

LEHRPLAN DES 4-SEMESTRIGEN KOLLEGS FÜR BERUFSTÄTIGE FÜR MEDIEN

I.2 STUNDENTAFEL¹

(Gesamtsemesterwochenstundenanzahl und Stundenausmaß der einzelnen Module)

Pflichtgegenstände	Semesterwochenstunden Semester					Summe	Lehrver- pflich- tungs- gruppe	UPIS
	1.	2.	3.	4.				
A. Allgemeinbildende Pflichtgegenstände								
1. Religion	1	1	1	1	4	III	R(.)	
2. Wirtschaft und Recht ²	2	2	2	2	8	II bzw. III	WIR_2 bzw. WIR_3	
B. Fachtheorie und Fachpraxis								
1. Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN	
2. Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG	
3. Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG	
4. Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3	
5. Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1	
6. Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2	
7. Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1	
Pflichtgegenstände des schulautonomen Ausbildungsschwerpunktes	32	32	28	28	120			
Gesamtsemesterwochenstundenzahl	35	35	31	31	132			
Pflichtgegenstände der schulautonomen Ausbildungsschwerpunkte	Semesterwochenstunden Semester					Summe	Lehrver- pflich- tungs- gruppe	UPIS
	1.	2.	3.	4.				
B.1 Multimedia								
1. Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN	
2. Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG	
3. Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG	
4. Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3	
5. Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1	
6. Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2	
7. Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1	
B.2 Fotografie								
1. Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN	
2. Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG	
3. Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG	
4. Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3	
5. Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1	
6. Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2	
7. Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1	

1 Durch schulautonome Lehrplanbestimmungen kann von dieser Stundentafel im Rahmen des Abschnittes IV abgewichen werden.

2 Die Lehrverpflichtungsgruppe III bezieht sich auf den Bereich „Recht“.

3 Mit Übungen.

B.3 Film

1.	Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN
2.	Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG
3.	Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG
4.	Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3
5.	Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1
6.	Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2
7.	Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1

B.4 Animation

1.	Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN
2.	Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG
3.	Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG
4.	Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3
5.	Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1
6.	Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2
7.	Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1

B.5 Gamedesign

1.	Medientechnologie und angewandte Informatik ³	9	9	6	6	30	I	MTIN
2.	Medientheorie und Kunstgeschichte	4	4	2	2	12	III	MTKG
3.	Mediengestaltung ³	11	11	6	6	34	II	MGG
4.	Medienproduktion ³	8	8	6	6	28	III	MEP_3
5.	Medienprojekte ³	-	-	4	4	8	I	MPJE_1
6.	Medienwirtschaft	-	-	2	2	4	II	MWI2
7.	Kommunikation	-	-	2	2	4	I	KOM_1

C. Pflichtpraktikum

mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit vor Antritt zur Reife- und Diplomprüfung

Freigegegenstände, Förderunterricht	Semesterwochenstunden					Lehrverpflichtungsgruppe	UPIS
	Semester						
	1.	2.	3.	4.	Summe		

D. Freigegegenstände

1.	Deutsch – Rhetorik / Präsentationstechnik	-	-	2	-	2	I	DREP_1
2.	Englisch – Rhetorik /Präsentationstechnik	-	-	-	2	2	I	EREP_1
3.	Zweitsprache Deutsch	2	2	-	-	4	I	ZD
4.	Politische Bildung	2	2	-	-	4	III	POB
5.	Volkswirtschaftliche Grundlagen	-	-	2	-	2	III	VWGR_3
6.	Technische Dokumentation	-	-	1	1	2	I	TD_3
7.	Darstellende Geometrie	2	2	-	-	4	I	DG1

E. Förderunterricht⁴

1. Deutsch
2. Englisch
3. Angewandte Mathematik
4. Fachtheoretische Pflichtgegenstände

⁴ Bei Bedarf parallel zum jeweiligen Pflichtgegenstand bis zu 16 Unterrichtseinheiten pro Schuljahr; Einstufung wie der entsprechende Pflichtgegenstand.

II. ALLGEMEINES BILDUNGSZIEL

Siehe Anlage 1.

III. FACHBEZOGENES QUALIFIKATIONSPROFIL

1. Einsatzgebiete und Tätigkeitsfelder:

Die Absolventinnen und Absolventen des Aufbaulehrganges bzw. des Kollegs für Medien können auf Basis ihrer Ausbildung über die Wirkung von medialen Inhalten als Spezialistinnen und Spezialisten die Konzeption, Planung, Gestaltung und Herstellung von medialen Produkten bzw. Umsetzung von medialen Projekten, die der multimedialen Kommunikation bzw. Interaktion dienen, eigenständig durchführen. Zudem verfügen sie sowohl über handwerkliches, technisches und medientheoretisches Spezialwissen, das es ihnen ermöglicht, kreative Entwürfe und Präsentationen zu erstellen, diese für die Produktion in unterschiedlichen Medien zu entwickeln, vorzubereiten oder einzusetzen als auch über Kenntnisse der facheinschlägigen Normen, Gesetze und in der Kalkulation.

Sie werden in Kommunikationsbetrieben, Medienunternehmen, Werbeagenturen, Grafikstudios, Agenturen für Public Relations, Agenturen für multimediales Design wie z.B. Verlagen, Online-Verlagen, Fernsehanstalten, TV- und Filmstudios, Fotoateliers, Architekturbüros, Unternehmen der Telekommunikationsbranche und Softwarehäusern eingesetzt bzw. arbeiten als Fotografinnen und Fotografen, Filmgestalterinnen und Filmgestalter, Screendesigner/innen 3D-Artists, Kamerafrauen und Kameramänner (DOP), Videocutterinnen und Videocutter, Audiodesignerinnen und Audiodesigner, Illustratorinnen und Illustratoren, Mediendesignerinnen und Mediendesigner, Animationsdesignerinnen und Animationsdesigner, Gamedesignerinnen und Gamedesigner, Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler, Spezialistinnen und Spezialisten im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit des privaten bzw. öffentlichen Sektors, in musealen Einrichtungen, im Bereich der Forschungs- und Entwicklung oder als Selbstständige bzw. in freiberuflicher Tätigkeit. Auch die Leitung von Projekten und die Führung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zählen zu typischen Aufgaben.

Die Absolventinnen und Absolventen kennen dabei sowohl die wirtschaftlichen Implikationen ihrer Tätigkeit als auch die ethische und gesellschaftlich sensible Verantwortung, die die Gestaltung; Produktion und Distribution von Massenmedien mit sich bringt und sind sich der Bedeutung von Qualität und Professionalität bewusst.

2. Berufsbezogene Lernergebnisse des Abschnittes B:

Medientechnologie und Angewandte Informatik:

Im Pflichtgegenstand Medientechnologie und Angewandte Informatik analysieren und entwickeln die Absolventinnen und Absolventen mit Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs komplexe Anwendungen. Sie analysieren komplexe technisch-wissenschaftliche Inhalte des Fachgebiets, können aus umfassenden Medienproduktionen heraus komplexe fachspezifische Terminologien und Vorgänge analysieren sowie für neue Produktionen anwenden, analysieren und entwickeln für das Fachgebiet Technologien, Strukturen und Regelbedingungen, komplexe Prozesse und Workflows, verstehen fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen und analysieren fachspezifische Prozesse sowie Workflows aus Medienproduktionen heraus. Sie verstehen die facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme und können die facheinschlägigen Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion anwenden und analysieren sowie unterschiedliche Distributionskanäle, Medien und Logistikwege des Fachgebiets erklären.

Medientheorie und Kunstgeschichte:

Im Bereich Kunstgeschichte können die Absolventinnen und Absolventen ausgewählte Phänomene der Kunstgeschichte und Kulturphilosophie analysieren sowie Zusammenhänge und Querverbindungen herstellen und argumentieren (ikonographische und ikonologische Einordnung). Sie haben Kenntnisse über ausgewählte Kunst außereuropäischer Kulturen, können diese in der Beschreibung anwenden, verstehen die Historizität von Bedeutungen und Werten der Kunst und können sie anhand ausgewählter fachrelevanter Kunstwerke beurteilen und diskutieren. Weiters haben sie Grundkenntnisse der Geschichte und der Kategorien der Ästhetik, verstehen Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik und sind in der Lage, Interdependenzen von Inhalt und Form sowie Bedeutungen von kulturellen Normen und Werten, die einen Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung haben, zu erkennen.

Im Bereich Medientheorie kennen sie aktuelle Paradigmen der Medientheorie und Semiotik und können mit Hilfe ausgewählter Theoriekonzepte fachspezifische Medienphänomene analysieren. Sie kennen die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie, können ihr eigenes

Mediennutzungsverhalten reflektieren, sind in der Lage fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang zu beschreiben und aktuelle Entwicklungen zu analysieren und können sich über soziale, wirtschaftliche, ethische und künstlerische Aspekte im fachspezifischen Kunst- und Medienbereich artikulieren.

Mediengestaltung:

Die Absolventinnen und Absolventen können komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren sowie deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln. Sie können unterschiedliche Arten der Wahrnehmung umfassend analysieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und Konsequenzen für komplexe Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis entwickeln. Sie können komplexe Produktionen entwickeln, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind. Sie kennen bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze und können diese für das eigene Werk anwenden. Ebenso kennen sie medienübergreifende Probleme der Kommunikation und können dazu Lösungsvorschläge entwickeln, komplexe Entwurfsprozesse durchführen, umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung entwickeln und die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten einsetzen. Ergebnisse können sie in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv sowie ort- und zielgruppengerecht aufbereitet präsentieren.

Medienproduktion:

Die Absolventinnen und Absolventen verstehen komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe und können diese projektspezifisch weiterentwickeln, um fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten zu realisieren, analysieren und reflektieren. Sie können die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen sowie die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren. Sie können fachspezifische Kommunikationsformen hinsichtlich eines optimalen Arbeitsklimas wählen, um einen effizienten Ablauf im Team zu gewährleisten.

Medienprojekte:

Die Absolventinnen und Absolventen können die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für komplexe inhaltliche Dimensionen anwenden. Sie können komplexe interdisziplinär Lösungen für redaktionelle, audiovisuelle und medienübergreifende Kommunikation entwickeln, die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren und unter Berücksichtigung der prozessualen, zeitlichen, ökologischen, wirtschaftlichen und technischen Rahmenbedingungen umsetzen, so dass sie den kulturellen, markt- und anwendungsorientierten Anforderungen entsprechen.

Medienwirtschaft:

Die Absolventinnen und Absolventen kennen die Instrumente der Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationspolitik und können sie in Bezug zueinander setzen. Sie kennen den Aufbau und die Arbeitsprozesse von Unternehmen der Medienwirtschaft. Sie wissen, wie eine Marke/eine Organisation kommunizieren muss, um ihre Ziele zu erreichen, kennen die Terminologie eines Marketingkonzepts, verstehen die Kommunikationsziele von Unternehmen/Organisationen und können entsprechende kommunikative Werbe- und Markenbotschaften entwickeln. Sie können aus Markt und Zielgruppen eines Auftraggebers eine effiziente Strategie entwickeln und auf dieser Basis ein Kommunikationskonzept erstellen, das von der kommunikativen Idee über die Definition der verschiedenen Maßnahmen bis hin zur Mediaplanung reicht. Sie kennen Methoden, Abläufe und Werkzeuge des Projektcontrollings und können im Bereich Projektmanagement und Projektcontrolling tätig werden.

Sie kennen urheberrechtliche und datenschutzrechtliche berufsbezogene Materien sowie sonstige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen, das Spannungsfeld zwischen Meinungs- und Pressefreiheit sowie dem Persönlichkeitsschutz und können damit einhergehende Risiken erkennen.

Sie können selbstständig unter Einbeziehung der steuerlichen und sozialversicherungsrechtlichen Regelungen eine Preiskalkulation vornehmen und kennen projektspezifische Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten sowie zugehörige Einreichungsformen und die branchenspezifischen Richtlinien für die Wettbewerbsteilnahme.

Kommunikation:

Die Absolventinnen und Absolventen können verbale und non-verbale Kommunikationsaufgaben wahrnehmen und gezielt, lösungsorientiert und branchenspezifisch zum Einsatz bringen. Sie können Inhalte und Botschaften medienadäquat aufbereiten und präsentieren.

3. Berufsbezogene Lernergebnisse der Ausbildungsschwerpunkte gemäß Abschnitte B.1 bis B.5:

Alle oben genannten fachspezifischen Begriffe sowie verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich für den

Abschnitt B.1 - Ausbildungsschwerpunkt Multimedia

auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Programme“ bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimediale Medien.

Abschnitt B.2 - Ausbildungsschwerpunkt Fotografie

auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Programme“ bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien.

Abschnitt B.3 – Ausbildungsschwerpunkt Film

auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

Abschnitt B.4 - Ausbildungsschwerpunkt Animation

auf Ton- und Videomaterial mit komplex bewegten Elementen der 2D- und 3D-Animation. Die Absolventinnen und Absolventen können im Team komplexe analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden, Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen, in einer Studioumgebung arbeiten und diese projektbezogen anpassen.

Abschnitt B.5 - Ausbildungsschwerpunkt Gamedesign

auf multimediale Projekte im Rahmen von Gamedesign. Der Begriff „fachspezifische Programme“ bezieht sich auf professionelle Software zur Spieleprogrammierung, Gameengines, 2D- und 3D-Entwurfs- und Animationssoftware sowie Audio- und Videoanwendungen. Die Absolventinnen und Absolventen können eine Spielidee von der Konzeptionierung bis zum getesteten Produkt realisieren.

IV. SCHULAUTONOME LEHRPLANBESTIMMUNGEN

Siehe Anlage 1.

V. DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE

Siehe Anlage 1.

VI. LEHRPLÄNE FÜR DEN RELIGIONSUNTERRICHT

Siehe Anlage 1.

VII. BILDUNGS- UND LEHRAUFGABEN SOWIE LEHRSTOFFE DER UNTERRICHTSGEGENSTÄNDE**Pflichtgegenstände gemäß der I.1 Stundentafel und der I.3 Stundentafel****A. Allgemeinbildende Pflichtgegenstände**

„Deutsch“, „Englisch“, „Angewandte Mathematik“, „Wirtschaft und Recht“, „Angewandte Informatik“, „Naturwissenschaftliche und technische Grundlagen“.

Siehe Anlage 1.

Pflichtgegenstände gemäß der I.2 Studentafel und der I.4 Studentafel

„Wirtschaft und Recht“.

Siehe Anlage 1.

B. Fachtheorie und Fachpraxis

Gemäß Studentafel I.1.

MEDIEN TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Arbeitsaufträge analysieren und das Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Projektangaben analysieren und das technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- komplexe Projektangaben analysieren und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen
- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine komplexe Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen und für eigene Medienproduktionen optimal nutzen;
- komplexe Strukturen entwickeln und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs zielgerichtet einsetzen und optimieren.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die grundlegenden Kriterien und Zusammenhänge der Kunstgeschichte benennen;
- wesentliche Fachtermini im Bereich der Medien- und Kunstgeschichte benennen und zuordnen;
- die Grundlagen medialer Kommunikation benennen und erläutern.

Lehrstoff:

Merkmale der Kunstepochen; Fachtermini im Bereich der Kunst- und Mediengeschichte. Wahrnehmungstheorien; Einführung in die Kommunikationstheorie; Grundlagen Medien- und Bildtheorie; Semiotik.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die wesentlichen Fachtermini benennen und Kriterien und Zusammenhänge von Medien und Kunst erläutern;
- die Grundlagen medialer Kommunikation erläutern und medientheoretische Diskurse führen.

Lehrstoff:

Merkmale der Kunstepochen; Fachtermini im Bereich der Kunst- und Mediengeschichte. Wahrnehmungstheorien; Einführung in die Kommunikationstheorie; Medien- und Bildtheorie; Semiotik; grundlegende Funktionen medialer Systeme; mediale Wahrnehmungs- und Darstellungssysteme.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- ausgewählte Phänomene der Kunst- und Mediengeschichte analysieren;
- Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik sowie Normen und Werte und deren Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung analysieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen erkennen.

Lehrstoff:

Spezifische Themen der Kunstgeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini.

Analysemethoden; Wechselbeziehungen mit Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele.

Zeichentheorie und Bildtheorie (Semiotik); kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; unterschiedliche medientheoretische Ansätze.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- ausgewählte Phänomene der Kunst- und Mediengeschichte analysieren;
- Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik sowie Normen und Werte und deren Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung analysieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen erkennen;
- die Paradigmen der Medientheorie und Semiotik analysieren und erläutern.

Lehrstoff:

Vernetzte Themen der Kunst- und Mediengeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; Analysemethoden; Wechselbeziehungen; kontextuelle Analyse medialer Beispiele; Medienreflexion.

MEDIENGESTALTUNG

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung notwendigen Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten und gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

Lehrstoff:

Technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für erweiterte fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren, deren Qualitäten argumentieren und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien benennen und erklären;
- Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln erweiterte Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Wechselwirkung zwischen Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis und Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- umfassende Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet präsentieren;

- medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese synthetisch für das eigene Werk an;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

komplexe reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; erweiterte multimediale Wahrnehmungsanalyse und -reflexion in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätssicherung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren, deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln;
- komplexe Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet ort- und zielgruppengerecht präsentieren;
- bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese für das eigene Werk an;
- komplexe Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen multimedialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Verifizierung des komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Präsentation und Qualitätssicherung.

MEDIENPRODUKTION

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung gegebener technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren.

Lehrstoff:

Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern; Zeit- und Ressourcenmanagement; erweiterte technische und gestalterische Arbeitsabläufe. Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen.

Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung komplexer Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Produktionstechniken analysieren, komplexe facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren und komplexe Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und diese reflektiert anwenden;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;
- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

Lehrstoff:

Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern.

Erweiterte Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer Zielsetzung.

Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren.

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Produktions- und Produktqualität; Präsentationsumfeld; Präsentationsargumentation; Präsentationspublikum.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese projektspezifisch weiterentwickeln;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren, analysieren und reflektieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, als auch mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren;
- komplexe Projekte angepasst an Ort, Zielgruppe und sonstigen Gegebenheiten analysieren und präsentieren und geeignete komplexe Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

Lehrstoff:

Grundlagen medialer Produktionen, Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern.

marktorientierte Produktionsentwicklung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition und Workflow; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung.

Umsetzung medialer Produktionen, Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren.

Marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Qualitätskontrolle und Optimierung; Komplexe Präsentationen und Präsentationsdramaturgie.

MEDIENPROJEKTE

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon verstehen und können sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- erweiterte interdisziplinäre Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen erarbeiten;
- erweiterte gesamtheitlich durchgestaltete Projekte in Anwendung aller durchführungsrelevanten Bedingungen umsetzen;
- die Zielgerichtetheit und die Dialogfähigkeit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren.

Lehrstoff:

Grundlagen medialer Projekte, Medienprojekte wahrnehmen, an medialen Projekten teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Projektprozesse filtern.

Mehrdimensionale Entwurfsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien und Produktionsbedingungen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenoptimierung; Präsentations- und Qualitätsstrategien.

Umsetzung medialer Projekte, Medienprojekte erstellen, mehrdimensionale mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren).

Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte; Konzeptbasierende Auseinandersetzung mit fächerübergreifenden Medien; Ästhetik und Kommunikationsleistung.; Projektanalyse; audiovisuelle Projektrhetorik und Projektdramaturgie; Diskursrelationen zwischen Ton, Bild, Bewegung, Raum; Argumentationsaufbau und Argumentationslogik.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;

- interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen entwickeln;
- die umfassend ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen, prozessualen und zeitlichen Rahmenbedingungen realisieren und die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren;
- umfassende, zielgerichtete Kommunikationsaufgaben innerhalb kultureller und technischer Rahmenbedingungen erarbeiten und können jene unter anwendungsorientierten Anforderungen planen.

Lehrstoff:

Grundlagen medialer Projekte, Medienprojekte wahrnehmen, an medialen Projekten teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Projektprozesse filtern.

Transdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen.

Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätssicherheit; Transdisziplinäre Informationsformen; Zeit- und Konfliktmanagement.

Umsetzung medialer Projekte: Medienprojekte erstellen, mehrdimensionale mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren.

Produktion transdisziplinärer Medienprojekte; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Qualitätsstrategien und -optimierung; Projektreflexion; Diskussionsführung; Zusammenfassen von Statements; Mediale Argumentationsunterstützung.

MEDIENWIRTSCHAFT

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen des Marketings, der Werbung und der Kommunikationspolitik benennen und erklären und sie in Bezug zueinander setzen;
- die Grundlagen von fachspezifischen Arbeitsprozessen und des Projektmanagements benennen und erklären.

Lehrstoff:

Werbemittel; Werbeträger; Zielgruppe; Markenaufbau; Medienanalyse und –einsatz.

Projektplanung; ausbildungsspezifische Arbeitsprozesse; Aufbau- und Ablauforganisation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- urheberrechtlichen und datenschutzrechtlichen berufsbezogene Aspekte sowie sonstige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen benennen und erklären;
- projektspezifische Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten und zugehörige Einreichungsformen benennen und erklären;
- das Wissen über Projektmanagement und Projektcontrolling anwenden.

Lehrstoff:

Berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen: Werkbegriff; Werkarten; Urheberrechte; Lizenzen; Werknutzung; Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen; sonstige einschlägige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen; Meinungs- und Pressefreiheit; Persönlichkeitsrechte; Förderstellen, Förderarten; Projektmanagement; Kalkulation; Einreichverfahren: Wettbewerbsarten; Wettbewerbsausschreibungen; Evaluierung.

KOMMUNIKATION

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen der interpersonellen Kommunikation benennen und erläutern;
- die Spezifika klassischer und neuer Kommunikations- und Werbemittel zielgerichtet einsetzen;
- verbale und nonverbale Kommunikationstechniken in Gesprächen gezielt einsetzen;
- Diskussionen, Briefings und Teamsitzungen gezielt leiten und koordinieren;
- die Grundlagen des Konfliktmanagements zielgerichtet anwenden.

Lehrstoff:

Corporate Identity, Corporate Communication, Werbung, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft; Kommunikationstheorie, Gesprächsführung, Moderationstechnik, Bewerbungsgespräche, Mitarbeitergespräche, Kundengespräche, Briefing, Gruppendynamik, Konfliktmanagement.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen der Kommunikationspsychologie benennen und erläutern;
- verbale und nonverbale Kommunikationstechniken in Vorträgen, Präsentationen und Gesprächen gezielt einsetzen;
- die Grundlagen der medialen Präsentation und Kommunikation gezielt einsetzen.

Lehrstoff:

Kommunikationspsychologie, Rhetorik, Sprechtechnik, Körpersprache, Pitch, analoge Präsentationstechniken, digitale Präsentationstechniken, Selbstmarketing, Digital Publishing, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft.

B. Fachtheorie und Fachpraxis

Gemäß Stundentafel I.2.

MEDIEN-TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- einfache Arbeitsaufträge analysieren und das erlernte Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- die Grundlagen der Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- mediale Technologien kennen und verstehen und die technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets benennen und erklären;
- Hardware-Komponenten und marktübliche Betriebssysteme benennen, konfigurieren, Daten verwalten, Software installieren und deinstallieren sowie die Arbeitsumgebung einrichten und gestalten;
- Daten sichern, sie vor Beschädigung und unberechtigtem Zugriff schützen, sich über gesetzliche Rahmenbedingungen informieren und diese berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: Grundlagen medialer Ein- und Ausgabegeräte; Basiskompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien; Angewandte Informatik: Hardware; Betriebssysteme; Software; Datensicherung.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Projektangaben analysieren und das erlernte technische Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- technische Grundlagen verstehen und innerhalb des Fachgebiets anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- komplexe Projektangaben analysieren und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine komplexe Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- technische Grundlagen umfassend verstehen und innerhalb des Fachgebiets anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen und für eigene Medienproduktionen optimal nutzen;
- komplexe Strukturen entwickeln und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs zielgerichtet einsetzen und optimieren;
- fachspezifische komplexe mediale Technologien analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Studententafel I.1.

MEDIENGESTALTUNG

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung grundlegenden Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;

- die Grundlagen des Designs und Gestaltungskonzepte analysieren und erläutern;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten und gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

Lehrstoff:

Grundlagen räumlicher Visualisierung; technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für erweiterte fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- gestalterische und funktionale Konzepte anwenden;
- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren, deren Qualitäten argumentieren und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien benennen und erklären;
- Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln erweiterte Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; Wechselwirkung zwischen Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; Relation von Technologie und Gestaltung; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; erweiterter Einsatz und Anwendung unterschiedlicher Materialien, Produktionsabläufe und Kommunikationstechniken; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- komplexe Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis und Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- umfassende Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet präsentieren;
- medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese synthetisch für das eigene Werk an;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Komplexe reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; erweiterte multimediale Wahrnehmungsanalyse und -reflexion in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätssicherung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren, deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln;
- komplexe Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet ort- und zielgruppengerecht präsentieren;
- bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese für das eigene Werk an;
- medienübergreifende Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- komplexe Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen multimedialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Verifizierung des komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenüberprüfung; Präsentation und Qualitätssicherung.

MEDIENPRODUKTION

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung gegebener technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette sowie des Material- und Geräteinsatzes realisieren;
- mit den für die Medienproduktion grundlegend notwendigen Workflow Systemen bzw. Prozessabläufen umgehen und deren Konventionen und aktuellen grundlegenden Qualitätsanforderungen spezifisch erklären und anwenden.

Lehrstoff:

Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern, Planung einfacher medialer Produktionen; Zeit- und Ressourcenmanagement; erweiterte technische und gestalterische Arbeitsabläufe. Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren, Arbeitsvorbereitung; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte Produktionstechniken analysieren, vielschichtige fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an die gegebenen Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen.

Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung komplexer Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Produktionstechniken analysieren, komplexe fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren und komplexe Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und diese reflektiert anwenden;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;
- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

Lehrstoff:

Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern.

Erweiterte Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer Zielsetzung.

Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren.

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Produktions- und Produktqualität; Präsentationsumfeld; Präsentationsargumentation; Präsentationspublikum.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese projektspezifisch weiterentwickeln;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren, analysieren und reflektieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, als auch mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren;

- komplexe Projekte angepasst an Ort, Zielgruppe und sonstigen Gegebenheiten analysieren und präsentieren und geeignete komplexe Kommunikationsformen- und -mittel anwenden.

Lehrstoff:

Grundlagen medialer Produktionen, Medienprodukte wahrnehmen, an medialen Produktionen teilnehmen, diese zusammenhängend reflektieren und Produktionsprozesse filtern.

Marktorientierte Produktionsentwicklung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition und Workflow; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung.

Umsetzung medialer Produktionen, Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren.

Marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Qualitätskontrolle und Optimierung; Komplexe Präsentationen und Präsentationsdramaturgie.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.1.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.1.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.1.

Pflichtgegenstände der schulautonomen Ausbildungsschwerpunkte

Gemäß Stundentafel I.1 und Stundentafel I.2.

B.1 Multimedia

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Programme“ bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimediale Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zum Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in Multimedia und in multimedial relevanten Medien gebildet. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Multimedia, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf multimedial relevante Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Produktion“ bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „facheinschlägige Software“ bezieht sich auf professionelle Programme zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von multimedialen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von multimedialen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

B.2 Fotografie

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in der Fotografie und in fotografisch relevanten Medien gebildet. Unter fotografisch relevante Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Fotografie, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf fotografisch bzw. fotografisch-medial relevante Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff facheinschlägige Software bezieht sich auf professionelle Programme zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von fotografischen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevante Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten inhaltlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

B.3 Film

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Erzeugung, Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in Film, Video, Audio und interaktive Medien gebildet.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Film, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf filmtheoretische bzw. multimediale Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Technologien bezieht sich auf professionelle Programme und Geräte zur spezifischen Erzeugung, Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studentafel I.1 bzw. Studentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von audiovisuellen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten inhaltlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

B.4 Animation

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: Compositing; 3D Software Anwendungen; Analoge und digitale Animationstechniken; Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Audio- und Videobearbeitung; Grundlagen der Optik; Grundlagen der Akustik.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: erweiterte Bild- und Bewegtbildbearbeitung; 3D Software Anwendungen; erweiterte 3D-Techniken; 2D und 3D Workflow; erweiterte Audio- und Videobearbeitung; Sound-Design; Animationstechniken; Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegereäte.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling-, Rigging- und Animationstechniken; erweiterter 2D und 3D Workflow; komplexe Audio- und Videobearbeitung; projektbezogenes Sound-Design; erweiterte Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Komplexe 2D Software Anwendungen: komplexe visuelle Effekte; professionelle Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling-, Rigging- und Animationstechniken; komplexer 2D und 3D Workflow; optimierte Audio- und Videobearbeitung; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; optimierte Workflows in Medienprojekten.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Filmgeschichte; Geschichte und Entwicklung des Animationsfilms; Film- und Medienanalyse; Grundlagen der Semiotik; Kommunikationsmodelle; Vertiefung Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts; Designtheorie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefende Film- und Medienanalyse; Grundlagen der dramaturgischen Bild- und Filmgestaltung; Semiotik; Kommunikationsmodelle; Bildcodes; Film-, und Animationsgeschichte; Designtheorie.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte; Filmgenre; Medialität.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefung Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Concept Art; Character Design; Environment Design; Handlungsvisualisierung; Storyboard; Aufbereitung eines audiovisuellen Entwurfsprozesses; Beatboard; Storyboard; Grundlagen der Dramaturgie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Set Design; Gestaltung einfacher Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form.

Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie - Einführung in das Phänomen "Bewegtbild"; Vorstufen zum Drehbuch; Dramaturgische Modelle; Drehbuch; Grundlagen der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Fortgeschrittene Techniken des Drehbuchschreibens, Dramaturgie; Weiterführende Wahrnehmungspsychologie mit begleitender Analyse fremder und selbsterstellter Projekte und Filme; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Gestaltung komplexer Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form;

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Projektarbeit gehobenen und fachübergreifenden Umfanges, künstlerische Erstellung von Projekten; Gestaltung und Erstellung komplexer audiovisueller Animationskurzfilme in narrativer und experimenteller Form; Präsentation audiovisueller Projekte mit anschließender Analyse des Feedbacks der entsprechenden Zielgruppen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Einführende 2D- und 3D Animationsübungen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation von 2D- und 3D-Animationen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation erweiterter 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung; Szenische Umsetzung; Planung, Produktion und Integration visueller Effekte.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Planung, Produktion und Integration komplexer visueller Effekte.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- den Aufbau der nationalen und internationalen Medienlandschaften erläutern;
- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen.

Lehrstoff:

Medienlandschaft Österreich und Europa; Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Berufsbilder; Filmorganisation: Drehplan, Disposition, Drehgenehmigungen; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die unterschiedlichen Modelle und Strategien der Finanzierung und Vermarktung von filmischen Produkten erläutern und diese in eine Konzeption einbetten;
- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen;
- die allgemeinen und branchenspezifischen Komponenten des Personalwesens erläutern und diese in einer Produktion berücksichtigen.

Lehrstoff:

Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright; Auftrags- und Coproduktion; Mitarbeiter/innenführung - „Teampsychologie“; Vermarktungsstrategien; Festival- und Wettbewerbseinreichungen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen,

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

B.5 Gamedesign

MEDIEN-TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung; Hardwarekomponenten und Betriebssysteme.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- die Grundlagen von Game-Audio benennen und erläutern;
- Audio in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Produktion von Game Audio für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- dynamische Audiosysteme einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Verwendung dynamischer Audiosysteme in Game-Engines.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;
- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System; Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;

- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen;
- grundlegenden dramaturgischen Mittel für die Spielegestaltung erläutern und diese in der Spielkonzeption berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System; Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen, Storytelling in Computerspielen.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen;
- Spiele in einen wissenschaftlichen Kontext setzen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; digitale Spiele im Wissenschaftskontext; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die Fachbegriffe und Werkzeuge für das 3D-Modeling benennen und erläutern;
- Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden;
- mit 2D-Raster-Grafik-Software einfache Arbeiten umsetzen.

Lehrstoff:

Grundlagen des 3D-Modelings; Erstellung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Analoges Scribbeln / Sketching; Grundbegriffe der 3D-Grafik; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Farbräume, DPI, etc.); Erstellung einfacher Arbeiten in Raster-Grafik-Software; Character- und Environmentdesign.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die relevanten Fachbegriffe und Werkzeuge zum Texturieren in 3D-Modeling-Software benennen und deren Anwendung erläutern;
- in 3D-Modeling-Software erzeugte Modelle texturieren und die dafür notwendigen Vorbereitungen durchführen (zB UV-Mapping);
- Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden.

Lehrstoff:

Erstellung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Erstellung und Texturierung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Unterschied Vektorgrafik / Rastergrafik, etc.); Character- und Environmentdesign; Erstellung von Texturen für 3D-Modelle.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexere Modelle erzeugen;
- 3D-Modelle für den Einsatz in Game-Engines vorbereiten;
- Materialien in Game-Engines einsetzen;
- Digital-Sculpting, Displacement und Normalmapping zielgerichtet einsetzen;
- mit 3D-Modeling-Software einfache Animationen erstellen.

Lehrstoff:

Erstellung komplexerer 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Vorbereitung von 3D-Modellen für den Einsatz in Game-Engines; Materialien in Game-Engines; Einsatz von Digital-Sculpting-Software; Workflow zur Erstellung und Verwendung von Displacement bzw. Normalmaps; Animation Principles; Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexere Modelle erzeugen;
- mit Digital-Sculpting-Software praktisch arbeiten;
- einfache Animationen für den Einsatz in Game-Engines erstellen;
- das Beleuchtungssystem in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Erstellung komplexerer 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Verwendung von Digital-Sculpting-Software in Kombination mit 3D-Modeling-Software (High-Poly / Low-Poly – Workflow); Erstellung und Einsatz von Displacement bzw. Normalmaps in Game-Engines; Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software und Verwendung der Animation in Game-Engines; Beleuchtungssysteme in Game-Engines.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Arbeitsabläufe aus der Spiele-Entwicklung erläutern;
- iterativ analoge Spiele bzw. Prototypen umsetzen;
- verschiedene Game-Design-Prinzipien erklären und praktisch anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine einfache, digitale Prototypen erstellen.

Lehrstoff:

Iterative Arbeitsweise; Game-Design-Grundlagen; Pen & Paper-Prototyping; Kennenlernen einer Game-Engine.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Tilemaps bzw. Spritesheets für den Einsatz in digitalen 2D-Spielen erzeugen;
- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein digitales 2D-Spiel mit Animationen umsetzen.

Lehrstoff:

Prinzip und Erstellung von Tilemaps / Spritesheets; Einsatz von Game-Design-Prinzipien für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein 3D-Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung einfacher 3D-Spiele mit Animation und Audio; Versionskontrolle in Spiele-Projekten; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung eines digitalen Spieles mit Animation und Audio; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools; Projektbezogene Problemstellungen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Studententafel I.1 bzw. Studententafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Vorgänge beim Publishing erläutern;
- die Elemente der professionellen wirtschaftlichen Kommunikation benennen, erläutern und können diese situationsadäquat einsetzen;
- die Wirkungsweise unterschiedlichster Marketingmaßnahmen verstehen und diese zielgruppengerecht nutzen.

Lehrstoff:

Game Publishing.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen für die Gründung eines Unternehmens in der Kreativwirtschaft erläutern;
- die Grundlagen zur Führung eines branchenspezifischen Unternehmens erläutern;
- Marketingmaßnahmen für den Spielbereich adäquat einsetzen.

Lehrstoff:

Qualitätsmanagement.

Pitching; Unternehmensgründung; Kalkulation; Budget/Finanzierung (Publisher, Crowdfunding ua.); Verträge; Distribution; Marktpräsenz; Recruiting.

Vertiefendes Marketing: Implementierung von Marketingmaßnahmen in neuen Medien; Computerspiele als Werbeträger; Analyse spezifischer Zielgruppen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.1 bzw. Stundentafel I.2 mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

B. Fachtheorie und Fachpraxis

Gemäß Stundentafel I.3.

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Arbeitsaufträge analysieren und das Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- das erlernte technische Grundlagenwissen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs verstehen und für eine einfache Produktion auswählen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- einfache Arbeitsaufträge analysieren und das erlernte Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- die Grundlagen der Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Grundlagen Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: Grundlagen medialer Ein- und Ausgabegeräte; Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Projektangaben analysieren und das erlernte technische Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- komplexe Projektangaben analysieren und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine komplexe Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- spezifische technische Zusammenhänge umfassend erklären und innerhalb des Fachgebiets analysieren.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen und für eigene Medienproduktionen optimal nutzen;
- komplexe Strukturen entwickeln und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs zielgerichtet einsetzen und analysieren;
- fachspezifische komplexe mediale Technologien analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die grundlegenden Kriterien und Zusammenhänge der Kunstgeschichte benennen;
- wesentliche Fachtermini im Bereich der Medien- und Kunstgeschichte benennen und zuordnen;
- die Grundlagen medialer Kommunikation benennen und erläutern.

Lehrstoff:

Merkmale der Kunstepochen; Fachtermini im Bereich der Kunst- und Mediengeschichte.

Wahrnehmungstheorien; Einführung in die Kommunikationstheorie; Grundlagen Medien- und Bildtheorie; Semiotik.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- wesentliche Fachtermini, Kriterien und Zusammenhänge von Medien und Kunst benennen und erläutern;

- die Grundlagen medialer Kommunikation benennen und medientheoretische Diskurse führen.

Lehrstoff:

Merkmale der Kunstepochen; Fachtermini im Bereich der Kunst- und Mediengeschichte.

Wahrnehmungstheorien; Einführung in die Kommunikationstheorie; Medien- und Bildtheorie; Semiotik; grundlegende Funktionen medialer Systeme; mediale Wahrnehmungs- und Darstellungssysteme.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- ausgewählte Phänomene der Kunst- und Mediengeschichte analysieren;
- die Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik sowie Normen und Werte und deren Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung analysieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen erkennen.

Lehrstoff:

Spezifische Themen der Kunstgeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini.

Analysemethoden; Wechselbeziehungen mit Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele.

Zeichentheorie und Bildtheorie (Semiotik); kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; unterschiedliche medientheoretische Ansätze.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- ausgewählte Phänomene der Kunst- und Mediengeschichte analysieren;
- Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik sowie Normen und Werte und deren Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung analysieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen erkennen;
- Paradigmen der Medientheorie und Semiotik analysieren und erläutern.

Lehrstoff:

Vernetzte Themen der Kunst- und Mediengeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; Analysemethoden; Wechselbeziehungen; kontextuelle Analyse medialer Beispiele; Medienreflexion.

MEDIENGESTALTUNG

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung grundlegenden Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;
- die Grundlagen des Designs und Gestaltungskonzepte analysieren und erläutern;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke gestalten.

Lehrstoff:

Grundlagen der Visualisierung; technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für grundlegende fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- eigene und andere Werke beschreiben, deren Qualitäten erkennen und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien erfassen;
- einfache Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse präsentieren;
- grundlegende Entwurfsprozesse durchführen und entwickeln Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung grundlegenden Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten und gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

Lehrstoff:

Technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für erweiterte fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren, deren Qualitäten argumentieren und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien benennen und erklären;
- Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln erweiterte Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; Wechselwirkung zwischen Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; erweiterter Einsatz und Anwendung unterschiedlicher Materialien, Produktionsabläufe und Kommunikationstechniken; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- komplexe Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis und Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;

- umfassende Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet präsentieren;
- medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese synthetisch für das eigene Werk an;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Komplexe reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; erweiterte multimediale Wahrnehmungsanalyse und -reflexion in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätssicherung.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren, deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln;
- komplexe Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet ort- und zielgruppengerecht präsentieren;
- bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese für das eigene Werk an;
- medienübergreifende Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- komplexe Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen medialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Verifizierung des komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenüberprüfung; Präsentation und Qualitätssicherung.

MEDIENPRODUKTION

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- einfache fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung grundlegender Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette realisieren.

Lehrstoff:

Planung einfacher medialer Produktionen; Zeit- und Ressourcenmanagement; Grundlegende technische und gestalterische Arbeitsabläufe; Medienproduktionen erstellen; Arbeitsvorbereitung; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb gegebener Bedingungen.

Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung gegebener technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren.

Lehrstoff:

Planung medialer Produktionen; Zeit- und Ressourcenmanagement; Erweiterte technische und gestalterische Arbeitsabläufe; Arbeitsvorbereitung; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen.

Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung komplexer Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; Komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Produktionstechniken analysieren, komplexe facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren und komplexe Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und diese reflektiert anwenden;

- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;
- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und -mittel anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer Zielsetzung.

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Produktions- und Produktqualität; Präsentationsumfeld; Präsentationsargumentation; Präsentationspublikum.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese projektspezifisch weiterentwickeln;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren, analysieren und reflektieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, als auch mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektagäquat reagieren;
- komplexe Projekte angepasst an Ort, Zielgruppe und sonstigen Gegebenheiten analysieren und präsentieren und geeignete komplexe Kommunikationsformen- und -mittel anwenden.

Lehrstoff:

Marktorientierte Produktionsentwicklung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition und Workflow; produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung.

Umsetzung medialer Produktionen, Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren; marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Qualitätskontrolle und Optimierung; komplexe Präsentationen und Präsentationsdramaturgie.

MEDIENPROJEKTE

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon verstehen und können sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- erweiterte interdisziplinäre Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen erarbeiten;

- erweiterte gesamtheitlich durchgestaltete Projekte in Anwendung aller durchführungsrelevanten Bedingungen umsetzen;
- die Zielgerichtetheit und die Dialogfähigkeit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren.

Lehrstoff:

Mehrdimensionale Entwurfsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien und Produktionsbedingungen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenoptimierung; Präsentations- und Qualitätsstrategien.

Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte; konzeptbasierende Auseinandersetzung mit fächerübergreifenden Medien; Ästhetik und Kommunikationsleistung; Projektanalyse; Audiovisuelle Projektrhetorik und Projektdramaturgie; Diskursrelationen zwischen Ton, Bild, Bewegung, Raum; Argumentationsaufbau und Argumentationslogik.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen entwickeln;
- die umfassend ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen, prozessualen und zeitlichen Rahmenbedingungen realisieren und die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren;
- umfassende, zielgerichtete Kommunikationsaufgaben innerhalb kultureller und technischer Rahmenbedingungen erarbeiten und können jene unter anwendungsorientierten Anforderungen planen.

Lehrstoff:

Transdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen.

Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätssicherheit; Transdisziplinäre Informationsformen; Zeit- und Konfliktmanagement.

Produktion transdisziplinärer Medienprojekte; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Qualitätsstrategien und -optimierung; Projektreflexion; Diskussionsführung; Mediale Argumentationsunterstützung.

MEDIENWIRTSCHAFT

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen des Marketings, der Werbung und der Kommunikationspolitik benennen, erläutern und sie in Bezug zueinander setzen;
- die Grundlagen von fachspezifischen Arbeitsprozessen und des Projektmanagements benennen, analysieren und erläutern.

Lehrstoff:

Werbemittel; Werbeträger; Zielgruppe; Markenaufbau; Medienanalyse und –einsatz.

Projektplanung; ausbildungsspezifische Arbeitsprozesse; Aufbau- und Ablauforganisation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- urheberrechtlichen und datenschutzrechtlichen berufsbezogene Aspekte sowie sonstige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen benennen und erklären;

- projektspezifische Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten und zugehörige Einreichungsformen benennen und erklären;
- das Wissen über Projektmanagement und Projektcontrolling anwenden.

Lehrstoff:

Berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen: Werkbegriff; Werkarten; Urheberrechte; Lizenzen; Werknutzung; Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen; sonstige einschlägige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen; Meinungs- und Pressefreiheit; Persönlichkeitsrechte; Förderstellen, Förderarten; Projektmanagement; Kalkulation; Einreichverfahren; Wettbewerbsarten; Wettbewerbsausschreibungen; Evaluierung.

KOMMUNIKATION

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen der interpersonellen Kommunikation benennen und erläutern;
- die Spezifika klassischer und neuer Kommunikations- und Werbemittel zielgerichtet einsetzen;
- verbale und nonverbale Kommunikationstechniken in Gesprächen gezielt einsetzen;
- Diskussionen, Briefings und Teamsitzungen gezielt leiten und koordinieren;
- die Grundlagen des Konfliktmanagements zielgerichtet anwenden.

Lehrstoff:

Corporate Identity, Corporate Communication, Werbung, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft; Kommunikationstheorie, Gesprächsführung, Moderationstechnik, Bewerbungsgespräche, Mitarbeitergespräche, Kundengespräche, Briefing, Gruppendynamik, Konfliktmanagement.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen der Kommunikationspsychologie benennen und erläutern;
- verbale und nonverbale Kommunikationstechniken in Vorträgen, Präsentationen und Gesprächen gezielt einsetzen;
- die Grundlagen der medialen Präsentation und Kommunikation gezielt einsetzen.

Lehrstoff:

Kommunikationspsychologie, Rhetorik, Sprechtechnik, Körpersprache, Pitch, analoge Präsentationstechniken, digitale Präsentationstechniken, Selbstmarketing, Digital Publishing, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft.

B. Fachtheorie und Fachpraxis

Gemäß Studentafel I.4.

MEDIEN TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- einfache Arbeitsaufträge analysieren und das erlernte Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- die Grundlagen der Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen;

- mediale Technologien kennen und verstehen und die technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets benennen und erklären;
- Hardware-Komponenten und marktübliche Betriebssysteme benennen, konfigurieren, Daten verwalten, Software installieren und deinstallieren sowie die Arbeitsumgebung einrichten und gestalten;
- Daten sichern, sie vor Beschädigung und unberechtigtem Zugriff schützen, sich über gesetzliche Rahmenbedingungen informieren und diese berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: Grundlagen medialer Ein- und Ausgabegeräte; Basiskompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien; Angewandte Informatik: Hardware; Betriebssysteme; Software; Datensicherung.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- das erlernte technische Grundlagenwissen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs verstehen und für eine einfache Produktion auswählen;
- die technischen Grundlagen verstehen und können diese innerhalb des Fachgebiets anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren, fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären und einem einfachen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- einfache Arbeitsaufträge analysieren und das erlernte Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen anwenden;
- die Grundlagen der Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs benennen, erklären und ihre wichtigsten Anwendungsparameter im Rahmen einfacher Arbeitsaufträge nutzen;
- aus Ein- und Ausgabegeräten eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- mediale Technologien kennen und verstehen und die technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets benennen und erklären.

Lehrstoff:

Grundlagen Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: Grundlagen medialer Ein- und Ausgabegeräte; Basiskompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien; Angewandte Informatik: Hardware; Betriebssysteme; Software; Datensicherung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- Projektangaben analysieren und das erlernte technische Grundlagenwissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Prozesse und Workflows des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine einfache Produktion treffen, begründen und diese durchführen;

- erweiterte technische Grundlagen verstehen und innerhalb des Fachgebiets anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen;
- komplexe Projektangaben analysieren und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs analysieren und eine geeignete Auswahl für eine komplexe Produktion treffen, begründen und diese durchführen;
- spezifische technische Zusammenhänge umfassend erklären und innerhalb des Fachgebiets analysieren.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen einem komplexen Arbeitsauftrag entsprechend einsetzen und für eigene Medienproduktionen optimal nutzen;
- komplexe Strukturen entwickeln und das erlernte technische Wissen in den unterschiedlichen Fachbereichen zielgerichtet zur Anwendung bringen;
- spezifische Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs zielgerichtet einsetzen und analysieren;
- fachspezifische komplexe mediale Technologien analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Medientechnik und Medientechnologie; Programme und Workflows; fachspezifische Werkzeuge und Geräte: mediale Ein- und Ausgabegeräte; Anwendung medialer Geräte, Prozesse, Qualitätsmanagement, Systeme und Verfahren; fachspezifische Materialien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.3.

MEDIENGESTALTUNG

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung grundlegenden Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;
- die Grundlagen des Designs und Gestaltungskonzepte analysieren und erläutern;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke gestalten.

Lehrstoff:

Grundlagen der Visualisierung; technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für grundlegende fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- eigene und andere Werke beschreiben, deren Qualitäten erkennen und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien erfassen;
- einfache Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse präsentieren;
- grundlegende Entwurfsprozesse durchführen und entwickeln Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die für die mediale Gestaltung grundlegenden Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken erläutern und anwenden;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten und gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

Lehrstoff:

Technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Gestaltung.

Gestaltungsaufgaben für erweiterte fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren, deren Qualitäten argumentieren und Probleme der medialen Kommunikationsstrategien benennen und erklären;
- Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln erweiterte Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; Wechselwirkung zwischen Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; konzeptionelle Gestaltungsaufgaben.

Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; erweiterter Einsatz und Anwendung unterschiedlicher Materialien, Produktionsabläufe und Kommunikationstechniken; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- komplexe Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis und Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- umfassende Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet präsentieren;
- medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese synthetisch für das eigene Werk an;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Komplexe reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; erweiterte multimediale Wahrnehmungsanalyse und -reflexion in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätssicherung.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren, deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln;
- komplexe Produktionen, in denen gestalterische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln und Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet ort- und zielgruppengerecht präsentieren;
- bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese für das eigene Werk an;
- medienübergreifende Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- komplexe Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein.

Lehrstoff:

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen medialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage.

Verifizierung des komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenüberprüfung; Präsentation und Qualitätssicherung.

MEDIENPRODUKTION

Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:

Die Studierenden können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

Lehrstoff aller Bereiche:

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- einfache fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung grundlegender Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette realisieren;
- mit den für die Medienproduktion grundlegend notwendigen Workflow Systemen bzw. Prozessabläufen umgehen.

Lehrstoff:

Planung einfacher medialer Produktionen; Zeit- und Ressourcenmanagement; Grundlegende technische und gestalterische Arbeitsabläufe; Medienproduktionen erstellen; Arbeitsvorbereitung; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte Produktionstechniken analysieren, vielschichtige fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an die gegebenen Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb gegebener Bedingungen.

Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung einfacher Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung gegebener technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren;
- mit den für die Medienproduktion grundlegend notwendigen Workflow Systemen bzw. Prozessabläufen umgehen und deren Konventionen und aktuellen grundlegenden Qualitätsanforderungen spezifisch erklären und anwenden.

Lehrstoff:

Planung einfacher medialer Produktionen; Zeit- und Ressourcenmanagement; Erweiterte technische und gestalterische Arbeitsabläufe; Arbeitsvorbereitung; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- erweiterte Produktionstechniken analysieren, vielschichtige fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an die gegebenen Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und notwendige Aspekte aus anderen Fachgegenständen

in Projekten zusammenführen, und Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen.

Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung komplexer Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; Komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Produktionstechniken analysieren, komplexe facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren und komplexe Workflow Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und diese reflektiert anwenden;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;
- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

Lehrstoff:

Erweiterte Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer Zielsetzung.

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Produktions- und Produktqualität; Präsentationsumfeld; Präsentationsargumentation; Präsentationspublikum.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese projektspezifisch weiterentwickeln;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren, analysieren und reflektieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, als auch mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren;
- komplexe Projekte angepasst an Ort, Zielgruppe und sonstigen Gegebenheiten analysieren und präsentieren und geeignete komplexe Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

Lehrstoff:

Marktorientierte Produktionsentwicklung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition und Workflow; produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung.

Umsetzung medialer Produktionen, Medienproduktionen erstellen, mediale Kompetenzen entwickeln und analysieren; marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Qualitätskontrolle und Optimierung; komplexe Präsentationen und Präsentationsdramaturgie.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.3.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.3.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B der Stundentafel I.3.

Pflichtgegenstände der schulautonomen Ausbildungsschwerpunkte

Gemäß Stundentafel I.3 und Stundentafel I.4.

B.1 Multimedia

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Programme“ bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimediale Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zum Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in Multimedia und in multimedial relevanten Medien gebildet. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Multimedia, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf multimedial relevante Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „fachspezifische Produktion“ bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „facheinschlägige Software“ bezieht sich auf professionelle Programme zur

spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von multimedialen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von multimedialen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

B.2 Fotografie

MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in der Fotografie und in fotografisch relevanten Medien gebildet. Unter fotografisch relevante Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Fotografie, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf fotografisch bzw. fotografisch-medial relevante Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff facheinschlägige Software bezieht sich auf professionelle Programme zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von fotografischen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten inhaltlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

B.3 Film

MEDIEN TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Erzeugung, Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in Film, Video, Audio und interaktive Medien gebildet.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Film, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf filmtheoretische bzw. multimediale Aspekte beziehen.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Technologien bezieht sich auf professionelle Programme und Geräte zur spezifischen Erzeugung, Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf erweiterte interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von audiovisuellen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte

und auf interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B gemäß Stundentafel I.3 bzw. Stundentafel I.4 mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten inhaltlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf audiovisuelle Projekte und auf interaktive bzw. multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

B.4 Animation

Gemäß Stundentafel I.3.

MEDIEN TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen; 3D Software Anwendungen; Grundlagen analoger und digitaler Animationstechniken; Grundlagen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen; 3D Software Anwendungen; Grundlagen analoger und digitaler Animationstechniken; Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Audio- und Videobearbeitung; Grundlagen der Optik; Grundlagen der Akustik.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen; Compositing; Grundlagen Studioteknik; 3D Software Anwendungen; 2D und 3D Workflow; erweiterte Audio- und Videobearbeitung; Sound-Design; Animationstechniken; Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegereäte; Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen; Compositing; Farbkorrektur, Kameraführung, Effekte; Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken; erweiterter 2D und 3D Workflow; komplexe Audio- und Videobearbeitung; projektbezogenes Sound-Design; Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Komplexe 2D Software Anwendungen: Visuelle Effekte; Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken und Effekte; komplexer 2D und 3D Workflow; optimierte Audio- und Videobearbeitung; Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; komplexe Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Komplexe 2D Software Anwendungen: komplexe visuelle Effekte; professionelle Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken und Effekte; komplexer 2D und 3D Workflow; optimierte Audio- und Videobearbeitung; optimierte Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; optimierte Workflows in Medienprojekten.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Filmgeschichte; Geschichte und Entwicklung des Animationsfilms; Film- und Medienanalyse; Grundlagen der Semiotik; Kommunikationsmodelle; Vertiefung Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts; Designtheorie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefende Film- und Medienanalyse; Grundlagen der dramaturgischen Bild- und Filmgestaltung; Semiotik; Kommunikationsmodelle; Bildcodes; Film-, und Animationsgeschichte; Designtheorie.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte; Filmgenre; Medialität.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefung Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Storyboard; Aufbereitung eines audiovisuellen Entwurfsprozesses; Grundlagen der Dramaturgie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Aufbereitung eines audiovisuellen Entwurfsprozesses; Beatboard; Storyboard; Grundlagen der Dramaturgie.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Gestaltung einfacher Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form.

Vorstufen zum Drehbuch; Grundlagen der Gestaltung in allen audiovisuellen Bereichen; Wesen und Gestaltung medienpezifischer Dramaturgie.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Set Design; Gestaltung von Animationsprojekten in narrativer und experimenteller Form.

Dramaturgie; Grundlagen der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Fortgeschrittene Techniken des Drehbuchschriftens, Drehbuchentwicklung; Weiterführende Wahrnehmungspsychologie mit begleitender Analyse fremder und selbsterstellter Projekte und Filme; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Gestaltung komplexer Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Projektarbeit gehobenen und fachübergreifenden Umfanges, künstlerische Erstellung von Projekten; Gestaltung und Erstellung komplexer audiovisueller Animationskurzfilme in narrativer und experimenteller Form; Präsentation audiovisueller Projekte mit anschließender Analyse des Feedbacks der entsprechenden Zielgruppen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Einführende 2D- und 3D Animationsübungen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation von 2D- und 3D-Animationen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation erweiterter 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung; Szenische Umsetzung.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung; Szenische Umsetzung; Planung, Produktion und Integration visueller Effekte.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Planung, Produktion und Integration komplexer visueller Effekte.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– den Aufbau der nationalen und internationalen Medienlandschaften erläutern;

- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen.

Lehrstoff:

Medienlandschaft Österreich und Europa; Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Berufsbilder; Filmorganisation: Drehplan, Disposition, Drehgenehmigungen; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die unterschiedlichen Modelle und Strategien der Finanzierung und Vermarktung von filmischen Produkten erläutern und diese in eine Konzeption einbetten;
- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen;
- die allgemeinen und branchenspezifischen Komponenten des Personalwesens erläutern und diese in einer Produktion berücksichtigen.

Lehrstoff:

Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright; Auftrags- und Coproduktion; Mitarbeiter/innenführung - „Teampsychologie“; Vermarktungsstrategien; Festival- und Wettbewerbseinreichungen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

B.4 Animation

Gemäß Stundentafel I.4.

MEDIEN TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: Grundlagen Bild- und Bewegtbildbearbeitung; digitale Zeichenwerkzeuge; 3D Software Anwendungen; Grundlagen analoger und digitaler Animationstechniken; Grundlagen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Grundlagen der Audio- und Videobearbeitung.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Grundlagen Compositing; digitale Zeichenwerkzeuge; 3D Software Anwendungen; Grundlagen analoger und digitaler Animationstechniken; Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Audio- und Videobearbeitung; Grundlagen der Optik; Grundlagen der Akustik.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: erweiterte Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing; einfache Farbkorrektur, Kameraführung, Effekte; Grundlagen Studioteknik; 3D Software Anwendungen; erweiterte 3D-Techniken; 2D und 3D Workflow; erweiterte Audio- und Videobearbeitung; Sound-Design; Animationstechniken; Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegерäte; Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

2D Software Anwendungen: komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing; Farbkorrektur, Kameraführung, Effekte; Grundlagen Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken; erweiterter 2D und 3D Workflow; komplexe Audio- und Videobearbeitung; projektbezogenes Sound-Design; Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegерäte; Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Komplexe 2D Software Anwendungen: Visuelle Effekte; Studioteknik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken und Effekte; komplexer 2D und 3D Workflow; optimierte Audio- und Videobearbeitung; Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegерäte; komplexe Workflows in Medienprojekten.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Komplexe 2D Software Anwendungen: komplexe visuelle Effekte; professionelle Studiotechnik; 3D Software Anwendungen; komplexe Modelling, Rigging und Animationstechniken und Effekte; komplexer 2D und 3D Workflow; optimierte Audio- und Videobearbeitung; optimierte Animationstechniken; Vertiefung Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; optimierte Workflows in Medienprojekten.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Filmgeschichte; Geschichte und Entwicklung des Animationsfilms; Film- und Medienanalyse; Grundlagen der Semiotik; Kommunikationsmodelle; Vertiefung Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts; Designtheorie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefende Film- und Medienanalyse; Grundlagen der dramaturgischen Bild- und Filmgestaltung; Semiotik; Kommunikationsmodelle; Bildcodes; Film-, und Animationsgeschichte; Designtheorie.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte; Filmgenre; Medialität.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Vertiefung Film- und Medienanalyse; Emotionale Mediengestaltung – Analyse und Gestaltung; Dramaturgie; Wirkung und Funktionsweisen filmischer Erzählformate; Film-, und Animationsgeschichte.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Grundlagen der audiovisuellen Mediengestaltung; Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Grundlagen der Illustration; Handlungsvisualisierung; Storyboard; Aufbereitung eines audiovisuellen Entwurfsprozesses; Grundlagen der Dramaturgie.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Grundlagen der audiovisuellen Mediengestaltung; Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Aufbereitung eines audiovisuellen Entwurfsprozesses; Handlungsvisualisierung; Beatboard; Storyboard; Grundlagen der Dramaturgie.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Gestaltung einfacher Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form.

Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie - Einführung in das Phänomen "Bewegtbild"; Vorstufen zum Drehbuch; Grundlagen der Gestaltung in allen audiovisuellen Bereichen; Wesen und Gestaltung medienpezifischer Dramaturgie.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Prinzipien der Animation; Gestaltung durch Bewegung; Illustration; Concept Art; Character Design; Environment Design; Set Design; Gestaltung von Animationsprojekten in narrativer und experimenteller Form.

Dramaturgische Modelle; Drehbuch; Dramaturgie; Grundlagen der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Fortgeschrittene Techniken des Drehbuchschreibens, Drehbuchentwicklung; Weiterführende Wahrnehmungspsychologie mit begleitender Analyse fremder und selbsterstellter Projekte und Filme; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung eines Animationsfilms im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Gestaltung komplexer Animationsprojekte in narrativer und experimenteller Form.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Projektarbeit gehobenen und fachübergreifenden Umfangs, künstlerische Erstellung von Projekten; Gestaltung und Erstellung komplexer audiovisueller Animationskurzfilme in narrativer und experimenteller Form; Präsentation audiovisueller Projekte mit anschließender Analyse des Feedbacks der entsprechenden Zielgruppen.

MEDIENPRODUKTION

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Einführende 2D- und 3D Animationsübungen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation von 2D- und 3D-Animationen; Anwenden der Animationsprinzipien.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation erweiterter 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung; Szenische Umsetzung.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Handlungsvisualisierung; Szenische Umsetzung; Planung, Produktion und Integration visueller Effekte.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die in Abschnitt B verwendeten Begrifflichkeiten „Fachspezifisch“, „facheinschlägig“, „Fachgebiet“, „Fachbereich und Medien“ beziehen sich auf Film, Video, Audio, Animation und Illustration.

Lehrstoff:

Planung, Produktion und Präsentation komplexer 2D- und 3D-Animationen; Planung, Produktion und Integration komplexer visueller Effekte.

MEDIENPROJEKTE

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie audiovisueller Medien aus dem Fächerkanon und wenden diese in eigenen Medienprojekten an.

Lehrstoff:

Produktion audiovisueller Medienprojekte; Vertiefung 2D- und 3D Animation; Visual Effects.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- den Aufbau der nationalen und internationalen Medienlandschaften erläutern;
- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen.

Lehrstoff:

Medienlandschaft Österreich und Europa; Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Berufsbilder; Filmorganisation: Drehplan, Disposition, Drehgenehmigungen; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die unterschiedlichen Modelle und Strategien der Finanzierung und Vermarktung von filmischen Produkten erläutern und diese in eine Konzeption einbetten;
- die organisatorischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen die für eine Filmproduktion notwendig sind erläutern und bei einer Planung berücksichtigen;
- die allgemeinen und branchenspezifischen Komponenten des Personalwesens erläutern und diese in einer Produktion berücksichtigen.

Lehrstoff:

Filmproduktion; Animationsfilmproduktion; Strategien der Finanzierung: Förderanträge, Fördersysteme, Crowdfunding; Verträge; Urheberrecht – Copyright; Auftrags- und Coproduktion; Mitarbeiter/innenführung - „Teampsychologie“; Vermarktungsstrategien; Festival- und Wettbewerbseinreichungen.

KOMMUNIKATION

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

B.5 Gamedesign

Gemäß Stundentafel I.3.

MEDIEN-TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung; Hardwarekomponenten und Betriebssysteme.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können
– die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
– mit Hilfe einer Game-Engine simple digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
– die Grundlagen von Game-Audio benennen und erläutern;
– Audio in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Produktion von Game Audio für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- die Grundlagen von Game-Audio benennen und erläutern;
- Audio in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Produktion von Game Audio für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel planen;
- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel umsetzen;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- dynamische Audiosysteme einsetzen.

Lehrstoff:

Planung und Umsetzung von Softwarearchitektur für digitale Spiele; Verwendung dynamischer Audiosysteme in Game-Engines.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel planen;
- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel umsetzen;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- dynamische Audiosysteme einsetzen.

Lehrstoff:

Planung und Umsetzung von Softwarearchitektur für digitale Spiele; Verwendung dynamischer Audiosysteme in Game-Engines.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;
- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System. Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;
- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen;
- grundlegenden dramaturgischen Mittel für die Spielegestaltung erläutern und diese in der Spielkonzeption berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System; Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen, Storytelling in Computerspielen.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; wissenschaftliche Ausrichtungen; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen;
- Spiele in einen wissenschaftlichen Kontext setzen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; wissenschaftliche Ausrichtungen; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die relevanten Fachbegriffe und Werkzeuge für das 3D-Modeling benennen und erläutern;
- die Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden;
- mit 2D-Raster-Grafik-Software einfache Arbeiten umsetzen.

Lehrstoff:

Grundlagen des 3D-Modelings; Erstellung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Analoges Scribbeln / Sketching; Grundbegriffe der 3D-Grafik; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Farbräume, DPI, etc.); Erstellung einfacher Arbeiten in Raster-Grafik-Software; Character- und Environmentdesign.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die relevanten Fachbegriffe und Werkzeuge zum Texturieren in 3D-Modeling-Software benennen und deren Anwendung erläutern;
- in 3D-Modeling-Software erzeugte Modelle texturieren und die dafür notwendigen Vorbereitungen durchführen (zB UV-Mapping);
- die Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden;
- mit 2D-Vektor-Grafik-Software einfache Arbeiten umsetzen.

Lehrstoff:

Grundlagen des 3D-Modelings; Erstellung und Texturierung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Unterschied Vektorgrafik / Rastergrafik, etc.); Character- und Environmentdesign; Erstellung von Texturen für 3D-Modelle.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexere Modelle erzeugen;
- 3D-Modelle für den Einsatz in Game-Engines vorbereiten;
- Materialien in Game-Engines einsetzen;
- Digital-Sculpting, Displacement und Normalmapping zielgerichtet einsetzen;
- mit 3D-Modeling-Software einfache Animationen erstellen;
- in einer Game-Engine einfache Partikeleffekte erzeugen.

Lehrstoff:

Erstellung 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Vorbereitung von 3D-Modellen für den Einsatz in Game-Engines; Importieren von 3D-Modellen in eine Game-Engine; Arbeiten mit Materialien in Game-Engines.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexe Modelle erzeugen;
- einfache Möglichkeiten eine Szene in der Game-Engine auszuleuchten anwenden;
- Digital-Sculpting, Displacement und Normalmapping einsetzen,

Lehrstoff:

Erstellung komplexer 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Verwendung von Displacement- und Normalmaps.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Digital-Sculpting-Software praktisch arbeiten;
- mit 3D-Modeling-Software einfache Animationen erstellen.

Lehrstoff:

Einsatz von Digital-Sculpting-Software; Workflow zur Erstellung und Verwendung von Displacement bzw. Normalmaps; Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- einfache Animationen für den Einsatz in Game-Engines erstellen;
- mit Licht und Renderern in 3D-Modeling-Software umgehen;

- das Beleuchtungssystem in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software und Verwendung der Animation in Game-Engines; Beleuchtung in Game-Engines; Einfache Beleuchtungssysteme in 3D-Modeling-Software.

MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- verschiedene Arbeitsabläufe aus der Spiele-Entwicklung erläutern;
- iterativ analoge Spiele bzw. Prototypen umsetzen;
- verschiedene Game-Design-Prinzipien erklären und praktisch anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine einfache, digitale Prototypen erstellen.

Lehrstoff:

Iterative Arbeitsweise; Game-Design-Grundlagen; Pen & Paper-Prototyping; Kennenlernen einer Game-Engine.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Tilemaps bzw. Spritesheets für den Einsatz in digitalen 2D-Spielen erzeugen;
- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein digitales 2D-Spiel mit Animationen umsetzen.

Lehrstoff:

Prinzip und Erstellung von Tilemaps / Spritesheets; Einsatz von Game-Design-Prinzipien für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein 3D-Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung einfacher 3D-Spiele mit Animation und Audio; Versionskontrolle in Spiele-Projekten.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung eines digitalen Spieles mit Animation und Audio.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein 3D-Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;

- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung einfacher 3D-Spiele mit Animation und Audio; Versionskontrolle in Spiele-Projekten; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung eines digitalen Spieles mit Animation und Audio; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools; Projektbezogene Problemstellungen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Vorgänge beim Publishing erläutern;
- die Elemente der professionellen wirtschaftlichen Kommunikation benennen, erläutern und können diese situationsadäquat einsetzen;
- die Wirkungsweise unterschiedlichster Marketingmaßnahmen verstehen und können diese zielgruppengerecht nutzen.

Lehrstoff:

Game Publishing.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen für die Gründung eines Unternehmens erklären;
- die Grundlagen zur Führung eines Unternehmens erklären;
- Marketingmaßnahmen für den Spielbereich adäquat einsetzen.

Lehrstoff:

Qualitätsmanagement; Pitching; Unternehmensgründung; Kalkulation; Budget/Finanzierung (Publisher, Crowdfunding ua.); Verträge; Distribution; Marktpräsenz; Recruiting.

Vertiefendes Marketing: Implementierung von Marketingmaßnahmen in neuen Medien; Computerspiele als Werbeträger; Analyse spezifischer Zielgruppen.

KOMMUNIKATION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

B.5 Gamedesign

Gemäß Studentafel I.4.

MEDIEN-TECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung; Hardwarekomponenten und Betriebssysteme.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- für die Computerspielentwicklung programmieren und wenden dies in praktischen Beispielen an.

Lehrstoff:

Grundlagen der Programmierung.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine simple digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- die Grundlagen von Game-Audio benennen und erläutern;
- Audio in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Produktion von Game Audio für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- die Grundlagen von Game-Audio benennen und erläutern;
- Audio in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Objektorientierte bzw. komponentenbasierte Spieleprogrammierung mit Game-Engines; Produktion von Game Audio für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel planen;
- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel umsetzen;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- dynamische Audiosysteme einsetzen.

Lehrstoff:

Planung und Umsetzung von Softwarearchitektur für digitale Spiele; Verwendung dynamischer Audiosysteme in Game-Engines.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel planen;
- die Softwarearchitektur für ein digitales Spiel umsetzen;
- mit Hilfe einer Game-Engine digitale Spiele bzw. Prototypen produzieren;
- dynamische Audiosysteme einsetzen.

Lehrstoff:

Planung und Umsetzung von Softwarearchitektur für digitale Spiele; Verwendung dynamischer Audiosysteme in Game-Engines.

MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;
- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System; Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die historische Entwicklung von Spielen darlegen und erläutern;
- die Beweggründe der menschlichen Natur hinsichtlich der Spielmotivation darlegen, erläutern und konzeptuell erfassen;
- den grundlegenden Aufbau und die Struktur von Spielen erläutern und in einfachen Spielekonzepten berücksichtigen;
- grundlegenden dramaturgischen Mittel für die Spielegestaltung erläutern und diese in der Spielkonzeption berücksichtigen.

Lehrstoff:

Grundlagen des Spiels als kulturelles System; Historische Entwicklung von Spielen; Struktur von Spielen, Storytelling in Computerspielen.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die soziokulturellen Aspekte der Spielegestaltung darlegen und diese im Gamedesign berücksichtigen;
- die pädagogischen und didaktischen Elemente des Spielens darlegen und bei der Gestaltung berücksichtigen;
- die gesellschaftlichen Möglichkeiten und Gefahren von Spielen analysieren und darlegen;
- Spiele in einen wissenschaftlichen Kontext setzen.

Lehrstoff:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Spiel als Lernmedium, Serious Games; digitale Spiele im Wissenschaftskontext; Risiken; Entwicklungen und Innovationen in der Spieleindustrie.

MEDIENGESTALTUNG

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die relevanten Fachbegriffe und Werkzeuge für das 3D-Modeling benennen und erläutern;
- die Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden;
- mit 2D-Raster-Grafik-Software einfache Arbeiten umsetzen.

Lehrstoff:

Grundlagen des 3D-Modelings; Erstellung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Analoges Scribbeln / Sketching; Grundbegriffe der 3D-Grafik; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Farbräume, DPI, etc.); Erstellung einfacher Arbeiten in Raster-Grafik-Software; Character- und Environmentdesign.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software einfache Modelle erzeugen;
- die relevanten Fachbegriffe und Werkzeuge zum Texturieren in 3D-Modeling-Software benennen und deren Anwendung erläutern;
- in 3D-Modeling-Software erzeugte Modelle texturieren und die dafür notwendigen Vorbereitungen durchführen (zB UV-Mapping);
- die Grundbegriffe der 2D-Grafik benennen, erläutern und in einfachen Beispielen anwenden;
- mit 2D-Vektor-Grafik-Software einfache Arbeiten umsetzen.

Lehrstoff:

Grundlagen des 3D-Modelings; Erstellung und Texturierung einfacher 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Grundbegriffe der 2D-Grafik (zB Unterschied Vektorgrafik / Rastergrafik, etc.); Character- und Environmentdesign; Erstellung von Texturen für 3D-Modelle.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexere Modelle erzeugen;
- 3D-Modelle für den Einsatz in Game-Engines vorbereiten;
- Materialien in Game-Engines einsetzen;
- Digital-Sculpting, Displacement und Normalmapping zielgerichtet einsetzen;
- mit 3D-Modeling-Software einfache Animationen erstellen;
- in einer Game-Engine einfache Partikeleffekte erzeugen.

Lehrstoff:

Erstellung 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Vorbereitung von 3D-Modellen für den Einsatz in Game-Engines; Importieren von 3D-Modellen in eine Game-Engine; Arbeiten mit Materialien in Game-Engines.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit 3D-Modeling-Software komplexe Modelle erzeugen;
- einfache Möglichkeiten eine Szene in der Game-Engine auszuleuchten anwenden;
- Digital-Sculpting, Displacement und Normalmapping einsetzen.

Lehrstoff:

Erstellung komplexer 3D-Modelle in 3D-Modeling-Software; Verwendung von Displacement- und Normalmaps.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Digital-Sculpting-Software praktisch arbeiten;
- mit 3D-Modeling-Software einfache Animationen erstellen.

Lehrstoff:

Einsatz von Digital-Sculpting-Software; Workflow zur Erstellung und Verwendung von Displacement bzw. Normalmaps; Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- einfache Animationen für den Einsatz in Game-Engines erstellen;
- mit Licht und Renderern in 3D-Modeling-Software umgehen;
- das Beleuchtungssystem in einer Game-Engine einsetzen.

Lehrstoff:

Erstellung einfacher Animationen in 3D-Modeling-Software und Verwendung der Animation in Game-Engines; Beleuchtung in Game-Engines; Einfache Beleuchtungssysteme in 3D-Modeling-Software.

MEDIENPRODUKTION

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- verschiedene Arbeitsabläufe aus der Spiele-Entwicklung erläutern;
- iterativ analoge Spiele bzw. Prototypen umsetzen;
- verschiedene Game-Design-Prinzipien erklären und praktisch anwenden;
- mit Hilfe einer Game-Engine einfache, digitale Prototypen erstellen.

Lehrstoff:

Grundlagen des (agilen) Projekt-Managements; Iterative Arbeitsweise; Game-Design-Grundlagen; Pen & Paper-Prototyping; Grundlagen des User-Centered-Design und der User-Experience-Evaluierung; Kennenlernen einer Game-Engine.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Tilemaps bzw. Spritesheets für den Einsatz in digitalen 2D-Spielen erzeugen;
- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein digitales 2D-Spiel mit Animationen umsetzen.

Lehrstoff:

Iterative Arbeitsweise; Prinzip und Erstellung von Tilemaps / Spritesheets; Einsatz von Game-Design-Prinzipien für digitale Spiele.

Kompetenzmodul 3:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein 3D-Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung einfacher 3D-Spiele mit Animation und Audio; Versionskontrolle in Spiele-Projekten; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 4:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung eines digitalen Spieles mit Animation und Audio; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools; Projektbezogene Problemstellungen.

Kompetenzmodul 5:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein 3D-Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung einfacher 3D-Spiele mit Animation und Audio; Versionskontrolle in Spiele-Projekten; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 6:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- mit Hilfe einer Game-Engine iterativ ein Spiel mit Animationen und Audio umsetzen;
- in einem mehrköpfigen Team unter Einsatz eines Versionskontrollsystems arbeiten;
- ein Projekt mit mehreren Teammitgliedern umsetzen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Umsetzung eines digitalen Spieles mit Animation und Audio; Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools; Projektbezogene Problemstellungen.

MEDIENPROJEKTE

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen von Projektmanagement in Bezug auf die fach- und branchenspezifische Anwendung erläutern;
- ein agiles Projekt analysieren und managen.

Lehrstoff:

Planung, Konzeption und Begleitung kleiner Spieleprojekte. Praktischer Einsatz von Projektmanagement-Tools.

MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Vorgänge beim Publishing erläutern;
- die Elemente der professionellen wirtschaftlichen Kommunikation benennen, erläutern und können diese situationsadäquat einsetzen;

- die Wirkungsweise unterschiedlichster Marketingmaßnahmen verstehen und können diese zielgruppengerecht nutzen.

Lehrstoff:

Game Publishing.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- die Grundlagen für die Gründung eines Unternehmens erklären;
- die Grundlagen zur Führung eines Unternehmens erklären;
- Marketingmaßnahmen für den Spielebereich adäquat einsetzen.

Lehrstoff:

Qualitätsmanagement; Pitching; Unternehmensgründung; Kalkulation; Budget/Finanzierung (Publisher, Crowdfunding ua.); Verträge; Distribution; Marktpräsenz; Recruiting.

Vertiefendes Marketing; Implementierung von Marketingmaßnahmen in neuen Medien; Computerspiele als Werbeträger; Analyse spezifischer Zielgruppen.

KOMMUNIKATION

Siehe das gleichnamige Pflichtmodul in Abschnitt B mit folgenden Erläuterungen:

Kompetenzmodul 1:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen.

Kompetenzmodul 2:

Bildungs- und Lehraufgabe:

Die Studierenden können

- Pitches für Publisher und Produzenten aufbereiten.

Lehrstoff:

Investoren- und Publisherpitch. Wettbewerbspräsentationen, Diskussionen, Portfolio und Öffentlichkeitsarbeit.

C. Pflichtpraktikum

Gemäß Stundentafel I.1 und Stundentafel I.2.

Siehe Anlage 1.

C. Freigegegenstände

Gemäß Stundentafel I.3 und Stundentafel I.4.

Siehe Anlage 1.

D. Förderunterricht

Gemäß Stundentafel I.1 und Stundentafel I.2.

Siehe Anlage 1.

D. Freigegegenstände

Gemäß Stundentafel I.3 und Stundentafel I.4.

Siehe Anlage 1.

E. Förderunterricht

Gemäß Stundentafel I.1 und Stundentafel I.2.

Siehe Anlage 1.