
AMTLICHE MITTEILUNGEN

Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal
Herausgegeben vom Rektor



Jahrgang 41

Datum 16.11.2012

Nr. 70

**Prüfungsordnung
(Fachspezifische Bestimmungen)
für den Teilstudiengang Design Audiovisueller Medien
des Kombinatorischen Studienganges Bachelor of Arts
an der
Bergischen Universität Wuppertal**

vom 16.11.2012

Auf Grund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 31.10.2006 (GV. NRW. S. 474), zuletzt geändert durch Gesetz vom 31.01.2012 (GV.NW. S. 90) und der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts hat die Bergische Universität Wuppertal folgende Ordnung erlassen.

Inhaltsübersicht

- § 1 Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen
 - § 2 Umfang und Art der Bachelorprüfung
 - § 3 In-Kraft-Treten und Veröffentlichung
- Anhang: Modulbeschreibung

§ 1

Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen

Der Zugang zum Studium des Teilstudienganges Design Audiovisueller Medien im kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts ist vom Nachweis der Eignung für diesen Studiengang abhängig. Die Hochschule stellt die Eignung in einem besonderen Verfahren fest. Der Nachweis ist bei der Einschreibung vorzulegen.

§ 2

Umfang und Art der Bachelorprüfung

Die Bachelorprüfung im Sinne des § 4 der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts im Teilstudiengang Design Audiovisueller Medien ist bestanden, wenn folgende Leistungspunkte (LP) in den Modulen und Modulabschlussprüfungen gemäß der Modulbeschreibung erworben worden sind. Die Modulbeschreibung ist Bestandteil dieser Prüfungsordnung.

Grundlagenbereich

		LP
AV I	Gestalterische Grundlagen im Design Audiovisueller Medien	10
AV II	Praxiserkundung im Design Audiovisueller Medien	6
AV III	Grundlagen der Bildgestaltung im Design Audiovisueller Medien	10

Kernbereich

AV IV	Typografie und Layoutgestaltung im Design Audiovisueller Medien	10
AV V	Medien- und Designtechnologie I im Design Audiovisueller Medien	10
AV VI	Gestaltungs- und Medientheorie	8

Profilbereich

AV VII	Medien- und Designtechnologie II im Design Audiovisueller Medien	10
AV VIII	Mediendesignprojekt im Design Audiovisueller Medien	12
AV IX	Ggf. Bachelor-Thesis im Design Audiovisueller Medien	10

§ 3**In-Kraft-Treten und Veröffentlichung**

Diese Prüfungsordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen als Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal in Kraft.

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Design und Kunst vom 13.06.2012 und der Zustimmung des Gemeinsamen Studiausschusses vom 24.09.2012.

Wuppertal, den 16.11.2012

Der Rektor
der Bergischen Universität Wuppertal
Universitätsprofessor Dr. Lambert T. Koch

Grundlagenbereich

AV I Gestalterische Grundlagen im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • kennen Grundstrategien visueller Kompetenz. • haben einen Überblick über Ästhetiken des Design audiovisueller Medien. • kennen die konstitutive Interdependenz verschiedener Medien. • verfügen über die Basiskompetenz in der Erschließung medialer Themen. • verfügen über Methodenkompetenz (Teamarbeit/Moderation/Präsentation in der Gruppe). • sind in der Lage, den persönlichen Standort als Ausgangspunkt von Gestaltungsprozessen zu verdeutlichen, zu begründen und zu festigen. • sind mit der Fachliteratur und Forschung zum Design audiovisueller Medien exemplarisch vertraut. 			P	10/76	10 LP	
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) c	5 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a b	5 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a oder b erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Regeln und Positionen der Gestaltungsgrundlagen im Graphik- und Mediendesign	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung der Welt- und Selbst-Wahrnehmung (Natur/Kultur) • Gestaltungsfaktoren / Elemente des Graphik- und Mediendesigns / Gestaltbildungsprinzipien / Elementare Gestaltungsoperationen / Anordnungsprinzipien / Bildwelten / Medienspezifische Wirkprinzipien / Designprinzipien • Grundhaltungen des Gestaltens als Ausgangspunkt einer persönlichen Positionsfindung in Konzeption, Entwurf und Ausführung • anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Graphik- und Mediendesign • Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns • Handbuchliteratur zu den Gestaltungsgrundlagen des Graphik- und Mediendesigns 	WP	Projektseminar	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b	b Gestaltungsprozesse im Graphik- und Mediendesign	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Gestalten als Prozess • Grundhaltungen im Designprozess als Ausgangspunkt einer persönlichen Designhaltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung • Ausloten bestehender und neuer visueller Räume, insbesondere des eigenen visuellen Imaginationsraumes • Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent) • Aspekte der Adressatenorientierung und -differenzierung • Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns • Handbuchliteratur des Graphik- und Mediendesigns 	WP	Projektseminar	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
Komponenten	Inhalt				
c	c Konzeption und Entwurf: Zeit und Dramaturgie	P	Projektseminar	1	5 LP
	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Prozess des Gestaltens audiovisueller Medien • Eigenständige Durchführung eines filmisches Projekts (filmische Miniatur) in Konzeption und Realisierung • Grundlagen in <ul style="list-style-type: none"> - Recherche, Konzeption, Stoffentwicklung bis zum Drehbuch, - Illustration bis zum Storyboard, - dokumentarischen und inszenatorischen Methoden, - analoger und digitaler Bild- und Tongestaltung, - Dramaturgie zum Zwecke der Bild- und Tonmontage • Entwicklung und Reflexion der persönlichen, mediendesignerischen Haltung in Konzeption und Realisation • Exemplarische Aspekte der Filmgeschichte und der Medientheorie • Grundlagen in dramaturgischer und filmästhetischer Analyse von audiovisuellen Medien • Grundlegende dramaturgische Begriffe und strukturelle Merkmale der offenen und geschlossenen Struktur, sowie ihrer erzählerischen Mittel, Möglichkeiten und Grenzen • Überblick über die grundlegende Fachliteratur des Design audiovisueller Medien • Aspekte der Zielgruppenorientierung und –differenzierung, sowie deren Erreichbarkeit 				
Voraussetzung: Abschluss der Modulkomponente a. oder b.					
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

AV II Praxiserkundung im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Design Audiovisueller Medien unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung/Technik/Arbeitsprozess • beherrschen programmtechnische Anwendungen zur selbstständigen gestalterischen Arbeit, insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> - Filmschnitt-, Animations-, und weitere Postproduktionsprogramme - Ton- und Bildbearbeitungsprogramme sowie <ul style="list-style-type: none"> - gängiges Kamera-, Licht- und Tonequipment sowie ggf. <ul style="list-style-type: none"> - Layoutprogramme - Grafikprogramme - Pre-Rendered-Computergrafikprogramme und/oder - Web-Editorenprogramme - Content-Management-Systeme und/oder - Typodesign-Programme 			P	6/76	6 LP	
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Sammelmappe (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) a b	6 LP		
Die in den Modulkomponenten zusammengestellten Realisierungsmöglichkeiten können auch miteinander kombiniert werden. Falls das in der Komponente a vorgegebene Volumen nicht nachgewiesen werden kann, ist der fehlende Anteil teilweise oder vollständig durch Leistungen im Modulteil b zu ergänzen. Die Sammelmappe umfasst die einzelnen Leistungen und schließt mit einer Begutachtung ab. Die Bewertung „bestanden“ wird unter Berücksichtigung dieser Einzelleistungen abschließend durch den Prüfer festgelegt. Sofern das Modul nicht in den im Teilstudiengang angebotenen Tutorien absolviert wird, muss die individuelle Konkretisierung des Moduls durch Vorlage einer ausführlichen Planung (Ziele, Methoden, Arbeitskontext etc.) bei den Modulverantwortlichen beantragt und durch einen ausführlichen Erfahrungsbericht einschließlich einer Dokumentation der absolvierten Leistungen (einschließlich Zeitplan), von Arbeitsprozessen und Arbeitsproben abgeschlossen werden, der darstellende und reflektierende Elemente enthält.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Betriebspraktikum	WP	Praktikum	0	6 LP
b	b Programmtechnische Grundlagen im Design Audiovisueller Medien	WP	Praktikum	0	6 LP
<p>Bemerkung: Die Teilnehmerzahl in den angebotenen Veranstaltungen ist durch Anzahl der zur Verfügung stehenden Arbeitsplätze beschränkt.</p>					

AV III Grundlagen der Bildgestaltung im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • können persönliche Strategien in der Interaktion und Narration audiovisueller Medien einsetzen. • beherrschen Methoden, Problemlösungsverfahren und deren Anwendung im Design audiovisueller Medien. • verfügen über vertiefte visuelle Kompetenz, Strategien visueller Argumentation, sowie systematisches Denken und Handeln in Konzeption, Produktion, Rezeption und Reflexion im Design audiovisueller Medien. • kennen ein Regel-, Form- und Bildrepertoire als Ausgangspunkt für eine persönliche Position im Darstellen und Gestalten in Konzeption, Entwurf und Ausführung. • beherrschen Methoden des Wahrnehmens, Sammelns und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des Projekts im Design audiovisueller Medien. • können Projekte, insbesondere filmische Miniaturen oder Animationsfilme, eigenständig planen und durchführen. • sind in der Lage, Gestaltungskonzepte, -varianten, -entscheidungen und -ergebnisse im filmischen Prozess zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. • können spezielle Aspekte der filmischen Darstellung im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern. • sind mit Literatur der audiovisueller Medien vertraut und wissen sie im eigenen Arbeitsprozess kritisch zu nutzen. 			P	10/76	10 LP	
Nachweise			Nachweis für		Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) b		5 LP	
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a c d		5 LP	
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, c oder d erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a a Freihandzeichnen	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Methoden und Aspekte des Freihandzeichnens insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> - Leerräume / Konturlinien / Blindzeichnen / Graphismen und Oberflächen / Hell-Dunkel / linearperspektivische Körper- und Raumskizze, - Zwecke des Freihandzeichnens, - zeichnerischer Entwurf szenischer, narrativer und argumentierender Zusammenhänge, - Fortführung eines visuellen Studienbuches, - mediale Integration von Zeichnungen in der Entwurfspraxis • Literatur zum zeichnerischen Darstellen und Gestalten und ihre kritische Nutzung 	WP	Projektseminar	3	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b b Konzeption und Entwurf: Storyboard	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Methoden des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens, insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> - visuelle Konzeption, - Scribble und Illustration, - Mittel der Bildkomposition, - Dramaturgie, - Storyboard • Umsetzung des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens in einem animierten Kurzfilm, inkl. Recherche, Konzeptentwicklung und Realisation • Integration zeichnerischer und anderer Bildwelten • Entwicklung und Reflexion der persönlichen, mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung • Handbuchliteratur zum filmischen Darstellen und Gestalten 	P	Projektseminar	3	5 LP
Voraussetzung: <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss der Modulkomponente a., c. oder d. • Empfehlung: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Filmschnittprogramm (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente II b erworben werden). 					
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
c	c Fotografie I - Dokumentation	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in der Produktion und Rezeption fotografischer Bildmedien • Technologie und gerätekundliches Arbeitsprozesswissen im Kontext fotografischer Fragestellungen und deren Vertiefung in praktischen Übungen • Dokumentarisches Sujet und Differenzen vornehmlich beobachtender Herangehensweisen 	WP	Projektseminar	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
d	d Fotografie II - Inszenierung	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefende bildkompositorische Gestaltungsmöglichkeiten in unterschiedlichen visuellen Zusammenhängen • Unterschiedliche ästhetische Ansätze und fotografische Bildsprachen • Analyse künstlerischer und angewandter Arbeitsweisen im Kontext von zeitgenössischen und historischen Positionen • Vertiefende praktische Übungen zu Technologie und gerätekundlichem Arbeitsprozesswissen im Kontext avancierter fotografischer Fragestellungen und unterschiedlicher Stilistiken • Inszenierte Sujets und ihre unterschiedlichen Herangehensweise 	WP	Projektseminar	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

Kernbereich

AV IV Typografie und Layoutgestaltung im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • können ein Regel- und Formenrepertoire sowie ihre persönliche Position in der Typografie in Konzeption, Entwurf und Ausführung gezielt einbringen. • beherrschen Verfahren zur typografischen Gestaltung. • können ihre typografischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Entwurf einsetzen. • beherrschen Methoden des Wahrnehmens, Sammelns und Ordners von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des typografischen Entwurfs. • können typografische Projekte eigenständig planen und durchführen. • beherrschen grundlegende Methoden zur Analyse von Typografie und Layout-Gestaltung. • wissen die typographische Fachsprache im Arbeitsprozess anzuwenden. • sind in der Lage, typografische Konzepte, Varianten, Entscheidungen und Ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. • können spezielle Aspekte der Typografie im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern. • sind mit Handbuchliteratur der Typografie vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen. 			P	10/76	10 LP	
Voraussetzung: <ul style="list-style-type: none"> • Empfehlung: Abschluss von Modul AV I • Empfehlung: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente II b erworben werden). 						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) c	5 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a b	5 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a oder b erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a a Detailtypografie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Elemente und Regeln der Typografie • Gesetzmäßigkeiten von Mikrotypografie / Makrotypografie: Zurichtung und Spationierung / Auszeichnung / Raster / Layout / Integration Schrift-Grafik-Fotografie / Dramaturgie von Seitenfolgen • Sensibilisierung in der Wahrnehmung von Typografie • Gesetzmäßigkeiten der Lesetypografie: Laufweite / Abstände / Orthotypografie / Satzspiegel / Verhältnis von bedruckter und unbedruckter Fläche • Grundlagen der Schrifterstellung: Anatomie der Schrift / Schriftfamilien / Typografische Maßsysteme • Qualitative Beurteilung von Schriftschnitten und deren Anwendung • Systeme zur Klassifikation von Schriften 	WP	Projektseminar	3	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b b Regeln und Positionen der Typografie und Layoutgestaltung	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Positionen und Haltungen der Typografie • Welt der Typografie und der Typografen • Erkennen und Vergleichen von Typen • Gestalterische Annäherung an bestehende Positionen und Haltungen • Kontrastierende Intervention zu bestehende Positionen und Haltungen • Gesetzmäßigkeiten von Typografie in Plakat und Zeitschrift/Booklet • Künstlerische Herangehensweisen in der Typografie • Entwicklung einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung • Funktionen von Typografie • Anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Typografie • Exemplarische Aspekte der Geschichte der Typografie • Handbuchliteratur zu Typografie und Layout 	WP	Projektseminar	3	5 LP
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
c	c Konzeption und Entwurf: Typo-Animation z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Topologie und Typologie der Anwendungen von Typografie im Design audiovisueller Medien • Konzeption und Entwurf von audiovisuellen Formaten, insbesondere Titelsequenzen, Opener, Promotion-Trailer • Methoden audiovisueller Arbeitsprozesse: <ul style="list-style-type: none"> - Konzeption von Motion-Graphics und Motion-Typografie - Entwicklung von Kommunikationsstrategien - Entwicklung einer Struktur und Dramaturgie für audiovisuelle Formate - Layout, Gestaltung und Realisation audiovisueller Formate • Fortentwicklung und Reflexion einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung • Handbuchliteratur zur Projektentwicklung in Typografie und Layout 	P	Projektseminar	1	5 LP
Voraussetzung: Abschluss der Modulkomponente a. oder b.					
Bemerkung: 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

AV V Medien- und Designtechnologie I im Design Audiovisueller Medien					
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • kennen digitale Medienproduktionssysteme (Audio, Video und Multimedia) sowie die dazugehörige Equipment-technologie. • können qualitativ hochwertige audiovisuelle Medien konzipieren und produzieren. • kennen und beherrschen die Grundlagen der analogen und digitalen Bild- und Tongestaltung. • können theoretische, ästhetische, technische und kulturelle Aspekte audiovisueller Medien in der eigenen Arbeit integrieren. • kombinieren in der eigenen Anwendung Visualisierungsstrategien mit technologischen Spezifika audiovisueller Medien. • sind in der Lage, analoge und digitale Bildmedien als Werkzeuge der visuellen Produktion zu durchdringen und kritisch zu hinterfragen. • können die Leistungsfähigkeiten und den Stand der Technik in bildproduzierenden Aufnahmeverfahren einschätzen. 			P	10/76	10 LP
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	10 LP	
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten sind die Modulkomponenten wieder neu zu belegen.					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Kamera – technische und theoretische Grundlagen der Bild- und Tongestaltung z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der digitalen Bild- und Tongestaltung • Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten von ästhetischen Ansätzen sowie ihre technischen Umsetzung • Relevante Technikbereiche, wie Aufnahme-, Speicher-, Wiedergabe- und Systemtechnik • Produktionsabläufe der Filmproduktion • Phasen der künstlerisch-schöpferischen Bildgestaltung, insbesondere Vorproduktion, Auflösung, Storyboard, Planung und Durchführung des Drehs sowie digitale Postproduktion • Praktische Übungen zu Technologie und gerätekundlichem Arbeitsprozesswissen der digitalen Audio- und Videotechnik 	P	Seminar	4	5 LP

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
b b Licht	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des dramaturgischen Einsatzes von Licht • Analyse und Umsetzung von Methoden der Lichtgestaltung • Einblicke in die wichtigsten Grundzüge der Lichtführung und der fotografischen Stile • Praktische Übungen zu gängigen Beleuchtungsmitteln und Beleuchtungsarten sowie physikalische Grundlagen des Lichtes • Einsatz von Beleuchtungstechnik in der praktischen Anwendung 	P	Seminar	4	5 LP

AV VI Gestaltungs- und Medientheorie						
Lernziele/ Kompetenzen				P / WP	Gewicht der Note	Workload
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • kennen Grundkonzepte der Gestaltungs- und Mediengeschichte und/oder -theorie • sind befähigt, Werke des Mediendesigns über gängige Stilbegriffe hinausreichend als gestaltete Ausdrucksträger zu interpretieren und eigenständig zu „lesen“ oder wissenschaftlich zu analysieren • sind sie in der Lage, Mediengeschichte und Medientheorie als lebendige, die eigene Entwurfsarbeit anregende Disziplin zu begreifen. 				P	8/76	8 LP
Nachweise				Nachweis für		Nachgewiesene LP
Modulabschlussprüfung	Schriftliche Hausarbeit (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) a b c d e f	2 LP		
Die schriftliche Hausarbeit wird nach Wahl der Studierenden in einer der Modulkomponenten a, b, c, d, e, oder f erbracht.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a b c d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a b c d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a b c d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Geschichte und Systematik der Typografie und Layoutgestaltung z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungspsychologische und kulturwissenschaftliche Grundlagen der Text-, Dokument, Schrift- und Buchgestaltung, ihrer Regeln und Prinzipien • Geschichte der europäischen Schriftentwicklung unter kommunikationsgeschichtlichen, technik- und wirtschaftsgeschichtlichen, kunst-, designsoziologischen sowie kunstgeschichtlichen Aspekten 		WP	Vorlesung/ Seminar	2	2 LP

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
b Designtheorie und Designgeschichte	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung ausgewählter Designgegenstände und Medien • Methoden der Designanalyse und -kritik • Positionen der Designtheorie und Designwissenschaft • Geschichte und Theorie exemplarischer Felder in Gestaltung, Produktionsprozess und Technik • Designrhetorik, Designethik, Designtechné 	WP	Seminar	2	2 LP
c Kunsttheorie und Kunstgeschichte	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Exemplarische Felder der Kunstgeschichte • Methoden der Kunstbetrachtung und -analyse • Geschichte und Systematik der Kunstliteratur und Kunsttheorie 	WP	Seminar	2	2 LP
d Geschichte und Theorie des Films und der Fotografie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Physiologische Grundlagen der audiovisuellen Wahrnehmung • Historische Entwicklung der Mediums Film und/oder Fotografie • Grundbegriffe der Film- und Fotoanalyse • Gattungen der Audiovisuellen Medien (Fernsehspot, Filmtheorie, Dokumentarfilm, Avantgardefilm, Animationsfilm, Spielfilm etc.) • ausgewählte Kapitel der Film- und Fotogeschichte • Produktions- und Gestaltungsbedingungen audiovisueller Medien 	P	Seminar	2	2 LP
e Medientheorie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • physiologische, psychologische, technologische und kulturhistorische Grundlagen der Medienkommunikation • medienhistorische Analyse als Methode • Medienarchäologie • exemplarische Diskurse der Medientheorie • ausgewählte Kapitel der historischen und aktuellen Medienkommunikation 	WP	Seminar	2	2 LP
f Weitere gestaltungs- oder medientheoretische Angebote	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Systematik der Farbtheorie • Museumsarchitektur und Ausstellungskonzepte 	WP	Seminar	2	2 LP

Profilbereich

AV VII Medien- und Designtechnologie II im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über anwenderorientiertes medien- und/deginttechnologisches Grundwissen und Produktionskompetenz zu Logik und Gestaltung von audiovisuellen Medien. • können technologische Grundsätze und Spezifika der jeweiligen Medien- oder Designtechnologien, sowie programmatische Grundsätze und Spezifikationen fachsprachlich richtig und den Aufgaben angemessen beschreiben und insbesondere Anforderungen an die Umsetzungsmedien formulieren. • sind in der Lage, komplexe mediale Gestaltungsprodukte in technologischer Hinsicht selbständig zu erstellen und dabei Kriterien und Prozesse gestalterischer Arbeit einzubeziehen. • sind befähigt, die Interdependenz von Medientechnik und Gestaltung angemessen zu berücksichtigen. 			P	10/76	10 LP	
Nachweise			Nachweis für		Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul		10 LP	
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten sind die Modulkomponenten wieder neu zu belegen.						
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand	
a	a Bild- und Tongestaltung z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Methoden der digitalen Bild- und Tongestaltung, insbesondere Bild- und Tonkomposition, Perspektive und Bewegung • Ästhetische Ansätze und Konzepte zu Bild- und Tongestaltung im filmischen Kontext • Analyse und Umsetzung audiovisueller Wirkungsweisen • Entwicklung von audiovisuellen Konzepten auf der Grundlage von Geschichten und Drehbüchern • Phasen der angewandten, künstlerisch-schöpferischen Bild- und Tongestaltung, insbesondere Vorproduktion, Auflösung, Storyboard, Planung und Durchführung des Drehs, sowie digitale Postproduktion • Avanciertere Technologien der digitalen Audio- und Videotechnik • Eigenständige Durchführung eines individuellen Filmprojekt von der Idee bis zur Realisierung 	P	Seminar	4	5 LP	

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
b b Montage	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Dramaturgie und Methoden der digitalen Bild- und Tonmontage • Grundlagen der Dramen- und Montagetheorie • Ästhetische Ansätze und Konzepte zu Bild- und Tonstrukturen im filmischen Kontext • Gestaltungsgrundlagen und Anwendung der linearen Montage (Bild, Sprache, Text, Grafik, Ton, Musik) anhand von filmischem Material • Avanciertere Technologien der digitalen Bild- und Tonmontage • Eigenständige Durchführung eines individuellen Montageprojekts von der Idee bis zur Realisierung 	P	Seminar	4	5 LP

AV VIII Mediendesignprojekt im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, ein audiovisuelles Medienprojekt hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen. Dazu gehören fundierte Kenntnisse in: <ul style="list-style-type: none"> - Recherche, Konzeption, Stoffentwicklung bis zum Drehbuch - Illustration bis zum Storyboard - Konzeption und Inszenierung fiktionaler und nonfiktionaler Stoffe - Komposition des Visuellen, insbesondere durch Kamera und Licht sowie Inszenierung der Schauspieler und dem Szenenbild - Komposition des Auditiven, insbesondere durch Sprache, Geräusche und Musik - Dramaturgie der Erzählstrategien und der medialen Narration zum Zwecke der Bild- und Tonmontage <ul style="list-style-type: none"> • können ihre eigene Arbeit und den eigenen Arbeitsprozess in Form der Abschlussdokumentation systematisieren, verschriftlichen und visualisieren. • sind in der Lage, filmwissenschaftliche Arbeitsmethoden und Argumente in alle Phasen der gestalterischen Arbeit einzubeziehen. • können sowohl an eigenen Arbeiten, als auch an anderen audiovisuellen Medien die jeweiligen Bedingungen, Prinzipien und Ziele der Gestaltung von audiovisuellen Medien wahrnehmen, beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten. 			P	12/76	12 LP	
Voraussetzung: Empfohlen: Abschluss der Module AV III, AV IV und AV V.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	12 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist das Modul wieder neu zu belegen.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)		Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
Komponenten						
a	a Projekt Design Audiovisueller Medien	Entwickeln und Gestalten einer audiovisuellen Medienproduktion. Phasen: 1. Theoretisch-thematische Vorarbeit, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Projekterfassung • Recherche (einschl. Recherche wissenschaftlicher und weiterer Literatur; Materialsammlung) • Themenfindung • Festlegung von Methoden (Interview, Inhaltsanalyse, Soziologische Faktensammlung, etc.) 2. Theoretisch-analytische Vorarbeit, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentation und Situationsanalyse des technischen und gestalterischen Ist-Zustandes • Adressierung • Produkt-, Markt-, Konkurrenz- und Kommunikationsanalyse • Problem und Zieldefinition 3. Konzeption und Entwurf, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Ideenfindung zur vorgegebener Themenstellung, Systematik, Optimierung, Selektion und Layout (Ideenskizzen, Entwürfe, Textvorschläge etc.) • Auslotung der technischen Möglichkeiten und aktuellen Entwicklungen • Nutzungs-, Gestaltungs-, Kommunikations- und Ausstattungskonzeption einschließlich designethischer Bezüge • mediale Aufbereitung und Dokumentation des kreativen Prozesses 4. Konzeptionell-gestalterischer Ausarbeitung, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Mediadefinition • Gestaltungs- und Kommunikationskonzeption • Planung der technischen Realisierung 5. Realisation und Präsentation, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationsaufbau • Vorbereitung begleitenden und unterstützenden Materials • Vortrag mit Kolloquium 	P	Projektseminar	2	12 LP
Bemerkung:		Bis zu 2 SWS der Kontaktzeit liegen als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.				

AV IX Bachelor-Thesis im Design Audiovisueller Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem oder Projekt im Design Interaktiver Medien wissenschaftlich oder künstlerisch-gestalterisch (einschließlich wissenschaftlicher Recherche und Reflexion) nach fachrelevanten Methoden selbständig zu bearbeiten und darzulegen. • haben für den Fall einer wissenschaftlichen Aufgabenstellung <ul style="list-style-type: none"> - die Beherrschung fachlicher Methoden an einer design-historischen, -theoretischen und/oder designtechnologischen Fragestellung nachgewiesen. • haben für den Fall einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung <ul style="list-style-type: none"> - kreative, gestalterische und visuell- wie verbal-kommunikative Fähigkeiten (z.B. Präsentations-Layouts) nachgewiesen. - gezeigt, dass sie gestalterische und mediale Mittel im Hinblick auf Produzierbarkeit, der Zweckmäßigkeit und Akzeptanz zu planen und einzusetzen verstehen. - gezeigt, dass sie in der Lage sind, unter Verwendung von Präsentationshilfsmitteln die Ergebnisse ihre konzeptionell-entwerferischen sowie gestalterischen und theoretisch-wissenschaftlichen Ausarbeitung vollständig, mit argumentativer Überzeugungskraft und zielgruppengerecht darzubieten. 			WP	10/76	10 LP	
Voraussetzung:						
Empfohlen: Abschluss der Module AV I - VI						
Bemerkung:						
Im Falle einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung umfasst die Abschlussarbeit gemäß §20 der Allgemeinen Prüfungsordnung für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts (2011) stets eine Präsentation mit Kolloquium.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Abschlussarbeit		(1-mal wiederholbar)	-	ganzes Modul	10 LP	
Die Abschlussarbeit kann innerhalb eines Teilstudiengangs nicht wiederholt werden.						
Komponenten		Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Forschung, Konzeption und Entwurf im Design Audiovisueller Medien	z.B.: ausgewählte Themen und Methoden zum Design Audiovisueller Medien.	P	Projektseminar	2	1 LP
Bemerkung: Diese Komponente ist Pflichtkomponente für Studierende, die ihre Bachelorthesis im Teilstudiengang Design Audiovisueller Medien verfassen.						