Studienablaufplan

Medientechnik (B.Sc.)

→ Onlineversion öffnen

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah		1. Sem. V/S/P/T	2. Sem. V/S/P/T	СР	PVL	PL	Gew.
0101 Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	90	60			5		Ms/90	1/36
01011 Grundbegriffe und Techniken wissenschaftlichen Arbeitens			1/1/0/0			Tes/90		
01012 Methoden der empirischen Sozialforschung			1/1/0/0			Tes/90		
0102 Grundlagen der Medieninformatik	90	60			5			1/36
01021 Grundlagen der Medieninformatik			2/0/0/0				Pls/45	1/2*
01022 Grundlagen der Medieninformatik			0/2/0/0				Plsn/PA	1/2*
0103 Grundlagen Design	90	60	4/0/0/0		5	Tes/90	Ms/90	1/36
0104 Medienmärkte	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0105 Medienproduktionstechnik 1	90	60	4/0/0/0		5		Ms/90	1/36
0106 Musik	90	60	2/2/0/0		5		Ms/90	1/36
0107 Dramaturgie und Narration	90	60		4/0/0/0	5	Tes/90	Ms/90	1/36
0108 Grundlagen AV-Design	90	60			5	Tes/90	Msn/PA	1/36
01081 Fotografie				0/1/0/0				
01082 Videoproduktion				1/2/0/0				
0109 Medienbetriebswirtschaft	90	60		4/0/0/0	5		Ms/90	1/36
0110 Projektmanagement	90	60		4/0/0/0	5		Ms/90	1/36
0111 Medienproduktionstechnik 2	90	60		2/2/0/0	5	AP/2	Ms/90	1/36
0112 Medieninformatik 2	90	60			5			1/36
01121 Medieninformatik 2				2/0/0/0			Pls/45	1/2*
01122 Medieninformatik 2				0/2/0/0			Plsn/PA	1/2*
1. und 2. Semester gesamt:	1080	720	24	24	60			12/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	СР	PVL	PL	Gew.		
0113 Grafik und Animation	90	60	2/1/1/0		5		Msn/PA	1/36		
0114 Lichtgestaltung	90	60	2/2/0/0		5	AP/1	Ms/90	1/36		
0115 Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung	90	60	1/1/2/0		5		Ms/90	1/36		
0116 Veranstaltungstechnik	90	60	2/2/0/0		5	AP/1	Ms/90	1/36		
0121 Medienrecht	90	60		4/0/0/0	5		Ms/90	1/36		
0122 Wissenschaftliches Publizieren	90	60			5		Msn/PA	1/36		
01221 Wissenschaftliche Recherche, Konzeption und Dokumentation				0/2/0/0		Tes/3				
01222 Wissenschaftliches Schreiben und Veröffentlichen				0/2/0/0						
0123 Netzwerk- und Streamingtechnik	90	60			5		Ms/90	1/36		
01231 Kommunikationstechnik				1/1/0/0						
01232 Streamingtechnik				1/1/0/0						
0124 Medientechnik Event 1	90	60		0/2/2/0	5	AP/1	Msn/PA	1/36		
Studienrichtung (1 aus 2) - Live Production										
0117 Audiotechnik	90	60	0/0/4/0	-	5	AP/1	Msn/PA	1/36		
0118 Studiotechnik 1	90	60	0/4/0/0		5	AP/1	Msn/PA	1/36		
0125 Medienproduktion 1	90	60		0/2/2/0	5	AP/1	Mm/30	1/36		
0126 Postproduction	90	60		0/4/0/0	5	AP/1	Msn/PA	1/36		
Studienrichtung (1 aus 2) - Virtual Production										
0119 Interaction Design	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA	1/36		
0120 Realtime Graphics	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA	1/36		
0127 Modelling und Texturing	90	60		2/0/2/0	5		Msn/PA	1/36		
0128 Virtual Production 1	90	60		0/2/2/0	5		Msn/PA	1/36		
3. und 4. Semester gesamt:	1080	720	24	24	60			12/36		

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

 $V = Vorlesung \ (SWS), \ S = Seminar/\ddot{U}bung \ (SWS), \ P = Praktikum \ (SWS), \ T = Tutorium \ (SWS), \ PVL = Pr\ddot{u}fungsvorleistung, \ PL = Pr\ddot{u}fungsleistung, \ CP = Credit \ Points, \ MNR = Modulnummer, \ MC = Modulcode, \ SWS = Semesterwochenstunden, \ SSZ = Selbststudienzeit, \ LVS = Lehrveranstaltungsstunden$

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	5. Sem. V/S/P/T	6. Sem. V/S/P/T	СР	PVL	PL	Gew.		
0129 Gründungsmanagement	90	60			5		Ms/90	1/36		
01291 Steuerliche und rechtliche Grundlagen			2/0/0/0							
01292 Produktentwicklung und Businessplanung			2/0/0/0							
0130 Interdisziplinäres Lernen	90	60			5		Msn/B	1/36		
01301 Vorlesungsreihe Akademischer Dialog			2/0/0/0			Tes/5				
01302 Wahlpflicht Kompetenzfeld (1 von 3)			0/2/0/0							
0131 Applikationsentwicklung	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36		
0132 Medientechnik Event 2	90	60	0/2/2/0		5	AP/1	Msn/PA	1/36		
Studienrichtung (1 aus 2) - Live Produ	uction	1								
0133 Medienproduktion 2	90	60	0/2/2/0		5	AP/1	Mm/30	1/36		
0134 Studiotechnik 2	90	60	0/4/0/0		5	AP/1	Msn/PA	1/36		
Studienrichtung (1 aus 2) - Virtual Production										
0135 Digital Compositing	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA	1/36		
0136 Virtual Production 2	90	60	0/2/2/0		5		Msn/PA	1/36		
0137 Lehrprojekt Unternehmen	435	15			15		Msn/PB	3/36		
01372 Einführung in die Modulanforderungen				0/1/0/0						
0138 Bachelorprojekt	435	15			15			3/36		
01381 Bachelorarbeit							BA			
01382 Tutorium				0/0/0/1						
5. und 6. Semester gesamt:	1410	390	24	2	60			12/36		

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, PB = Praxisbericht, PA = Projektarbeit

 $V = Vorlesung \ (SWS), \ S = Seminar/\ddot{U}bung \ (SWS), \ P = Praktikum \ (SWS), \ T = Tutorium \ (SWS), \ PVL = Pr\ddot{u}fungsvorleistung, \ PL = Pr\ddot{u}fungsleistung, \ CP = Credit \ Points, \ MNR = Modulnummer, \ MC = Modulcode, \ SWS = Semesterwochenstunden, \ SSZ = Selbststudienzeit, \ LVS = Lehrveranstaltungsstunden$