarkeit**

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

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

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

Referenzprogramme: vvvv, processing, HTML 5

**Modulbestandteile pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch	Grundkenntnisse Multimediale Anwendungen
Wünschenswert	--

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

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

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

--

**Hinweise**

--

**Status**

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

**MODUL Kennzeichnung**

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

**Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Mitarbeiter Digitale Anwendung 3D

**Modulverwendbarkeit**

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

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

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

Referenzprogramme: 3ds Max, After Effects, Premiere

**Modulbestandteile pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch	Grundkenntnisse Computeranimation
Wünschenswert	--

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

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

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

--

**Hinweise**

--

**Status**

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

**MODUL Kennzeichnung**

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

**Modulverantwortlichkeit**

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

**Modulverwendbarkeit**

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

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

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

Referenzprogramme: 3ds Max, Maya

**Modulbestandteile pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch	Grundkenntnisse Computergrafik 3D
Wünschenswert	--

<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

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

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>
--

<b>Hinweise</b>
--

<b>Status</b>	
Aktualisiert	21. Aug. 2017 (Schipper, Hanisch)

**MODUL Kennzeichnung**

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

**Modulverantwortlichkeit**

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

**Modulverwendbarkeit**

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

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

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

Referenzprogramm: unity3d

**Modulbestandteile pro Semester**

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



**Teilnahmevoraussetzungen**

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

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

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

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

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

**Hinweise**

--

**Status**

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

**MODUL Kennzeichnung**

Modul-/Fachbezeichnung	<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	<b>Bachelor Multimedia   VR-Design, 240 ECTS</b> <b>Master Multimedia Design, 120 ECTS</b>
Empfohlenes Studiensemester	BA: 2. und 3.Sem. MA: 1. und 2. Sem.
Modulart	Pflicht
Benotung	keine Benotung

**Lern- und Qualifikationsziele**

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

**Lerninhalte**

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

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

**Modulbestandteile pro Semester**

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

**Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch	--
Wünschenswert	--

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

Studentischer Arbeitsaufwand	50 h
Kreditpunkte	2 ECTS
Sprache	Deutsch

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

--

**Hinweise**

--

**Status**

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

<b>MODUL Kennzeichnung</b>	
Modul-/Fachbezeichnung	<b>Wahl</b>
Modulbereich	Wahl
Modulform	Semester-, Kompaktmodul, Blockveranstaltung
Laufzeit	zwei Semester

<b>Modulverantwortlichkeit</b>	
Fachbereich	Design
Verantwortliche/r	Lehrende/r des jeweiligen Lehrangebotes

<b>Modulverwendbarkeit</b>	
Studiengänge	<b>Master Multimedia Design, 120 ECTS</b>
Empfohlenes Studiensemester	1. und 2. Semester
Modulart	Wahl
Benotung	entsprechend dem jeweiligen Lehrangebot

<b>Lern- und Qualifikationsziele</b>
Künstlerisch-gestalterische, praktische und wissenschaftlich-theoretische Kompetenzerweiterung nach individueller Schwerpunktsetzung (individueller Studienplan). Empfohlen wird die Aufstellung eines individuellen Studienplanes, der aufbauend auf den bereits vorhandenen Kenntnissen und Fähigkeiten in Absprache mit einem/r Professor/in des Studienganges erarbeitet wird.

<b>Lerninhalte</b>
Zur freien Wahl (Umfang 8 CP) stehen die Lehrangebote aus den Modulbereichen EK und BK der Studiengänge Multimedia Design (M.A.) und Multimedia  VR-Design (B.A.) sowie aus den Modulbereichen WK, GK und IK des Fachbereiches Design. Die jeweiligen Lehrinhalte sind in der entsprechenden Modulbeschreibung beschrieben.

<b>Modulbestandteile pro Semester</b>			
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Studentische Arbeitszeit in h</b>	<b>Wochen/SWS</b>	<b>Semester</b>
Entsprechend den Angaben für das jeweilige Lehrangebot			

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>
Entsprechend den Vorgaben für das jeweilige Lehrangebot

**Modulleistungen / Prüfung**

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

**Weiteres**

Studentischer Arbeitsaufwand	200 h
Kreditpunkte	8 ECTS
Sprache	Deutsch

**Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Siehe Modulbeschreibung für das jeweilige Lehrangebot

**Hinweise**

Pflichtfächer können für Wahl nicht belegt werden.

**Status**

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

**MODUL Kennzeichnung**

Modul-/Fachbezeichnung	<b>Masterabschlussarbeit (Masterthesis)</b>
Modulbereich	Masterthesis
Modulform	Semestermodul
Laufzeit	ein Semester

**Modulverantwortlichkeit**

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

**Modulverwendbarkeit**

Studiengänge	<b>Master Multimedia Design, 60/120 ECTS</b>
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 pro Semester**

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	WS oder SS
Selbständige Projektbearbeitung	720		

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
Obligatorisch	Zulassung zur Master-Abschlussprüfung
Modulvorleistung	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.

<b>Modulleistungen / Prüfung</b>	
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

<b>Weiteres</b>	
Studentischer Arbeitsaufwand	750 h
Kreditpunkte	30 ECTS
Sprache	Deutsch

<b>Literatur und Vorbereitungsempfehlung</b>	
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	

<b>Hinweise</b>	
<p>Bearbeitungszeit der Masterthesis beträgt bis zu 18 Wochen. Die Dokumentation zur Masterthesis ist mit einer Eigenständigkeitserklärung (sowie mit Abgabedatum und Unterschrift) zu versehen.</p> <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. Quellen aus dem Internet sind als PDF oder Screenshot zu archivieren und abzugeben.</p> <p>Als Belege sind gefordert: 3 Print-Exemplare, jeweils mit beschriftetem Datenträger.</p> <p>Auf dem Datenträger sind abgespeichert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alle erforderlichen Daten, die das praktische Ergebnis nachvollziehbar dokumentieren, einschließlich der dafür erstellten finalen Dateien;</li> <li>- je eine PDF-Datei des Printexemplars der Dokumentation sowie der Präsentation und je eine für die Darstellung am Bildschirm optimierte PDF-Datei;</li> <li>- eine Kurzbeschreibung (ca. 1000 bis max. 1200 Zeichen) als TXT-Datei;</li> <li>- mind. 10 repräsentative druckbare Abbildungen (mind. Größe 10x 15cm 300 dpi);</li> <li>- bei interaktiven Anwendungen: ein das Ergebnis zusammenfassendes Demo-Video.</li> </ul> <p>Wenn zur Präsentation Dateien (z.B. PDF, Videos), Ausdrucke und Objekte verwendet werden, die nicht in der Dokumentation bzw. auf dem Datenträger enthalten sind, sind diese in geeigneter Form spätestens vor der Präsentation abzugeben. Beachten Sie zudem die Vorgaben des Mentors/der Mentorin.</p>	

<b>Status</b>	
Aktualisiert	15. Aug.2017 (Hanisch, Hansen)