

**Studienordnung für den Masterstudiengang Creative Technologies (CTech)
der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*
vom 02.12.2014, geändert durch Satzung vom 15.01.2018
- Lesefassung -**

Zum besseren Verständnis wurden die Änderungen in der nachfolgenden Fassung eingearbeitet. Die o. g. Satzung ist durch Veröffentlichung in den „Amtlichen Bekanntmachungen“ 24. Jahrgang Nr. 6 in Kraft getreten.

Präambel

Der Fakultätsrat der Fakultät II der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* hat aufgrund des § 19 Abs. 2 in Verbindung mit § 72 Abs. 2 Nr. 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes (BbgHG) vom 28. April 2014 (GVBl. I/14, Nr. 18), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 1. Juli 2015 (GVBl. I/15, Nr. 18) die folgende Studienordnung für den Masterstudiengang **Creative Technologies (CTech)** erlassen.²

Inhaltsübersicht

- § 1 Gegenstand der Studienordnung
- § 2 Zulassung
- § 3 Studiendauer
- § 4 Studienziele
- § 5 Inhalt des Studiums
- § 6 Aufbau des Studiums
- § 7 Lehrveranstaltungsformen
- § 8 Studienplan
- § 9 Studienfachberatung
- § 10 Inkrafttreten

§ 1 Gegenstand der Studienordnung

Die Studienordnung regelt auf der Grundlage der Prüfungsordnung in der jeweils gültigen Fassung Inhalte, Anforderungen und Aufbau des Studiums im Masterstudiengang Creative Technologies (CTech) mit dem Abschluss Master of Arts (M.A.).

§ 2 Zulassung

Die Zulassung zum Studium wird in der Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung für die Masterstudiengänge der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* in der jeweils gültigen Fassung geregelt.

§ 3 Studiendauer

Das Regelstudium umfasst vier Semester und kann nur jeweils zum Wintersemester begonnen werden. Der Arbeitsaufwand pro Semester beträgt jeweils 30 Leistungspunkte (Vollzeit).

§ 4 Studienziele

Das Studium im konsekutiven Masterstudiengang CTech vermittelt den Studierenden vertiefende technologisch-künstlerische, methodische, sowie praktische Kompetenzen, die sie in die Lage versetzen, eine eigenständige kreative Position im Bereich der audiovisuellen Medienproduktion einzunehmen.

Studienziel ist die Fähigkeit, zeitgemäße Technologien im Bereich der audiovisuellen Medienproduktion souverän zu nutzen und zu gestalten. Die Studierenden lernen künstlerische Ideen und interdisziplinäre Projekte zielgerichtet umzusetzen. Sie werden befähigt, durch ihre technologische Expertise den künstlerischen Gestaltungsprozess anzuregen. Weiterhin werden sie in die Lage versetzt, die eigene Arbeit im kulturellen und gesellschaftlichen Kontext zu reflektieren.

² genehmigt von der Präsidentin am 19.12.2014 und 23.02.2018

§ 5 Inhalt des Studiums

Den Inhalt des Masterstudiums bildet die vertiefende technologische und gestalterische Ausbildung mit folgenden Schwerpunkten:

Integration: Kommunikation und Schnittstellen mit allen an der Filmproduktion Beteiligten.

Prozesse: Spezifische (digitale) Abläufe in der Filmproduktion und ihre Abhängigkeiten zu anderen Arbeitsschritten im Workflow.

Interaktion: Konkretes Mitgestalten des Produktionsprozesses mit medientechnologischen Werkzeugen.

Analyse: Überprüfung und Reflexion der eingesetzten Konzepte, Methoden und Werkzeuge auf das Erreichen der gesetzten Ziele.

§ 6 Aufbau des Studiums

(1) Das Studium umfasst 58,6 SWS mit einer Gesamtleistung von 120 Leistungspunkten.

(2) Das Studium ist in 5 Module gegliedert. S. Modulbeschreibungen im Anhang. Die studienbegleitenden Module werden im 1. bis 3. Semester absolviert. Das 4. Semester steht für die Anfertigung der Masterarbeit zur Verfügung.

(3) Die Lehrveranstaltungen werden überwiegend in englischer Sprache abgehalten.

§ 7 Lehrveranstaltungsformen

Folgende Lehrveranstaltungsformen werden angeboten:

- Einzelunterricht (E): Vermittlung von künstlerischen und/oder technologischen und/oder wissenschaftlichen Kompetenzen an einen einzelnen Studierenden durch Erarbeitung einer eigenen Position in dialogischer Auseinandersetzung.
- Vorlesung (V): In Vorlesungen werden künstlerische, technologische, theoretisch-wissenschaftliche und methodische Kenntnisse in der Verantwortung der Fachprofessur größeren Lerngruppen vermittelt und in der Regel durch das Selbststudium vertieft.
- Übung (Ü): Eine Übung ist in der Regel eine Lehrveranstaltung, in der in einer der sonstigen Lehrveranstaltungen erworbene Kenntnisse exemplarisch angewendet und vertieft werden.
- Seminar (S): Gruppenunterricht zur gemeinsamen Erarbeitung eines, theoretischen, wissenschaftlich-technologischen und/oder methodischen Themenkomplexes. Die aktive Mitarbeit der Studierenden hat in Seminaren einen hohen Stellenwert.
- Kolloquium (Koll): In Kolloquien wird der künstlerische oder wissenschaftliche Diskurs in Gruppen unter methodischen und künstlerischen oder wissenschaftlichen Aspekten (u. a. auch in der gemeinsamen Lehre mehrerer Lehrkräfte) entwickelt.
- Künstlerisches Projekt (P): Ein künstlerisches Projekt ist in der Regel die durch Einzelunterricht betreute, weitgehend selbständige praktische Realisierung eines typischerweise interdisziplinären Vorhabens.
- Kurse (K): Kurse sind künstlerisch-technologischer Einführungen und dienen der kompakten Aneignung von Kenntnissen, Methoden und Verfahrensweisen.

§ 8 Studienplan

Der Studienplan ist als Anlage beigefügt.

§ 9 Studienfachberatung

(1) Zu Beginn des Studiums werden die Studierenden über die Struktur des Studiums informiert, auf die Zusammenhänge der einzelnen Lehrgebiete, auch studiengangübergreifend, hingewiesen sowie in allen das Studium und die Prüfungen betreffenden Fragen beraten und mit der Prüfungsordnung bekannt gemacht.

(2) Jede/jeder Studierende wird einer Mentorin/einem Mentor zugeordnet, die/der sie/ihn während ihres/seines Studiums nach Bedarf insbesondere in der Studiengestaltung, bei der zeitlichen Planung und der inhaltlichen Ausrichtung ihres/seines Studiums beratend unterstützt. Die Zuordnung erfolgt innerhalb eines Jahres nach Aufnahme des Studiums durch die Studiendekanin/den Studiendekan.

§ 10 Inkrafttreten

Die Studienordnung tritt am Tag nach der Veröffentlichung in Kraft.

Anlage: Modulbeschreibungen, Studienplan