



# Modulhandbuch Bachelor



Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung mit  
dem Abschluss »Bachelor of Fine Arts«

**Pflicht- und Wahlpflichtmodule  
des Studiengangs Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.  
1. Fachsemester**

## Fachmodul Orientierungsphase Elektroakustische Musik I

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs</li> <li>• Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung</li> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung</li> </ul> <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik (Musique Concrète, Elektronische Musik, Akusmatische Musik und Klanginstallation)</li> <li>• Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik (Raumakustik, Instrumentenakustik, Psychoakustik) sowie in die Techniken der Werkanalyse und Kompositionsmethoden in der Computermusik</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<p>Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</p> <p>Grundlegende Kenntnisse im Bereich der Elektroakustischen Komposition als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich</p>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Keine, Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1 belegt werden.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%)</li> <li>• Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%)</li> <li>• Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausurergebnis / Hausaufgabenabgabe / Referat in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 15 Stunden, Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch	

## Fachmodul Orientierungsphase Experimentelles Radio

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs</li> <li>• Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung</li> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung</li> </ul> <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen auditiver Formate, Verfahren und Techniken</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Grundlegende Kenntnisse im Bereich des Experimentellen Radios als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme an allen Vorstellungen / mindestens einer Konsultation / eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation der Prozesse / individuellen Anwendungen und Ergebnisse</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 3-4 LP/ Selbststudium 2-3 LP	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	

## Fachmodul Orientierungsphase Interface Design

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs</li> <li>• Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung</li> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung</li> </ul> <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische Grundlagen Mobiler Medien</li> <li>• Grundlagen der Programmierung von mobilen Endgeräten (Java, Python, usw.)</li> <li>• Aktuelle Mobiltechnologien</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<p>Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</p> <p>Grundlegende Kenntnisse im Bereich des Interface Design als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich</p> <p>Erweitertes Verständnis von vernetzten Medien</p> <p>Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen</p> <p>Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Applikationen auf Mobilgeräten</p>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Interface Design	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme an allen Vorstellungen / mindestens einer Konsultation / eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation der Prozesse / individuellen Anwendungen und Ergebnisse</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 3-4 LP / Selbststudium 2-3 LP	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	

## Fachmodul Orientierungsphase Gestaltung medialer Umgebungen

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs</li> <li>• Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung</li> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung</li> </ul> <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen digitaler Kunst I</li> <li>• Vorstellung von aktuellen Programmierumgebungen und deren Einsatzgebieten</li> <li>• Übung und Vertiefung von Codekompetenz anhand konkreter Problemstellungen sowohl als Einzelaufgabe wie in der Gruppe</li> <li>• Anleitung zur selbstständigen Vertiefung und Basiswissen zur Interaktion mit einer digitalen Community. Reflexion der künstlerischen Praxis des Programmierens - Formalisierung von Ideen, der Code als Kunst</li> <li>• Schnittstellen zu den Lehrinhalten der Professur Interface Design, um die Softwarekompetenzen zu vermitteln. Signalverarbeitung von Interfaces und Eingabegeräten. Steuerung von Ausgabegeräten.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<p>Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</p> <p>Grundlegende Kenntnisse im Bereich der Gestaltung medialer Umgebungen als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich</p> <p>aktuelle, für Künstler und Designer grundlegenden Auszeichnungs-, Script- und textbasierten, objektorientierten Programmiersprachen sowie von grafischen, datenstromorientierten Programmierumgebungen anwenden</p> <p>sichere Umgang mit mindestens einem der vorgestellten Werkzeuge und die Kompetenz, das richtige Werkzeug für eine gegebene Aufgabe auszuwählen</p> <p>die künstlerische Auseinandersetzung mit den ästhetischen Implikationen der Werkzeuge, deren Einordnung in die Medienkunstgeschichte und der bewusste Einsatz in der eigenen Praxis</p>	
Lehrformen	Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse .</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme an allen Vorstellungen / mindestens einer Konsultation / eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation der Prozesse / individuellen Anwendungen und Ergebnisse</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 3-4 LP / Selbststudium 2-3 LP	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	

## Fachmodul Orientierungsphase Medien-Ereignisse

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs</li> <li>• Grundlagenwissen der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Kompetenzen zur Erkennung von medienkünstlerischen bzw. mediengestalterischen Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung</li> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung</li> </ul> <p>Fachspezifischer Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhand eines konkreten Beispiels, z.B. eines Live-Programms oder eines Animationsfilms werden eigenständige Gestaltungsprojekte erarbeitet</li> <li>• Dabei werden die historischen, politisch- gesellschaftlichen, technischen und ästhetischen Aspekte der Gestaltung vermittelt und reflektiert.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Arbeitsvorhabens</li> <li>• Grundlegende Kenntnisse im Bereich der Medien-Ereignisse</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Medien-Ereignisse	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme an allen Vorstellungen / mindestens einer Konsultation / eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation der Prozesse / individuellen Anwendungen und Ergebnisse</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 3-4 LP / Selbststudium 2-3 LP	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	

Pflicht- und Wahlpflichtmodule  
des Studiengangs Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.  
2. bis 7. Fachsemester

## Projektmodul Elektroakustische Komposition – Klangwerkstatt A

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.</li> <li>• Konzeption und Realisation eigener künstlerischer Arbeit im Bereich der elektroakustischen Musik (z.B. Akusmatische Werke, Klanginstallationen im öffentlichen Raum, begehbare Umgebungen, Internet-Projekte, multimediale Arbeiten mit Schwerpunkt Klang, usw.)</li> <li>• Betonung des engen Zusammenhangs zwischen den eingesetzten Techniken im elektronischen Studio und dem künstlerischen Werk</li> <li>• Planung und Durchführung einer öffentlichen Präsentation der Arbeit</li> <li>• Erweiterung von Kenntnissen in spezieller Ton- und Beschallungstechnik bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik anhand ausgewählter Beispiele und durch eigenes künstlerisches Experimentieren</li> <li>• analytische und ästhetische Auseinandersetzung mit elektroakustischen und multimedialen Werken; Kontextualisierung der eigenen künstlerischen Position.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten im elektronischen Studio in Zusammenhang mit eigenem künstlerischen Vorhaben</li> <li>• Vertiefung und Kontextualisierung des eigenen künstlerischen Ansatzes und Ausbildung künstlerischer Kompetenzen</li> <li>• vertiefte Kenntnis künstlerischer Arbeitsweisen</li> <li>• vertiefte Kenntnis verschiedener Klangbearbeitungs- und Beschallungs-techniken bzw. interaktiver und live Aspekte der elektroakustischen Musik</li> <li>• Entwicklung der individuellen künstlerischen oder gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines individuellen oder gruppenspezifischen Arbeitsvorhabens</li> <li>• dem jeweiligen Gegenstand und dem je spezifischen Medium angemessene Präsentations- und Dokumentationsformate</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodule „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I oder vergleichbar</li> <li>• Beschäftigung mit Elektroakustischer Musik/Computermusik oder Klanginstallation Vorerfahrungen im allgemeinen Umgang mit Computern (Mac OS, Windows oder Linux) sowie mit Audio-Programmen</li> <li>• Persönliches Gespräch</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prüfungsleistung (20%) - Referat</li> <li>• Prüfungsleistung (50%) – Künstlerisches Projekt</li> <li>• Prüfungsleistung (30%) – Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	



## Projektmodul Experimentelles Radio – Künstlerische Radiopraxis

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln und Umsetzen experimenteller Radiopraxis unter Einbezug neuer Technologien wie Streaming</li> <li>• interaktive Radiomodelle, die durch Internetradio und mobile Endgeräte möglich geworden sind</li> <li>• Recherche über bereits existierende interessante Ansätze im Bereich des Experimentellen Radios und Austausch mit deren Produzenten und Machern</li> <li>• Entwickeln bewusst auf die jugendliche Zielgruppe ausgerichteter Musikkonzepte, Jingles und Inhalte</li> <li>• Umsetzung und Realisation neuartiger Sendeformate und ihre Integration in ein regelmäßiges Programm</li> <li>• Umsetzung und Experimentieren mit den neuen Konzepten im Rahmen der wöchentlichen Sendung und Blocksendezeit</li> <li>• Vernetzung mit anderen experimentellen und studentischen Radiostationen weltweit</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb und Einübung des technischen und inhaltlichen Handwerks für das Medium Radio mit dem Fokus auf die radiokünstlerische und experimentelle Praxis</li> <li>• Erwerb der Schlüsselqualifikationen zur Konzeption und Realisation neuartiger Sendebeflässe und Sendeformate, sowie neuartiger Distributionsweisen von Radio, gezielte Auseinandersetzung mit dem Musikeinsatz/der Musikwahl</li> <li>• Förderung kreativer neuer Ideen zur Hörergewinnung und Vermarktung des eigenen Programms</li> <li>• Förderung der Teamarbeit, des fokussierten und verantwortlichen Arbeitens im Sendebetrieb, der interdisziplinären und interkulturellen Arbeit</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum/ Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodule „Audio-Baukasten I“, oder („On Air“ oder „Schreiben fürs Hören“ bei paralleler Belegung der Radio Ateliers</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurzreferaten zu theoretischen Inhalten, Exposés und Ideenskizzen</li> <li>• Sendemanuskripte- und Abläufe, Audiobeiträge und Interviews ggf. mit % Angabe und Art der Qualifikation</li> <li>• Regelmäßige Anwesenheit im Plenum und Teilnahme an dem Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen</li> <li>• Entwickeln einer oder mehrerer kreativer Konzepte und Audioarbeiten</li> <li>• Abschlusspräsentation und Veröffentlichung</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und/oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1-2 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Experimentelles Radio – Radiokunst

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die unterschiedlichen Formate der Radiokunst: Hörspiel, Feature, Ars Acustica, Kurzformate, Krimis oder Hörbücher anhand von ausgewählten Beispielen sowie im Dialog mit Gästen aus der Radiolandschaft</li> <li>• Analyse von spezifischen Formaten wie z.B. O-Ton- Hörspiel oder Klangcollage und von besonderen radiokünstlerischen Techniken und Verfahren</li> <li>• Entwickeln einer eigenen radiokünstlerischen Idee, Erstellen eines Exposé, des Skriptes und der Disposition für die Schauspieler und Studiobelegung</li> <li>• Erlernen der Regietätigkeit bei Sprachaufnahmen</li> <li>• Einführung in die Aufgabengebiete des Regieassistenten, Regisseurs und Toningenieurs, Teamwork im Studio</li> <li>• Produktion der Audioarbeit (Schnitt, Mischverfahren, Musikeinsatz, gegebenenfalls Musikaufnahmen und Postproduktion)</li> <li>• Präsentation der Werke und Dokumentation in einem künstlerischen Zusammenhang</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb der Fähigkeiten zur Produktion einer radiokünstlerischen Arbeit des großen Formats (Adaption, Hörspiel, Feature, Klangkunst usw.)</li> <li>• Aneignung aller dafür nötigen Etappen vom Exposé bis zur fertigen Realisierung der künstlerischen Arbeit, Schulung des Gehörs und des Kritikvermögens bezüglich auditiver Produktionstechniken</li> <li>• Analyse und Einüben des radiokünstlerischen Handwerks</li> <li>• Übung im selbständigen Einteilen der Zeit und Erstellen von Arbeitsplänen</li> <li>• Einführung in die Geschichte sowie in aktuelle Strömungen der Radiokunst und Hören repräsentativer Werke</li> <li>• Entwickeln eines eigenen künstlerischen Ausdrucks im Audibereich.</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodule Audiobaukasten I, Grundlagen der Radiopraxis</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Künstlerische Prüfung: Präsentation und Dokumentation des eigenen Werks</li> <li>• Erfüllung aller dafür notwendigen Arbeitsschritte (Exposé, Skript usw.)</li> <li>• Anwesenheit und Lektüre/Hören aller relevanten Texte/Stücke</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und/ oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1-2 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Experimentelles Radio – Radio Installation

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	Radiokunst im öffentlichen Raum: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln einer künstlerischen audio-visuellen Arbeit für einen spezifischen Raum</li> <li>• Beschäftigung mit aktuellen Strömungen der Klanginstallation und experimentellen Klangkunst</li> <li>• Sensibilisierung des Gehörs auf die Verteilung von Klang im Raum</li> <li>• Höranalyse an ausgewählten Beispielen, historischer Überblick</li> <li>• Erwerb der technischen Grundlagen der Mehrkanalproduktionen (Stereo, 5.1, Kunstkopf, 4/8 Kanal-Stücke, Wellenfeldsynthese usw.) sowie für Live- Übertragung via Kabel oder Internet</li> <li>• akustische Analyse des Ausstellungs- bzw. Aufführungsraums</li> <li>• Entwicklung und Konzeption eines an den Raum und an die jeweilige Hörsituation angepassten audiovisuellen Werkes mit der dazu benötigten künstlerischen Umsetzung der visuellen und auditiven Elemente</li> <li>• Technische Planung, Probe und Präsentation der Arbeit in einer Ausstellung oder im Rahmen einer Performance</li> <li>• Dokumentation der interdisziplinären Arbeit auf entsprechend dafür konzipierten Medien</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Psychoakustik</li> <li>• Beschäftigung mit dem Verhalten von Klang im Raum</li> <li>• Auseinandersetzung mit der Gattung Klanginstallation, Klangskulptur, mit interaktiven Radioprojekten und anderen Formen der öffentlichen Aufführung von Radiokunst usw.</li> <li>• Schulung des Gehörs für Raumqualität und Erwerb der notwendigen Techniken für Mehrkanal- Produktionen</li> <li>• Erwerb der Schlüsselqualifikation für interdisziplinäres Arbeiten und Entwicklung der eigenen künstlerischen audio-visuellen Arbeit</li> <li>• Konzeption und Organisation einer Ausstellung zur Präsentation der Installationen</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodule Baukasten I &amp; II , Radiokunst/ Radiopraxis oder ähnliche Grundlagen</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/ Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Künstlerische Prüfung; Ideenexposé, Konzeptentwurf, technische Planung</li> <li>• Präsentation der eigenen Arbeit im Rahmen einer Ausstellung, eines Events und einer Dokumentation (DVD, Katalog)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und/ oder Sommersemester anstelle von Radiokunst/ Radiopraxis alle 3-4 Semester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1-2 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Wahrnehmen/Gestalten/Organisieren

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhand einer thematischen Vorgabe werden die grundlegenden Arbeitsprozesse des medialen Gestaltens eingeübt</li> <li>• Methoden der Materialsammlung werden eingeübt und diskutiert, mit historischen und aktuellen Beispielen der Medienkunst/der Gestaltung unterlegt</li> <li>• Experimente in ästhetischen, audio-visuellen Prozessen (Methoden des Feedback, des Austauschs, der Vernetzung)</li> <li>• Erarbeitung Methoden der Repräsentation, Performance, Installation</li> <li>• Vermittlung und Betrachtung grundlegender Werke der künstlerischen medialen Gestaltung</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausbildung der Kompetenz zur Freilegung/Entdeckung des individuellen kreative Potenzials (in kollektiven Arbeitsbesprechungen)</li> <li>• Schärfung der sinnlichen Fähigkeiten und der Erlebnisfähigkeit</li> <li>• Sammeln bzw. Auswählen von Daten/Information als Grundlage einer digitalen Verarbeitung (Beschaffung von thematisch angemessenem Bild- und Tonmaterial)</li> <li>• Interpretationsfähigkeit audio-visueller Artefakte</li> <li>• Erwerb und Erarbeitung von Katalogisierungs- und Organisationskategorien für audio-visuelle Artefakte oder Datenmaterial</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Kontextes und der Konzeption eines Handlungsraums</li> <li>• Konzeption eines künstlerisch oder gestalterischen Statements</li> <li>• Arbeit aus der eigenen und aus der Konsumenten- /Benutzerperspektive</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%)</li> <li>• schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%)</li> <li>• Aufbau einer Installation bzw. Präsentation eines Projektes sowie Dokumentation (70%)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Vom Statement zur Interaktion

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation neuartiger medialer Formate und Kommunikationsformen in ihrer künstlerisch/gestalterischen Ausdrucksweise und Ausdruckskraft: Recherche technischer und (medien-) künstlerischer Vorläufer und ihrer Wirkungsgeschichte/Analyse des Erfassungsraumes/Kontexts/Konzeption einer medialen Strategie/Heranführen des Benutzers an die Anwendung (Displays, Intro, Navigation, Partizipation etc.)/Bedingungen des Wirkungskontexts (Raum, Physik, sozio- politische Bedingungen)</li> <li>• Ausgestaltung der Anwendung/der Installation</li> <li>• Ästhetik als Qualität des Wahrzunehmenden, „Sprache des Visuellen“, Konzeption einer Arbeit, Bewertung aus der eigenen und aus der Konsumenten-/Benutzerperspektive, Diskussion von ästhetischen Maßstäben als Ergebnis gesellschaftlicher Gegebenheiten und Prozesse</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb und Einübung von Schlüsselkompetenzen in der audio-visuellen Darstellung</li> <li>• Erwerb von Kenntnissen und Regelwerken des Bildlichen auch in zeitlichen Abfolgen</li> <li>• Erwerb von Kenntnissen formaler Grundlagen, Bild-und Tongebender Apparate und Algorithmen in Kunst und Gestaltung</li> <li>• Kompetenz-Erwerb und Einübung von Wirkungsweisen und Bedingtheiten medialer Anordnungen in verschiedenen Kontexten</li> <li>• Entwickeln von ästhetischen Kriterien an sozio-kulturellen Wirkungsweisen von künstlerisch/gestalterischen Artefakten</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%)</li> <li>• schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%)</li> <li>• Aufbau einer Installation bzw. Präsentation eines Projektes sowie Dokumentation (70%)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshops 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden/ Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Interface Design – Interaktion mit mobilen Medien

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, JS, PHP, Web 2.0, Entwicklungsumgebungen, ...)</li> <li>• Mobile Interaktionen im Raum</li> <li>• Ein- und Ausgabemöglichkeiten mobiler Endgeräte</li> <li>• Multisensorische Augmented Reality Anwendungen (visuell, haptisch, auditiv, informativ...)</li> <li>• Prototyping-Verfahren von mobilen Anwendungen</li> <li>• Praktische Evaluierung von existierenden Anwendungen</li> <li>• User- und Task-Centered Design, Design-Methoden</li> <li>• Künstlerische Reflexion zum Einsatz ubiquitärer Technologien (soziale Akzeptanz, Datenschutz, Social Media ...)</li> <li>• Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Gestaltung</li> <li>• Grundlagen der Interaktionsgestaltung für interaktive Medien</li> <li>• Low- und High Fidelity Prototyping sowie interaktive Mock-Ups</li> <li>• Experimenteller Umgang mit neuen Medien und innovativen Interaktionsszenarien</li> <li>• Befähigung zum selbständigen Entwurf und zur Umsetzung von Webanwendungen</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag/ Workshop/ Übung/ Plenum/ Konsultation/ Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodul Interface Design / Webtechnologien und Mobile Medien oder Fachmodul Interface Design / Interaktive Medien (begleitend oder abgeschlossen)</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/ Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen</li> <li>• Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum</li> <li>• Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien</li> </ul>	
Häufigkeit d. Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshop (als Blockveranstaltung) 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden/ Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Interface Design – Interaktive Interfaces

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, Javascript, Soziale Medien, ...)</li> <li>• Praktische Grundlagen programmierbarer Komponenten (C/Arduino, Javascript/node.js, visuelle Programmierumgebungen)</li> <li>• Erweiterung webbasierter Anwendungen durch elektronische Ein- oder Ausgabemodule</li> <li>• User- und Task-Centered Design, Design-Methoden</li> <li>• Konzeptionelle Auseinandersetzung mit Interaktionsgestaltung durch interaktive Interfaces</li> <li>• Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Gestaltung</li> <li>• Grundlagen der Gestaltung für interaktive Medien</li> <li>• Anwendung künstlerischer und technischer Möglichkeiten der Interaktionsgestaltung mit Nutzerschnittstellen</li> <li>• Einführung in wissenschaftliches Arbeiten (Kunst und Forschung) für Dokumentationen und Präsentationen im akademischen oder künstlerischen Kontext</li> <li>• Befähigung zum selbständigen Entwurf und zur Umsetzung von Anwendungen mit Software (und Hardwarekomponenten)</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• Fachmodul Interface Design / Webtechnologien und Mobile Medien oder Fachmodul Interface Design / Interaktive Medien (begleitend oder abgeschlossen)</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen</li> <li>• Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum</li> <li>• Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenum / Übung / Workshop (als Blockveranstaltung) 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Medien-Ereignisse – Ereignisorientiertes Arbeiten

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es werden Ereignisse entwickelt und gestaltet, die als Kunstaktion, Event, Sendung oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und medial begleitet werden</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine Kompetenz in den Bereichen der Recherche, Produktionsplanung, Eventmanagement, Ereignisdramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit</li> <li>• Sensibilisierung zur relevanten Themenfindung</li> <li>• Entwicklung angemessener Aktionsformen und deren gestalterische Realisierung</li> <li>• Coaching von beteiligten Dritten</li> <li>• Entwicklung von Strategien öffentlicher Wirksamkeit</li> </ul>	
Lehrformen	Vortrag / Workshop / Übung / Plenum / Konsultation / Selbststudium	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachmodule Orientierungsphase</li> <li>• 2 Fachmodule Basic Training</li> <li>• 1 Fachmodul Video Tools</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen BfA-Abschluss in der Medienkunst/Mediengestaltung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die künstlerische oder gestalterische Leistung, die die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen oder gestalterischen Vorhabens und dessen Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der gestalterischen Qualität der Beiträge</li> <li>• der übernommenen Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts bzw.</li> <li>• der dokumentarischen Begleitung und Aufarbeitung des Gestaltungsvorhabens</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Plenen / Übung / Workshop 60 Stunden / Atelierarbeit 330 Stunden / Selbststudium 120 Stunden / Gruppen- bzw. Einzelkonsultation 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Projektmodul Freies Projekt

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Freies Projekt	Medienkunst / Mediengestaltung / Freie Kunst / Produktdesign / Visuelle Kommunikation
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Betreuung gestalterischer Arbeiten</li> <li>• Einblick geben in aktuelle Tendenzen und in die Entwicklung von Konzeption und Umsetzung von relevanten Entwürfen</li> <li>• Auseinandersetzung mit Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden</li> <li>• Präsentations- und Dokumentationsstrategien gestalterischer Arbeiten</li> </ul>	
Qualifikationsziele	Erwerb und Einübung von Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• in der künstlerischen und kulturellen Medienverwendung</li> <li>• in der Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen</li> <li>• in der Schaffung und Umsetzung von Fiktionen,</li> <li>• in der Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur</li> <li>• vertiefende Einübung praktischer Vorgehensweisen der künstlerischen Gestaltung, technischer und organisatorischer Art z.B. in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen</li> <li>• individuelle Vertiefung in Problemlösungen, auch der Konzeption und der Selbstorganisation mediengestalterischen Handelns, in aktuelle, im Besonderen auch interdisziplinäre Fragen der Medienkunst/ Mediengestaltung</li> </ul>	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase 1 Wissenschaftsmodul 1 Projektmodul in den Lehrgebieten der Medienkunst/Mediengestaltung	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die bessere Bewältigung des Bachelormoduls, die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudium und die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzept</li> <li>• Entwurf</li> <li>• Referat</li> <li>• Präsentation</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Präsenz/Initiative</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Atelierarbeit: 200 Stunden, Selbststudium: 235 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 105 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Elektroakustische Komposition – Elektroakustische Musik II

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Elektroakustische Musik II	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung von Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording &amp; Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition &amp; Steuerungstechniken</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung technischer Fertigkeiten, des musikalischen Handwerks und der künstlerische Sensibilität bis zu einem Grad, der die Grundlagen für die individuelle bzw. in Gruppe verantwortete Projektarbeit bietet</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodul Elektroakustische Musik I Teilnahme am Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik II	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%)</li> <li>• Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%)</li> <li>• Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausurergebnis/ Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 3. Semester	

## Fachmodul Elektroakustische Komposition – Aufnahme- und Tonstudioteknik I

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Aufnahme- und Tonstudioteknik I und II	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Technischen Grundlagen der Musikproduktion, Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoger/digitaler Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik</p> <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in das professionelle Mischpultsystem, Digitale Schnittsystem (SA-DIE), analoge und digitale Dynamik- und Effektprozessoren</li> <li>• Grundlagen von Aufnahme, Mischung und Nachbearbeitung im Tonstudio</li> <li>• Grundlagen der Mehrspur- Aufnahmetechnik</li> <li>• Aspekte der Instrumenten- und Raumakustik</li> </ul> <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik II</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktischer Umgang mit dem Mischpult und Schnittsystem, Vertiefung der Theorie der Digitaltechnik</li> <li>• Klangbearbeitung mit Dynamik- und Effektprozessoren</li> <li>• Aufnahme-, Misch- und Nachbearbeitungspraxis, Arbeit mit Mehrspur-Aufnahmetechnik</li> <li>• Instrumenten- und Raumakustik</li> <li>• Selbstständiger technischer Aufbau und Aufnahme von einem Konzert des Instituts für Neue Musik der Hochschule für Musik FRANZ LISZT.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• theoretische und praktische Grundlagen wie Anwendungen der Tonstudioteknik</li> <li>• Fähigkeit, den Prozess einer Tonstudioproduktion zu erörtern und in einer Konzertaufnahme anzuwenden</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung / Übung / Selbststudium	
Voraussetzung	<p>Fachmodule Orientierungsphase</p> <p>Voraussetzung für Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik II ist die erfolgreich erbrachte Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die beide Modulteilprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Modulteilprüfung i:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%)</li> <li>• Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%)</li> <li>• Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition Modulteilprüfung II:</li> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (60%)</li> <li>• Erfolgreiche Konzertaufnahme, incl. Aufbau (40%)</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/Konzertaufnahme im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Häufigkeit des Moduls	jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 60 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Konzertaufnahme 20 Stunden, Selbststudium: 70 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 3. Semester	

## Fachmodul Elektroakustische Komposition – Einführung Max/ MSP/SuperCollider

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Max/ MSP/SuperCollider	Medienkunst/ Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computersoftwares für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition</li> <li>• Erlernen unterschiedlicher offener Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a., die den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration beschränken, sondern programmierbar und modular aufgebaut sind.</li> <li>• Erkennen der Potentiale durch ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangetragenener Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik</li> <li>• Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss</li> <li>• Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%)</li> <li>• Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%)</li> <li>• Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	4.-7. Semester	

## Fachmodul Elektroakustische Komposition – Computermusik

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Computermusik	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semestergebundene thematische Spezialisierung im Spektrum von Aktivitäten elektroakustischer Komposition, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt, im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss</li> <li>• Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%)</li> <li>• Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%)</li> <li>• Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat in der Professur Elektroakustische Komposition</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	4.-7. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – Audio Baukasten I

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Audio Baukasten I	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung verschiedener DAW's, Mikrofone, Filter, Kompressoren, PlugIns und Mischpulte</li> <li>• Grundlagen der Audioschnitt- und Aufnahmetechniken</li> <li>• Studioaufnahmen und Mischung kleiner Beispielaufgaben und Diskussion verschiedener Techniken und Technologien</li> <li>• Erster Umgang mit dem Studio M5</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb aller notwendigen theoretischen sowie praktischen Grundlagen im Bereich der Audiotechnologie</li> <li>• Einüben von diversen Schnitttechniken und Aufnahmetechniken unter Berücksichtigung unterschiedlicher Aufnahmesituationen (Studio oder Außen- aufnahmen), selbstverantwortlicher Umgang mit der Technologie eines Produktion,- und Sendestudios</li> <li>• Erwerb der Grundeigenschaften des Klangphänomens und Sensibilisierung auf dessen Manipulation</li> <li>• Erwerb von Schlüsselqualifikationen wie beispielsweise analytisches Hören</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/Kurzreferat/eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation einer individuellen Audioarbeit</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 3. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – Audio Baukasten II

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Audio Baukasten II	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf Grundlage der selbst gewählten DAW arbeiten die Studierenden in jeder Woche an einem Projekt und diskutieren dieses</li> <li>• Auftretende Probleme werden gemeinsam im Studio M5 analysiert und Lösungsvorschläge erarbeitet und umgesetzt</li> <li>• Die Zwischenpräsentationen werden diskutiert und ausgewertet</li> <li>• Noch fehlendes technisches Now how im Bereich Audioverarbeitung und Sounddesign wird anhand der eigenen Arbeit vermittelt</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb der theoretischen und praktischen Grundlagen im Bereich der Klangverarbeitung und der anspruchsvolleren Mischtechnologien</li> <li>• Schärfen des Bewusstseins für produktionstechnische Problematiken und deren Lösungsansätze</li> <li>• Transfer technischen Wissens auf eigene kreative Arbeiten</li> <li>• Schulung der Teamfähigkeit und des Kritikvermögens im Diskurs über Arbeiten anderer Studierender</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachteilm modul Audio- und Tonstudioteknik I eigene Projektidee	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/Kurzreferat/eigenständiger Lösung, Präsentation und Dokumentation einer individuellen Audioarbeit</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 5. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – On Air

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul On Air	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in das journalistische Arbeiten und in die technischen Grundlagen der Radiopraxis: inhaltliche Recherche, Schreiben fürs Hören, Umgang mit der Stimme, journalistische Sendeformen (Reportage, Beitrag, Interview, Magazin, Live-Moderation), Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken), Live-Moderation</li> <li>• Redaktionelle Konzeption und Umsetzung einer Magazinsendung für das Programm von bauhaus.fm.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb der journalistischen und technischen Grundlagen für das Medium Radio</li> <li>• Einübung der verschiedenen Arbeitsfelder im Sendebetrieb (CVD, Musikredakteur, Techniker, Autor usw.)</li> <li>• Ausbauen von sozialen Kompetenzen, Teamfähigkeit und verantwortlichem Handeln</li> <li>• Entwickeln von Kritikfähigkeit, Erwerb qualifizierter und seriöser Recherchemethoden, Einüben schneller und konzentrierter Arbeitsabläufe zur Gewährleistung eines reibungslosen Sendebetriebs</li> <li>• Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Realisierung einer Magazinsendung</li> <li>• Entfaltung eigener kreativer Ansätze in der Entwicklung neuer Sendeprofile</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen</li> <li>• Produktion aller im Werkmodul erarbeiteten Radioformate</li> <li>• Teamarbeit und Teilnahme an der regelmäßigen Sendung</li> <li>• eigenständiger Beitrag zur 48 Stunden-Sendung am Semesterende</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 3. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – Schreiben fürs Hören

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Schreiben fürs Hören	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Über das Anfertigen von Texten für verschiedene Radioformate werden die Studierenden mit der Vielfalt des geschriebenen Wortes im Radio vertraut gemacht und haben die Möglichkeit, eine Form zu wählen, in der sie einen eigenen Stil entwickeln.</li> <li>• Die produzierten Texte werden regelmäßig in der Gruppe besprochen, kritisiert und analysiert. Entstandene Texte werden radiophon umgesetzt und im Programm von bauhaus.fm gesendet</li> <li>• Neben den praktischen Übungen wird, anhand von Beispielen, die Entwicklung des künstlerischen Wortes im Hörfunk nachvollzogen</li> <li>• Das Hauptaugenmerk liegt neben der schriftlichen Artikulation auf der Inszenierung des geschriebenen Wortes im Radio</li> <li>• Thematisiert werden die experimentellen Anfänge in der Weimarer Republik, die Impulse des Neuen Hörspiels, das Aufkommen von improvisierten Texten in den Stücken und die Wirkung fiktionaler sowie echter O-Töne</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlernen und Anwenden der Grundlagen des Schreiben fürs Hören</li> <li>• Einführung in die Geschichte des geschriebenen Wortes im Rundfunk</li> <li>• Sensibilisierung für Schwierigkeiten und Möglichkeiten des Wortes im auditiven Bereich</li> <li>• Ausbildung einer eigenen Kompetenz im Umgang mit dem geschriebenen Wort im Funk</li> <li>• Entwicklung und Festigung des eigenen Stils</li> <li>• Herausbilden von Kritikfähigkeit und eines kompetenten, reflektierten Umgangs mit den eigenen kreativen Arbeitsprozessen</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radiohandwerks	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen</li> <li>• Erfüllung der Hausaufgaben (Schreiben von Texten zu den im Modul erarbeiteten Textformen, Kurzreferat)</li> <li>• radiophone Umsetzung von zwei ausgewählten Texten,</li> <li>• Erarbeitung eines eigenen kreativen Textes zu einem Format der Wahl und dessen radiophone Umsetzung zum Semesterende</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester im Wechsel mit Fachmodul Funkformen	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 5. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – Moderation

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Moderation	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Atem-, und Sprechtechniken, Körpertraining</li> <li>• Analyse unterschiedlicher Stimmen, Sprechen unterschiedlicher Texte für das Mikro (Nachrichten, Sachtexte, Hörspielrollen, Essays usw.)</li> <li>• Analyse und Entwerfen von für das Sprechen geeigneten Texten</li> <li>• Schauspiel- bzw. Sprecherführung, Produktion eigener Sprachtakes</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen der eigenen Stimme, Erlangen von Selbstsicherheit beim Sprechen vor dem Mikrofon, Sinn erfassendes Lesen und frei Sprechen lernen, Moderation von Sendungen, Erlernen des notwendigen Vokabulars im Umgang mit Schauspielern und Sprechern,</li> <li>• Sensibilisierung auf radiophone Texte,</li> <li>• Entwicklung der Persönlichkeit am Mikrofon</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Regelmäßige Beteiligung am öffentlichen Sendebetrieb	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen</li> <li>• Erfüllung der Hausaufgaben (Schreiben von Texten zu den im Modul erarbeiteten Textformen, Kurzreferat)</li> <li>• radiophone Umsetzung von zwei ausgewählten Texten,</li> <li>• Erarbeitung eines eigenen kreativen Textes zu einem Format der Wahl und dessen radiophone Umsetzung zum Semesterende</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	mindestens alle drei Semester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1. Semester	
Niveaustufe	2. bis 5. Semester	

## Fachmodul Experimentelles Radio – Funkformen

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Funkformen	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul gibt einen Überblick über die Gestaltungsprinzipien von Formatradios und befasst sich mit der Frage, in welche Richtung und in welchem Ausmaß der aktuelle Wandel des Hörfunks in Deutschland und weltweit sich entwickeln wird.</li> <li>• Im Rahmen des Moduls wird eine eigene (Web)Radio-Idee entwickelt und als Pilotprogramm verwirklicht.</li> <li>• Durch die Diskussion der konkreten Auswirkungen, die die Liberalisierung und die daraus entstandene Programmvielfalt auf das Radio als Kommunikationsinstrument haben, sollen die Zukunftsperspektiven des Radios beleuchtet und analysiert werden.</li> <li>• Ausgehend von der Erklärung und Definition einzelner traditioneller Radioformate, sollen Ideen und kreative Konzepte zu eigenen, neuen Formaten entwickelt und anhand einer Pilotsendung realisiert werden (Sendung auf bauhaus.fm).</li> <li>• Dabei wird der technologischen Entwicklung (Digitalisierung der Radioübertragung, Webradio) des Radios und der damit einhergehenden Ausdehnung des Rezeptionsraums besonders Rechnung getragen.</li> <li>• Diskutiert werden soll der globale Radioraum als Transporteur von Inhalten, die tief in andere Kulturen eindringen.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung eines neuen Radioformats und theoretische Auseinandersetzung mit den sich daraus ergebenden Konsequenzen</li> <li>• Erwerb von Kenntnissen über die organisatorische und technische Entwicklung des Rundfunks in Deutschland von den Anfängen bis in die Gegenwart</li> <li>• Kennenlernen der aktuellen Struktur und Entwicklungen in der deutschen und internationalen Rundfunklandschaft</li> <li>• Diskussion über die aktuelle Entwicklung und Erkennen von fehlenden Inhalten</li> <li>• Analyse beispielhafter Nischenradioangebote und Internetradiosender</li> <li>• Verwirklichung einer eigenen (Web)Radio-Idee als Pilotprogramm im Rahmen einer Sendung auf bauhaus.fm.</li> <li>• Förderung des Spiels mit Formaten und Möglichkeiten des Radios und der akustischen Welt im Allgemeinen, Förderung der Auseinandersetzung mit politischen Inhalten</li> </ul>	
Lehrformen	Redaktionssitzung, Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radiohandwerks	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Experimentelles Radio	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der audiokünstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum/ an den Redaktionssitzungen</li> <li>• Erfüllung der im Rahmen des Moduls gestellten Aufgaben</li> <li>• Entwicklung eines neuen Radioformats, gemeinschaftliche Produktion einer Pilotsendung</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester im Wechsel mit Fachmodul Schreiben fürs Hören	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung / Plenum / Übung / Workshop: 150 Stunden, Selbststudium 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 5. Semester	

## Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Grundlagen digitaler Kunst I

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst I	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung von aktuellen Programmierumgebungen und deren Einsatzgebiete</li> <li>• Übung und Vertiefung von Codekompetenz anhand konkreter Problemstellungen sowohl als Einzelaufgabe wie in der Gruppe</li> <li>• Anleitung zur selbstständigen Vertiefung und Basiswissen zur Interaktion mit einer digitalen Community</li> <li>• Reflexion der künstlerischen Praxis des Programmierens - Formalisierung von Ideen, der Code als Kunst</li> <li>• Schnittstellen zu den Lehrinhalten der Professur Interface Design, um die Softwarekompetenzen zu vermitteln</li> <li>• Signalverarbeitung von Interfaces und Eingabegeräten</li> <li>• Steuerung von Ausgabegeräten.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Verständnis von Syntax und Funktion von aktuellen, für Künstler und Designer grundlegenden Auszeichnungs-, Script- und textbasierten, objektorientierten Programmiersprachen sowie von grafischen, datenstrom-orientierten Programmierumgebungen</li> <li>• Der sichere Umgang mit mindestens einem der vorgestellten Werkzeuge und die Kompetenz, das richtige Werkzeug für eine gegebene Aufgabe auszuwählen</li> <li>• Die künstlerische Auseinandersetzung mit den ästhetischen Implikationen der Werkzeuge, deren Einordnung in die Medienkunstgeschichte und der bewusste Einsatz in der eigenen Praxis</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum</li> <li>• künstlerische Präsentation und Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Grundlagen digitaler Kunst II

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst II	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Rahmen eines wechselnden thematischen Kontextes werden gemeinsam Inhalte erarbeitet und dabei benötigte Codekompetenzen vertieft</li> <li>• Es wird Anleitung gegeben, welche zur selbstständigen Fortführung der Arbeit befähigt</li> <li>• Im Diskurs und durch Referate werden Inhalte strukturiert und für die eigene künstlerische Arbeit ausgewertet</li> <li>• Transfer von der Recherche und Absorbierung von Wissen hin zum eigenem Standpunkt, Konzept und künstlerischer Produktion</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis über künstlerische Arbeitsmethoden und Strategien zur Umsetzung eines Konzepts in eine konkrete Arbeit</li> <li>• Kunst- und mediengeschichtliches Hintergrundwissen zur Positionierung der eigenen Arbeit</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop/ Übung/ Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Grundlagen digitaler Kunst I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum</li> <li>• künstlerische Präsentation und Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Modell und Funktion

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Modell und Funktion	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über Möglichkeiten zum schnellen Vormodellbau zur räumlichen Überprüfung von zweidimensionalen Skizzen</li> <li>• Anhand des Modells Evaluierung und Diskussion des Vorentwurfs</li> <li>• Planung und fachgerechte Umsetzung eines gestalterischen Vorhabens unter Anwendung von Material und Werkzeug</li> <li>• Professionelle, funktionale Ergebnisse</li> <li>• Form und Funktions-Relation</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherer Umgang mit Material und Werkzeug zur effektiven und zielgenauen Umsetzung einer künstlerischen oder gestalterischer Ideen</li> <li>• Materialgerechte Handhabung und Verarbeitung</li> <li>• Kontrolle über den Entwurfsprozess von der Idee über Skizzen, Modelle, Studien, zum endgültigen künstlerischen oder gestalteten Gegenstand</li> <li>• Reflexion von Material in seiner Werk bestimmenden Bedeutung, von Techniken als Sinn gebendes Regelwerk einer Idee</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum</li> <li>• künstlerische Präsentation und Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Gestaltung medialer Umgebungen – Vom Kopf in die Welt: Konzept I Kommunikation I

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Vom Kopf in die Welt: Konzept I Kommunikation I Wirkung	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über Möglichkeiten der Darstellung und der visuellen Kommunikation</li> <li>• Erproben und Reflektieren der Wirkung analoger und digitaler bildgebender Verfahren anhand von konkreten Aufgaben</li> <li>• Umgang mit aktuellen digitalen und analogen Werkzeugen und Darstellungsmethoden</li> <li>• Planung und fachgerechte Umsetzung eines künstlerisch oder gestalterischen Vorhabens</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlernen und Reflektieren von Methoden zur Vermittlung von künstlerischen Vorhaben, Konzepten, Gedanken, Ideen et al. Welche Möglichkeiten der Kommunikation gibt es, welche sind für welches Vorhaben zielführend?</li> <li>• Erkennen und Definieren von Kommunikationszielen und Erlangung der Kompetenz diese zu erreichen</li> <li>• Das finden individueller Antworten auf die Fragen: Wie vermittele ich meine Ideen? Wie wirkt das Werk?</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Gestaltung Medialer Umgebungen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Teilnahme am Plenum</li> <li>• künstlerische Präsentation und Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 60 Stunden, Selbststudium 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Interface Design –Webtechnologien und Mobile Medien

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Webtechnologien und Mobile Medien	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Client/Server, HTML, CSS, Javascript, Soziale Medien, ...)</li> <li>• Grundlagen der Programmierung von mobilen Endgeräten (Webapps, Hybrid Apps)</li> <li>• Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis von vernetzten Medien</li> <li>• Einblick in die Anwendung von Scriptsprachen</li> <li>• Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von statischen und dynamischen Webseiten und/oder Konzeption und Erstellung von Anwendungen auf mobilen Endgeräten</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Besuch der Vorlesung „Webtechnologien“ Fak. Medien/ Prof. Stein	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Interface Design	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive Teilnahme</li> <li>• erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben</li> <li>• Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 5. Semester	

## Fachmodul Interface Design – Interaktive Medien

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Interaktive Medien	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Programmierung von vernetzten Medien (Client/Server, Kommunikationsprotokolle, APIs, Internet of Things, Webapps, ...)</li> <li>• Grundlagen der Elektronik</li> <li>• Experimentelle Gestaltung interaktiver Interfaces</li> <li>• Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweitertes Verständnis von vernetzten Medien</li> <li>• Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen</li> <li>• Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Applikationen auf Mobilgeräten</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Technische Grundlagen I/ Webtechnologien	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Interface Design	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive Teilnahme</li> <li>• erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben</li> <li>• Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 6. Semester	

## Fachmodul Medien-Ereignisse – Basic-Training

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Basic Training	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhand eines konkreten Beispiels, z.B. eines Live-Programms oder eines Animationsfilms werden eigenständige Gestaltungsprojekte erarbeitet</li> <li>• Dabei werden die historischen, politisch- gesellschaftlichen, technischen und ästhetischen Aspekte der Gestaltung vermittelt und reflektiert.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende gestalterische Methoden sowie die technischen, gestalterischen und ästhetischen Vorgaben der ereignisorientierten Medien anwenden</li> <li>• Grundausstattung von gestalterischen Werkzeugen und Methoden</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Medien- Ereignisse	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive Teilnahme</li> <li>• erfolgreiches Lösen übernommener Teilaufgaben bzw.</li> <li>• dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen Vorhabens</li> <li>• In einzelnen Fällen kann die Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Medien-Ereignisse – Video Tools

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Video Tools	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhand konkreter Vorhaben erlernen die Studierenden den gestalterischen Umgang mit verschiedenen Video- und Studio-Tools</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische und gestalterische Grundlagen des Mediums Video</li> <li>• Praktische Erfahrung im Umgang mit relevanten digitalen Werkzeugen</li> <li>• Reflexion der historischen, politisch-gesellschaftlichen, technischen, gestalterischen und ästhetischen Aspekte des Mediums</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung / Übung / Plenum, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden des Lehrgebietes Medien- Ereignisse	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen bzw. gestalterischen Prozesse und Ergebnisse.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive Teilnahme</li> <li>• erfolgreiches Lösen übernommener Teilaufgaben bzw.</li> <li>• dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen Vorhabens</li> <li>• In einzelnen Fällen kann die Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung / Workshop: 120 Stunden, Selbststudium 60 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Freie Belegleistung

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Freie Belegleistung	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb von Schlüsselqualifikationen in anderen Disziplinen als denen des Studiengangs Medienkunst/ Mediengestaltung</li> <li>• Unterstützung der individuellen Schwerpunktbildung</li> </ul>	
Qualifikationsziele	• richten sich nach dem je gewählten Modul aus dem Angebot der Bauhaus-Universität Weimar	
Inhaltliche Verschränkungen	zur individuelle Schwerpunktbildung in der Medienkunst/Mediengestaltung	
Lehrformen	je nach gewähltem Modul	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für eine disziplinübergreifende Sichtweise auf den eigenen künstlerischen oder gestalterischen Schwerpunkt bzw. die Sprachvoraussetzung für ein Auslandsmodul.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse je nach gewähltem Modul.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus den Anforderungen des je gewählten Moduls.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2.-7. Fachsemester	

## Auslandsmodul

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Auslandsmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• künstlerische oder gestalterische Arbeiten im Rahmen der Aufgabenstellung der Partneruniversität</li> <li>• Einblick in aktuelle Tendenzen und in die Entwicklung der Konzeption, Entwurf und Umsetzung von relevanten Entwürfen im Ausland.</li> <li>• Auseinandersetzung mit Methoden des Entwurfs und ausgewählter Darstellungsmethoden; Präsentations- und Dokumentationsstrategien künstlerischer und gestalterischer Arbeiten im Ausland</li> <li>• Kennenlernen neuartiger wiss. Themenstellungen und Diskurse</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetenz zur öffentlichen, Individuellen oder Gruppenpräsentation an der Partnerhochschule</li> <li>• Kompetenz zur eigenständigen Erörterung eines Themenkomplexes</li> <li>• Kompetenzen in der Ableitung einer künstlerischen oder gestalterischen Aufgabenstellung</li> <li>• Kompetenzen in der eigenständigen Abwicklung</li> <li>• eines künstlerische oder gestalterischen Projektes</li> <li>• Kompetenzen im Bereich der Informationsrecherche, Informationsbewertung und deren Selektion an der Partnerhochschule</li> <li>• Kompetenz im Bereich des Arbeits und Zeitmanagements und der Projektstrukturierung</li> <li>• Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit einer Plattform der Kritik außerhalb der Universität</li> </ul>	
Lehrformen	30 SWS	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfolgreicher Abschluss der Module bis zum 5. Fachsemester</li> <li>• fachliche Begleitung durch eine Professur der Medienkunst/ Mediengestaltung</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die freie berufliche Tätigkeit und für die Orientierung als Designer in anderen Kulturen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzept</li> <li>• Entwurf</li> <li>• Referat</li> <li>• Präsentation</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Präsenz/Initiative</li> </ul>	
	Abschluss eines Learning Agreement	
	Erfüllung des Learning Agreements, Vorlage eines Transcript of Records	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 30 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche</li> <li>• Konzept</li> <li>• Entwurf</li> <li>• Referat</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Zwischenpräsentation</li> <li>• Abschlusspräsentation</li> <li>• Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Praktikumsmodul

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Praktikumsmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufspraktische Erfahrung in möglichst mehreren Fächern der Medienkunst/Mediengestaltung</li> <li>• Fragen der Dokumentation berufspraktischer künstlerischer bzw. gestalterischer Erfahrungen</li> <li>• Fragen der Präsentation berufspraktischer Erfahrungen; gegebenenfalls:</li> <li>• Vorbereitung eines Kurzvortrags in einem künstlerischen bzw. gestalterischen Kolloquium und der dafür nötigen theoretischen Reflexion</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufspraktische Erfahrungen in möglichst mehreren Fächern der Medienkunst/ Mediengestaltung außerhalb der Universität im In- oder Ausland</li> <li>• Kompetenz zur öffentlichen, individuellen oder Gruppenpräsentation</li> <li>• Kompetenz zur eigenständigen Erörterung eines Themenkomplexes</li> <li>• Kompetenzen in der Ableitung einer künstlerischen oder gestalterischen Aufgabenstellung</li> <li>• Kompetenzen in der eigenständigen Abwicklung eines Entwurfsprojektes</li> <li>• Kompetenzen im Bereich der Informationsrecherche, Informationsbewertung und deren Selektion</li> <li>• Kompetenz im Bereich des Arbeits und Zeitmanagements und der Projektstrukturierung</li> <li>• Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit</li> <li>• einer Plattform der Kritik außerhalb der Universität</li> </ul>	
Lehrformen	30 SWS	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfolgreicher Abschluss der Module bis zum 5. Fachsemester</li> <li>• fachliche Begleitung durch eine Professur der Medienkunst/Mediengestaltung</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die freie berufliche Tätigkeit und ggf. für die Orientierung als Medienkünstler/Mediengestalter in anderen Kulturen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzept</li> <li>• Entwurf</li> <li>• Referat</li> <li>• Präsentation</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Präsenz/Initiative</li> </ul>	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Praktikumsdauer von mind. 15 Wochen	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 30 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche</li> <li>• Konzept</li> <li>• Entwurf</li> <li>• Referat</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Zwischenpräsentation</li> <li>• Abschlusspräsentation</li> <li>• Dokumentation</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	6.-7. Fachsemester	

## Wissenschaftsmodul Informationssysteme – Web-Technologie Grundlagen

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Web-Technologie Grundlagen	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführung</li> <li>▪ Rechnerkommunikation und Protokolle</li> <li>▪ Dokumentsprachen</li> <li>▪ Client-Technologien</li> <li>▪ Server-Technologien</li> <li>▪ Architekturen und Middleware-Technologien</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen.</li> <li>▪ Vermittlung von Grundwissen aus benachbarten Gebieten.</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführung in die Informatik,</li> <li>▪ Grundlagen Programmiersprachen,</li> <li>▪ Grundlagen des Software Engineerings</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) Klausur (2 ECTS)	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Wissenschaftsmodul Informationssysteme – Datenbanken

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Datenbanken	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Konzepte moderner Datenbanksysteme und stellt den Datenbankentwurf für klassische Datenmodelle, insbesondere für das Relationenmodell vor.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kenntnis von und sicherer Umgang mit Techniken zur Modellierung von Datenbank Anwendungen</li> <li>▪ Verständnis der theoretischen Grundlagen von Datenbanksystemen einschließlich der hieraus resultierenden Grenzen</li> <li>▪ Erwerb praktischer Fähigkeiten beim Einsatz von Datenbanksystemen</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführung in die Informatik,</li> <li>▪ Grundlagen Programmiersprachen,</li> <li>▪ Grundlagen des Software Engineerings</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) Klausur (2 ECTS)	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Wissenschaftsmodul Mensch-Maschine-Interaktion – Wahrnehmung und Kognition für Usability

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Wahrnehmung und Kognition für Usability	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Vorlesung gibt eine Einführung in das Gebiet Usability.</li> <li>▪ Sie vermittelt einen Überblick über die für das Design technischer Systeme und für die Interaktion von Nutzern und technischen Systemen wichtigsten Erkenntnisse, Theorien, Techniken und Methoden aus der Wahrnehmungspsychologie und den Kognitionswissenschaften.</li> <li>▪ Thematische Schwerpunkte liegen u.a. auf der visuellen Informationsverarbeitung und auf den für Usability relevanten Aufmerksamkeits- und Gedächtnismodellen. Am Ende des Semesters sollen die Teilnehmer in der Lage sein, häufige Faktoren aus Wahrnehmung und Kognition zu erkennen, die gutes oder schlechtes Design ausmachen, und Lösungsansätze für ausgewählte Klassen von Designproblemen zu generieren. Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; die Materialien werden größtenteils auf Englisch vorliegen.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Am Ende der Veranstaltung sollen die Studierenden solide, anwendbare Kenntnisse in Theorie und Praxis über die für Usability und Mensch-Computer Interaktion wichtigsten Methoden, Techniken, Theorien und Modelle in menschlicher Wahrnehmung und Kognition erlangt haben.</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS)</li> <li>• aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS)</li> <li>• Klausur (2 ECTS)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Wissenschaftsmodul Grafische Informationssysteme – Algorithmen und Datenstrukturen

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Algorithmen und Datenstrukturen	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	Die Veranstaltung befasst sich mit dem Prinzip und der Implementation grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen. Dabei werden u.a. Zeichenketten, geometrische Probleme, Graphen, mathematische Algorithmen und NP-Vollständige Probleme betrachtet.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein.</li> <li>▪ Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführung in die Informatik</li> </ul>	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) Klausur (2 ECTS)	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Wissenschaftsmodul Grafische Informationssysteme – Visualisierung

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Programmiersprachen	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<p>In der Vorlesung werden folgende Themen behandelt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Klassen und Klassenhierarchien</li> <li>▪ Übergabe- und Rückgabemechanismen</li> <li>▪ const correctness</li> <li>▪ Speicherverwaltung und Zeiger</li> <li>▪ Generische Programmierung</li> <li>▪ Javascript</li> </ul> <p>Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zu vertiefen. Als Programmiersprache wird C++ eingesetzt.</p>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel der Programmiersprachen C++ und Javascript.</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	Einführung in die Informatik	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <p>regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS)            bewertete Übungsaufgaben (2 ECTS)            Mündliche Prüfung (2 ECTS)</p>	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

## Wissenschaftsmodul Medienkultur – Einführung in die Medien- und Kulturtheorie

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Einführung in die Me- dientheorie	Lehrgebiet Medienphilosophie
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schlüsseltexte der Medien- und Kulturtheorie: Gründungstexte der Medienwissen- schaft (z.B. von Walter Benjamin, Marshall McLuhan u.a.); Theorie der Graphie (z.B. Eric Havelock, Bruno Latour u.a.); Theorie der Aisthesis (z.B. Platon, Walter Benjamin, Jean Baudry u.a.), Theorie der Technik (z.B. Martin Heidegger, Gilbert Simondon), Theorie der Infra- strukturen und der Übertragung (z.B. Harold Innis, Paul Virilio), Theorie der Kybernetik (z.B. Michel Serres, Heinz von Foerster), The- orie der Materialität von Medien (z.B. Aristoteles, Fritz Heider, Gilbert Simondon), Theorie der sozialen Ordnung (z.B. Talcott Parsons, Niklas Luhmann), Theorie der Subjektivität (z.B. Jacques Lacan, Félix Guattari), Theorie der Medienanthropolo- gie (z. B. Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Günter An- ders, Katherine Hayles), Gendertheorie (z.B. Donna Haraway, Laura Mul- vey).</li> <li>• Methoden und Verfahren der Filmanalyse und der Filminterpretation an- hand aus- gewählter Beispiele; Einführung in die interpretationsgestützte Filmanalyse. Me- thoden und Verfahren der Textanalyse anhand ausgewählter Beispieltexte.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übersichts- und Grundlagenkenntnisse der wichtigsten Denkansätze in Medien- und Kulturtheorie; Grundlagen und Methoden der Filmanalyse</li> <li>• Grundlagen und Methoden der Textanalyse</li> <li>• zusammenfassende Darstellung theoretischer Textinhalte und Argumentationen in mündlicher und schriftlicher Form</li> <li>• selbstständige wissenschaftliche Literaturrecherche, aktive und interaktive Teilnahme an Fachdiskussionen.</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung/ Seminar/ Übung	
Voraussetzung	Keine	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das medientheoretische Verständnis und theoriegeleitete Re- flexionsvermögen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs- punkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktiver Seminarteilnahme</li> <li>• Schriftlicher Hausarbeit</li> <li>• Klausur</li> <li>• Filmanalyse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: Vorlesung: regelmäßige Anwesenheit, Abschlussklausur (50 %) Übung: überprüfbare Textlektüre, Mitwirkung in der Diskussion Seminar Filmanalyse: aktive Teilnahme (Anwesenheit, ggf. überprüfbare Textlek- ture, Mitwirkung in der Diskussion, Kurzreferat), schriftl. Hausarbeit 5-10 (25 %) Seminar Textanalyse: aktive Teilnahme (Anwesenheit, überprüfbare Textlektüre, Mitwirkung in der Diskussion, Kurzreferat) (25 %)</p>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Übung / Seminar: 240 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 360 Stunden, 12 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	1. Semester	

**Pflicht- und Wahlpflichtmodule  
des Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung B.F.A.  
8. Fachsemester**

## Bachelor-Fachmodul

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Bachelor-Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden Techniken und Praktiken, die zur Absolvierung der jeweiligen Bachelor-Arbeit notwendig sind, vermittelt und vertieft</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewältigung der technisch/praktischen Anforderung vorbereitend und im Verlaufe der Bachelorarbeit im Bereich der betreuenden Professur</li> </ul>	
Inhaltliche Verschränkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Inhalte sind unmittelbar an die individuellen Schwerpunktsetzungen im Rahmen des Bachelormoduls und des dazugehörigen Bachelor-Kolloquiums gebunden</li> </ul>	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodule 2.-7. Semester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Bewältigung des Bachelormoduls.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus der Dokumentation der Arbeitsprozesse und Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus der Anfertigung Dokumentation der Arbeitsergebnisse und dem Nachweis der bewältigten technischen und praktischen Anforderungen.	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Übung 100 SWS, Selbststudium 80 SWS	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	8. Semester	

## Bachelor-Kolloquium

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Bachelor-Kolloquium	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt und Entwicklungen im Rahmen der individuellen Schwerpunktsetzung des Bachelormoduls theoretisch diskutiert</li> <li>• Im Kolloquium werden die Abschlussarbeiten der Absolventen von den Betreuern und Mitstudenten regelmäßig besprochen, Zeitpläne erstellt, Ideen geschärft, inhaltliche Fragen diskutiert und die noch fehlenden Kenntnisse aufgeholt.</li> <li>• Ausarbeitung professioneller Darbietungsformen für die eigene Abschlusspräsentation</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur</li> <li>• Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes</li> <li>• Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit sowie mit denen der anderen Absolventen</li> <li>• Unterstützung bei der Fertigstellung der eigenen Abschlussarbeit</li> <li>• Schulung einer Dialogkultur</li> <li>• Übung in der Präsentation eigener künstlerischer Arbeiten</li> </ul>	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Modul ist inhaltlich mit dem Bachelor-Fachmodul und dem Bachelormodul verschränkt	
Lehrformen	Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Module 2.-7. Semester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Bewältigung des Bachelormoduls.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven Teilnahme am Kolloquium</li> <li>• einem 15 minütigen Vortrag zur eigenen Arbeit.</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dem regelmäßigen Besuch des begleitenden Kolloquiums</li> <li>• einem Vortrag von mind. 15 Minuten mit anschließender Diskussion im Kolloquium</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Kolloquium: 30 Stunden, Selbststudium incl. Vortrag 150 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	8. Semester	

## Bachelormodul

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	<b>Bachelormodul</b>	<b>Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.</b>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vervollkommnung des eigenen Instrumentariums zur Lösung von künstlerischen oder gestalterischen Fragestellungen in einem eigenen Themenfeld mit einem fachspezifischen Vertiefungsschwerpunkt</li> <li>• Präzisierung der eigenen Entwurfsaufgabe und Diskussion alternativer Konzepte</li> <li>• Prototypische Erprobung bzw. adäquate Visualisierung</li> <li>• Kritische theoretische Reflexion einer künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit</li> <li>• Ziel ist das Entwickeln eines innovativen Konzeptes sowie die Umsetzung zu einem Entwurf unter Berücksichtigung gebrauchsfunktionaler, technischer und ökologischer Bedingungen</li> <li>• Simulation des Entwurfes im Hinblick auf die besonderen Eigenschaften, lösungsadäquate Präsentation und Dokumentation</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, ein Thema der Medienkunst oder Mediengestaltung unter adäquater Anwendung der relevanten Techniken und Praktiken fristgerecht zu bearbeiten und theoretisch zu reflektieren</li> <li>• Fähigkeit zur Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen, Schaffung und Umsetzung von Fiktionen, zur Entwicklung neuer Öffentlichkeiten, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung der Alltagskultur</li> <li>• Nachweis der Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen.</li> <li>• Fähigkeit zur problemorientierten theoretischen wie gestalterischen Interpretation und konzeptionellen Reflexion des Arbeitsprozesses und -ergebnisses</li> <li>• Beherrschen des Themengebietes der Bachelorarbeit</li> <li>• Fähigkeit zur Kommunikation des eigenen Bachelorprojektes und dessen Präsentation</li> </ul>	
Lehrformen	Plenum, Konsultation	
Voraussetzung	Module der Orientierungsphase Module des 2.-7. Semesters	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den Abschluss Medienkünstler/ Mediengestalter (BfA).	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Bachelorarbeit</li> </ul>	
	Die Prüfungsleistungen des Bachelormoduls werden wie folgt gewichtet: 60 % Bewertung der Bachelorarbeit, 20 % Bewertung der Präsentation und 20 % Bewertung der Dokumentation.	
	Abgabe der Bachelorarbeit	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation 4 LP</li> <li>• Dokumentation 4 LP</li> <li>• Bachelorarbeit 10 LP</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum: 30 SWS, Selbststudium: 210 SWS, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 SWS, Präsentation und Dokumentation 270 SWS	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	8. Semester	

Wahlpflichtmodule  
aus dem Lehrgebiet der Freien Kunst  
3. bis 7. Fachsemester

## Projektmodul Kunst und Sozialer Raum – Organizational Ventures I

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Organizational Ventures I	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit</li> <li>• Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte</li> <li>• Atelierarbeit: Erstellung einer persönlichen Referenzbibliothek per Field Notebooks und Look-Books, experimentelle Studien in kleinerem Umfang (Hausaufgaben), gemeinsame oder individuelle Arbeit an einem größeren Projektvorhaben</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Themenfelder, Methodik, Ausdrucksformen (Medien) von Kunst im sozialen Raum</li> <li>• Verständnis der Herkunft und Bedeutung grundlegender Begriffe der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik, z.B. „Inventar“, „Archiv“, „Enzyklopädie“, „Wunderkammer“, „Museum“, „Depot“, aber auch „Körperschaft“, „Verein“, „Unternehmen“</li> <li>• Kenntnis maßgeblicher Beispiele der historischen und zeitgenössischen künstlerischen Auseinandersetzung mit o.g. Begriffen/ Themenfeldern in neuen und traditionellen Medien.</li> <li>• Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“</li> <li>• Grundkenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit mit „unternehmerischen“ und ausstellungsorientierten Konzepten: Aneignung und Variation künstlerisch-gestalterischer Vorbilder</li> <li>• grundlegende Kenntnisse und Anwendbarkeit des dafür notwendigen künstlerischen Handwerkszeugs</li> <li>• Entwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten sowohl zur individuellen als auch kollektiven Arbeit an einem größeren Projektvorhaben</li> </ul>	
Lehrformen	Plenum, Konsultation	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Field Notebook</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung/Installation/Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum / Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2.-7. Semester	

## Projektmodul Kunst und Sozialer Raum – Organizational Ventures II

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Organizational Ventures II	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit</li> <li>• Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte</li> <li>• Atelierarbeit: Gemeinsame und individuelle Umsetzung eines großen Projektvorhabens. Schwerpunkte insbesondere auf der Vernetzung verschiedener Inhalte, Medien und Formate zu einer Gesamtkomposition (Installation, Performance oder Unternehmung in Gruppenarbeit)</li> <li>• Arbeits- und Aufgabenverteilung, Entwicklung räumlicher und kommunikativer Infrastrukturen, Formatentwicklung, Finanzierung und Logistik (Planung von Produktionsabläufen und -zeiträumen)</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung der Studieninhalte aus dem Projektmodul „Organizational Ventures I“ („OV I“)</li> <li>• Fähigkeit zur komparativen Beurteilung historischer und zeitgenössischer künstlerischer Auseinandersetzungen mit relevanten Begriffen/Themenfeldern (siehe „OV I“) in neuen und traditionellen Medien</li> <li>• Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“</li> <li>• Befähigung zur selbständigen kritisch-analytischen Auseinandersetzung mit der Geschichte und Praxis einzelner Diskursgegenstände der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik (vgl. „OV I“)</li> <li>• Fortgeschrittene Kenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit mit unternehmerischen und ausstellungsorientierten Konzepten: Fähigkeit zur Entwicklung eigenständiger Positionen und Ausdrucksformen</li> <li>• Weiterentwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten in der Projektarbeit, insbesondere auch in der Ausstellungsorganisation und -projektleitung, Zusammenarbeit mit externen Partnern/Ausstellungs- und Präsentationskontexten</li> </ul>	
Lehrformen	Plenum, Konsultation	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Projektmodul Organizational Ventures I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Field Notebook</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung/Installation/Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum/ Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2.-7. Semester	

## Projektmodul Experimentelle Malerei und Zeichnung

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Experimentelle Malerei und Zeichnung	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeitgenössische Themen, Positionen und Diskurse der/zur Malerei und Zeichnung</li> <li>• künstlerische Medien und Strategien der Experimentellen Malerei und Zeichnung</li> <li>• wechselnde experimentelle und konzeptionelle, auch disziplinübergreifende Projektthemen mit aktuellen gesellschaftsrelevanten Bezügen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, den eigenen Arbeitsprozess vor dem Hintergrund zeitgenössischer Themen, Positionen und Diskurse der/ zur Experimentellen Malerei und Zeichnung zu reflektieren</li> <li>• Fähigkeit, künstlerische Medien und Strategien der dreidimensionalen Kunst anzuwenden und sich zu spezialisieren, um eine individuelle, authentische Künstlerpersönlichkeit zu entwickeln</li> <li>• Fähigkeit, künstlerisch-technische Verfahren sachgerecht und dem Inhalt angemessen einzusetzen</li> <li>• Fähigkeit, in disziplinübergreifenden Themenstellungen zu arbeiten</li> </ul>	
Lehrformen	Plenum, Konsultation	
Voraussetzung	Einführungsprojektmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Einzelkonsultationen</li> <li>• Anfertigung künstlerische Arbeits-/Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum/ Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2.-7. Semester	

## Projektmodul Skulptur, Objekt, Installation

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Skulptur, Objekt, Installation	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeitgenössische Themen, Positionen und Diskurse der/zur dreidimensionalen Kunst</li> <li>• künstlerische Medien und Strategien der dreidimensionalen Kunst</li> <li>• wechselnde experimentelle und konzeptionelle, auch disziplinübergreifende Projektthemen mit aktuellen gesellschaftsrelevanten Bezügen</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, den eigenen Arbeitsprozess vor dem Hintergrund zeitgenössischer Themen, Positionen und Diskurse der/ zur dreidimensionalen Kunst zu reflektieren</li> <li>• Fähigkeit, künstlerische Medien und Strategien der dreidimensionalen Kunst anzuwenden und sich zu spezialisieren, um eine individuelle, authentische Künstlerpersönlichkeit zu entwickeln</li> <li>• Fähigkeit, künstlerisch-technische Verfahren sachgerecht und dem Inhalt angemessen einzusetzen</li> <li>• Fähigkeit, in disziplinübergreifenden Themenstellungen zu arbeiten</li> </ul>	
Lehrformen	Plenum, Konsultation	
Voraussetzung	Einführungsprojektmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation im Diplomstudiengang Freie Kunst und die freie berufliche Tätigkeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der künstlerischen Arbeit</li> <li>• Dokumentation der künstlerischen Prozesse und Ergebnisse</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktive (mündliche) Teilnahme im Plenum</li> <li>• Kurzvortrag</li> <li>• Einzelkonsultationen</li> <li>• Anfertigung einer künstlerischen Arbeit /Endpräsentation und Dokumentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum/Workshop: 120 Stunden, Konsultation: 30 Stunden, Selbststudium: 390	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden, 18 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2.-7. Semester	

## Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Multiple Choice

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Multiple Choice	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwurf und Produktion von Multiples im Rahmen praktischer Übungen</li> <li>• Theorie: Vermittlung und Diskussion von maßgeblichen Kunst-/Kulturwiss.</li> <li>• Positionen zu Multiples</li> <li>• Fokus: Das Multiples als künstlerische Strategie ökonomischer Subversion und Effizienz</li> <li>• Evaluation von kanonischen Beispielen künstlerischer Multiples</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kunstgeschichtliches Wissen</u> über Entstehungskontext, Ökonomie, Aussage und Ästhetik des Multiples und <u>dessen praktische künstlerische Anwendung</u></li> <li>• Kompetenzen in Entwurf und Produktion von Multiples</li> <li>• <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten für die Produktion künstlerischer Multiples inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop, Übung, Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse</li> <li>• der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum</li> <li>• Field Notebook</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung der Übungs- &amp; Hausaufgaben (Multiples)</li> <li>• Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Home Work

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Home Work	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Themen/ Produktionsformate: „Heimarbeit“ („Cottage Industry“ und „Home Office“), „Küche“ (Labor), „Heimwerken“</li> <li>• Experimentelle Untersuchung einer Vielzahl von Produktionsformaten/-bedingungen im Rahmen praktischer Übungen</li> <li>• Theorie: Kunst-/kultur-/sozialwiss./architekturtheoret./philos. Aussagen zu Arbeitsplätzen/-atmosphäre/Produktionsbedingungen/Arbeitsserträgen</li> <li>• Evaluation von Beispielen für erfolgreiche unternehmerische Entwürfe wie Heim-arbeitsplätzen und „Geschäften“: Einrichtung und Unterhalt, Ästhetik, Öffentlich-keitswirksamkeit</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext der „Heimarbeit“/„Cottage Industry“; Wissen um deren spezifische Medien und Fach-sprachen</li> <li>• Theoretisches Wissen und dessen praktische Anwendung über Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Arbeitsplätzen (Raum) Arbeitsatmosphäre und Arbeitsserträgen (Inhalt und Ästhetik von Produkt Dienstleistungen etc.)</li> <li>• Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum verfügbaren Werkzeuge/ Arbeitsmittel/ Ateliers.</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop, Übung, Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse</li> <li>• der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum</li> <li>• Field Notebook</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung der Übungs- &amp; Hausaufgaben (Multiples)</li> <li>• Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Inventory and Display

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Inventory and Display	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Themen/ Produktionsformate: „Heimarbeit“ („Cottage Industry“ und „Home Office“), „Küche“ (Labor), „Heimwerken“</li> <li>• Experimentelle Untersuchung einer Vielzahl von Produktionsformaten/-bedingungen im Rahmen praktischer Übungen</li> <li>• Theorie: Kunst-/ kultur-/ sozialwiss./ architekturtheoret. / philos. Aussagen zu Arbeitsplätzen/-atmosphäre/ Produktionsbedingungen/Arbeitserräten (</li> <li>• Evaluation von Beispielen für erfolgreiche unternehmerische Entwürfe von Heim-arbeitsplätzen und „Geschäften“: Einrichtung und Unterhalt, Ästhetik, Öffentlich-keitswirksamkeit</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext der „Heimarbeit“/„Cottage Industry“, Wissen um deren spezifische Medien und Fach-sprachen</li> <li>• Theoretisches Wissen und dessen praktische Anwendung über Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Arbeitsplätzen (Raum) Arbeitsatmosphäre und Arbeitserräten (Inhalt und Ästhetik von Produkt Dienstleistungen etc.)</li> <li>• Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis im Lehrgebiet Kunst und sozialer Raum für die verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop, Übung, Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Pro-jekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse</li> <li>• der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analo-ger Form</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum</li> <li>• Field Notebook</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung der Übungs- &amp; Hausaufgaben (Multiples)</li> <li>• Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit klei-neren Umfangs (Multiple)</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Experimentelle Malerei und Zeichnung

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul	Studiengang Freie Kunst
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungen zu künstlerischen Medien und Strategien der Experimentellen Malerei und Zeichnung</li> <li>• Diskurs der Ergebnisse und deren Weiterentwicklung</li> <li>• Professionalisierung in der Anwendung künstlerischer Techniken der Experimentellen Malerei und Zeichnung</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, künstlerische Medien und Strategien der dreidimensionalen Kunst anzuwenden und sich zu spezialisieren, um eine individuelle, authentische Künstlerpersönlichkeit zu entwickeln</li> <li>• Fähigkeit, künstlerisch-technische Verfahren sachgerecht und dem Inhalt angemessen einzusetzen</li> <li>• Fähigkeit, in disziplinübergreifenden Themenstellungen zu arbeiten</li> <li>• Fähigkeit, im Team die individuellen Entwicklungsprozesse gemeinsam erörtern</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop, Übung, Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Einführungsprojektmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse</li> <li>• der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum</li> <li>• Einzelkonsultationen.</li> <li>• Anfertigung der Übungs- &amp; Hausaufgaben</li> <li>• Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

## Fachmodul Skulptur, Objekt, Installation

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	<b>Fachmodul</b>	<b>Studiengang Freie Kunst</b>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungen zu künstlerischen Medien und Strategien im Bereich Skulptur, Objekt, Installation</li> <li>• Diskurs der Ergebnisse und deren Weiterentwicklung</li> <li>• Professionalisierung in der Anwendung künstlerischer Techniken im Bereich Skulptur, Objekt, Installation</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit, künstlerische Medien und Strategien der dreidimensionalen Kunst anzuwenden und sich zu spezialisieren, um eine individuelle, authentische Künstlerpersönlichkeit zu entwickeln</li> <li>• Fähigkeit, künstlerisch-technische Verfahren sachgerecht und dem Inhalt angemessen einzusetzen</li> <li>• Fähigkeit, in disziplinübergreifenden Themenstellungen zu arbeiten</li> <li>• Fähigkeit, im Team die individuellen Entwicklungsprozesse gemeinsam erörtern</li> </ul>	
Lehrformen	Workshop, Übung, Plenum	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Einführungsprojektmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Präsentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse</li> <li>• der Dokumentation der künstlerischen Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form</li> </ul>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• der aktiven (mündlichen) Teilnahme am Plenum</li> <li>• Einzelkonsultationen</li> <li>• Anfertigung der Übungs- &amp; Hausaufgaben</li> <li>• Installation/Endpräsentation/Dokumentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Workshop, Übung, Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 7. Semester	

**Wahlpflichtmodule  
aus den Lehrgebieten  
Produktdesign und Visuelle Kommunikation  
3. bis 7. Fachsemester**

Zusätzlich können Projektmodule, Fachmodule und Wissenschaftsmodule aus den Modulhandbüchern der Bachelorstudiengänge Produktdesign und Visuellen Kommunikation belegt werden.

Pflicht- und Wahlpflichtmodule  
des Studiengangs Medienkunst/ Mediengestaltung BfA  
8. Fachsemester

## Bachelorfachmodul

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	<b>Bachelorfachmodul</b>	<b>Studiengang Medienkunst/ Mediengestaltung</b>
Inhalte	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden Techniken und Praktiken, die zur Absolvierung der jeweiligen Bachelor-Arbeit notwendig sind, vermittelt und vertieft.	
Qualifikationsziele	Bewältigung der technisch/praktischen Anforderung vorbereitend und im Verlaufe der Bachelorarbeit im Bereich der betreuenden Professur	
Lehrformen	fachpraktische Arbeit in Werkstätten und Laboren	
Voraussetzung	1.-7. Fachsemester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den Abschluss Medienkunst/ Mediengestaltung (BfA).	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Modulnote ergibt sich aus der Bewältigung der fachpraktischen Anforderungen</li> <li>• Dokumentation der erarbeiteten Ziele</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Werkstattarbeit: 60 Stunden, Selbststudium: 110 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 10 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Anmerkungen	Das Werkmodul kann innerhalb einer einzelnen Professur angeboten werden oder gemeinsam von mehreren fachlich nahen Professuren.	

## Bachelorkolloquium

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Bachelorkolloquium	Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbständige gestalterische wie theoretische Bearbeitung der anwendungs- und forschungsbezogenen Fragestellung</li> <li>• Reflexion aktueller Fragestellungen im Bereich Medienkunst/ Mediengestaltung</li> <li>• Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur</li> <li>• Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes</li> </ul>	
Lehrformen	Kolloquium/ Plenum	
Voraussetzung	1.-7. Fachsemester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den Abschluss Medienkunst/ Mediengestaltung (BfA).	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Alle notwendigen Module der Semester 1-7 wurden erfolgreich bestanden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelmäßige und aktive Teilnahme am Kolloquium</li> <li>• Forschende Auseinandersetzung mit der Themenstellung der BfA-Arbeit</li> <li>• Konsultation durch die betreuende Professur</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	jedes Semester	
Arbeitsaufwand	Plenum: 60 Stunden, Selbststudium: 100 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 20 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Anmerkungen	Das Werkmodul kann innerhalb einer einzelnen Professur angeboten werden oder gemeinsam von mehreren fachlich nahen Professuren.	

## Bachelormodul

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Bachelormodul	Studiengang Medienkunst/ Mediengestaltung
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbständige gestalterische wie theoretische Bearbeitung wie Reflexion einer individuellen anwendungs- und forschungsbezogenen künstlerischen oder gestalterischen Fragestellung</li> </ul>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der/die Studierende soll zeigen, dass er/sie innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema der Medienkunst/ Mediengestaltung mit ihren Methoden selbständig und unter Beratung kreativ bearbeiten und theoretisch reflektieren kann.</li> <li>• Er/sie soll ferner zeigen, dass er/sie in der Lage ist, seine/ihre Ergebnisse in den fachlichen Zusammenhang wie in seine/ihre eigene künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung einzuordnen und mündlich zu diskutieren.</li> <li>• Im allgemeinen können die Lernziele wie folgt beschrieben werden:</li> <li>• Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen,</li> <li>• Schaffung und Umsetzung von Fiktionen,</li> <li>• die Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung der Alltagskultur.</li> <li>• in diesem Zusammenhang der Nachweis der Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen.</li> </ul>	
Lehrformen	Bachelorarbeit 18 LP	
Voraussetzung	1.-7. Fachsemester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den Abschluss Medienkünstler/ Mediendesigner (BfA).	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Erfolgreicher Abschluss der in der Studienordnung vorgesehenen Module, mit der Maßgabe, dass bei jedem/jeder Prüfer/in mindestens eine Lehrveranstaltung besucht sein sollte.</p> <p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Bachelorarbeit</li> </ul>	
	Die Prüfungsleistungen des Bachelormoduls werden wie folgt gewichtet: 50 % Bewertung der Bachelorarbeit, 25 % Bewertung der Präsentation und 25 % Bewertung der Dokumentation.	
	Abgabe der Bachelorarbeit	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mündliche Präsentation 5 LP</li> <li>• Dokumentation 4 LP</li> <li>• Bachelorarbeit 9 LP</li> </ul>	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Plenum: 60 Stunden, Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 210 Stunden, Selbststudium: 240 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 90 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden/ 18 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	