

Bachelorstudiengang Digitale Medienkultur der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

Modulbeschreibungen in der Fassung vom 08.04.2015

			Seite
Modul	1	Einführungen	2
Modul	2	Grundlagen der Theorie digitaler Medien	3
Modul	3	Theorien und Methoden der Medienforschung	4
Modul	4	Digitale Medienkulturen	5
Modul	5	Geschichte digitaler Medien	6
Modul	6	Analyse digitaler Medien	7
Modul	7	Politik und Recht digitaler Medienkulturen	8
Modul	8	Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien	9
Modul	9	Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung	10
Modul	10	Spezielle Themen digitaler Medienkulturen	11
Modul	11	Medienpraxis	12
Modul	12	Praxis der Medienforschung digitaler Medienphänomene	13
Modul	13	Medienökonomie	14
Modul	14	Freies Studium	15
Modul	15	Berufspraxis	16

Studiengang / Studiengänge:	Interdisziplinär, Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 1 Einführungen Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Einführungen (2 SWS empfohlen im 1. Semester) Einführung in die Medienwissenschaft/Digitale Medienkulturen (2 SWS empfohlen im 1. Semester)
Modulverantwortung:	Studiendekanin /Studiendekan
Leistungspunkte (LP):	5 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	Wöchentlich , Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Kenntnis der Organisationsstruktur der Hochschule, Kenntnis Medienwissenschaftlicher Grundlagen bezogen auf die digitalen Medien.
Studieninhalte:	Kurzdarstellung der Fachrichtungen der Filmuniversität, Drehen eines Kurzfilms ohne fixierte arbeitsteilige Funktion, Einführung in die Medienwissenschaft und Digitale Medienkultur Überblick über aktuelle Tendenzen der Bewegtbildentwicklung (Exkursion)
Lehr- und Lernformen:	Vorlesungen, Übung, Exkursion
Prüfungsleistung/en:	Einführungen: aktive Teilnahme Leistungsnachweis „mit Erfolg“ Einführung in die Medienwissenschaft/Digitale Medienkulturen: Klausur
Berechnung der Modulnote:	Klausur

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 2 Grundlagen der Theorie digitaler Medien Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Grundlagen der Theorie digitaler Medien (2 SWS empfohlen im 1. Semester) Mediensoziologie (2 SWS empfohlen im 1. Semester) Medienpsychologie (2 SWS empfohlen im 2. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	9 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Kenntnis medien- und kommunikationswissenschaftlicher Theorien vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen. Fähigkeit zur Analyse theoretischer Kenntnisse und deren Verwertbarkeit für die Reflexion der Wechselbeziehungen zwischen Medien, Gesellschaft und Individuum vor dem Hintergrund neuer medientechnologischer Entwicklungen.
Studieninhalte:	Grundlagenwissen über die wesentlichen Theorien digitaler Medien, Rezeptionsästhetik und Kommunikationstheorien. Vermittlung mediensoziologischer und -psychologischer Theorien und Konzepte.
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Seminararbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Seminararbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 3 Theorien und Methoden der Medienforschung Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Grundlagen der Medienforschung (4 SWS empfohlen im 1. Semester) Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens (1 SWS empfohlen im 1. Semester) Neue qualitative Methoden der Medienforschung (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Neue quantitative Methoden der Medienforschung (2 SWS empfohlen im 2. Semester)
Modulverantwortung:	Professur Audiovisuelle Medienwissenschaft
Leistungspunkte (LP):	13 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 135 h Eigenstudium: 255 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Befähigung zur kritischen Auseinandersetzung mit gängigen Forschungsansätzen und Aneignung methodologischer Grundlagen der Medienforschung. Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten.
Studieninhalte:	Grundkenntnisse über theoretische und methodische Ansätze der Medienforschung und neue quantitative und qualitative Methoden zur Erforschung digitaler Medien. Neue Phänomene digitaler Medienkulturen (Big Data, Chatanalyse, etc.), Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens.
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Seminararbeit oder Klausur
Berechnung der Modulnote:	Note der Seminararbeit oder der Klausur

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 4 Digitale Medienkulturen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Theorie der Game Culture (2 SWS empfohlen im 1. Semester) Praxis der Game Culture (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Nutzung digitaler Medien (2 SWS empfohlen im 1. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	9 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Grundkenntnisse der Analyse von Rezeptions- und Nutzungsprozessen digitaler Medien sowie die Einordnung digitaler Effekte. Fähigkeit zur Reflexion und Analyse von Computer- und Video- und Onlinegames.
Studieninhalte:	Geschichte und Theorien der Games Cultures in Abgrenzung zu linearen Medien. Rezeptions- und Nutzungsorientierte Theorie digitaler Medien sowie der Games Studies. Aktuelle Tendenzen der Angebote zur Nutzung digitaler Medien (Exkursion)
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Exkursion
Prüfungsleistung/en:	Seminararbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Seminararbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft
Modul:	Modul 5 Geschichte digitaler Medien Grundlagenmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Grundlagen der Film- und Mediengeschichte (4 SWS empfohlen im 1. Semester) Geschichte digitaler Medien (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Fernsehgeschichte im digitalen Zeitalter (2 SWS empfohlen im 2. Semester)
Modulverantwortung:	Professur Mediengeschichte im digitalen Zeitalter
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 240 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	1. und 2. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Kenntnis wichtigster Epochen, Stile und Entwicklungen der Film- und Mediengeschichte. Befähigung zur historischen Kontextualisierung von Medienumbrüchen, insbesondere der Digitalisierung und geschichtliche Einordnung von Medienphänomenen.
Studieninhalte:	Historische Entwicklung der Medienlandschaft von Film und Fernsehens bis hin zu einer digitalen Medienkultur sowie derer politisch-gesellschaftlicher Rahmenbedingungen. Geschichte der Digitalisierung ausgehend von der Entwicklung der klassischen audiovisuellen Medien, Film und Fernsehen.
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Seminararbeit
Berechnung der Modulnote:	Note Seminararbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur , Medienwissenschaft
Modul:	Modul 6 Analyse digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B.: Grundlagen der Medienanalyse (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Analyse und Ästhetik digitaler Medien (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Medienkritik (2 SWS empfohlen im 2. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Fernsehwissenschaft
Leistungspunkte (LP):	9 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Analytische Fähigkeiten im Umgang mit Medienprodukten der digitalen Medienkultur. Kenntnisse über Form, Stil und Genre von digitalen Medienprodukten. Fähigkeit zur Anwendung von medienanalytischen Instrumentarien.
Studieninhalte:	Anwendungsorientierte Grundlagenvermittlung der Medienanalyse digitaler Medien, Anwendung und Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten, Ästhetik digitaler Medien und kreatives Schreiben.
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Projektarbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Projektarbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 7 Politik und Recht digitaler Medienkulturen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Medienrecht in der digitalen Medienkultur (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Medienpolitik (2 SWS empfohlen im 2. Semester) Mediensystem (2 SWS empfohlen im 3. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	2. und 3. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Kenntnisse der Rechtsgrundlagen für das Arbeiten in und mit den Medien sowie der Medienregulierung. Befähigung zur kritischen Einschätzung von Medienpolitik und Mediensystemen unter Berücksichtigung der Digitalisierung.
Studieninhalte:	Einführung in das Multimediaerecht, insbesondere der digitalen Medienkulturen, Aspekte der medienpolitischen Steuerung und Medienregulierung und Grundlagen des Mediensystems.
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar
Prüfungsleistung/en:	mündliche Prüfung oder Klausur
Berechnung der Modulnote:	Note der mündlichen Prüfung oder Klausur

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Schauspiel, Montage
Modul:	Modul 8 Ästhetik und Dramaturgie digitaler Medien Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Einführung in die Dramaturgie fiktionaler Werke (4 SWS empfohlen im 3. Semester) Montagetheorie (2 SWS empfohlen im 3. Semester) Transmediales Erzählen (4 SWS empfohlen im 3. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	12 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 210 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Grundkenntnisse der Dramaturgie audiovisueller Medienprodukte, sowie die Dramaturgie trans- bzw. crossmedialer Medien Grundlagenwissen über ästhetische Verfahren der Montage und Montagetheorien
Studieninhalte:	Einführung in die Dramaturgie, konzeptionelle und praktische Kenntnisse transmedialen Erzählens und deren Anwendung Theoretische Konzepte der Montage und Diskurse der Montage digitaler Medienprodukte
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Klausur oder Projektarbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Klausur oder Projektarbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur , Drehbuch/Dramaturgie
Modul:	Modul 9 Künstlerisch-wissenschaftliche multimediale Entwicklung Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren (4 SWS empfohlen im 3. Semester) z.B. - Stoffentwicklung (Fiction/Non-Fiction) - Crossmediale Projektkonzeption
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	3. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1-4 und 6
Kompetenzerwerb:	Fähigkeit zur Entwicklung eines Stoffs von der Grundidee bis hin zum Treatment oder Fähigkeit zur Konzeption eines multimedialen bzw. crossmedialen Medienprodukts
Studieninhalte:	Kenntnisse über medienkonvergente Umgebungen und Berücksichtigung dieser in der Projektentwicklung. Praktische Anwendung dramaturgischer Konzepte, multimedialer Ästhetik und Entwicklung eines Medienprodukts
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Projekt
Prüfungsleistung/en:	Projektarbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Projektarbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Interdisziplinär
Modul:	Modul 10 Spezielle Themen digitaler Medienkulturen Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Wahlpflichtveranstaltungen, (4 SWS empfohlen im 4. Semester) 2 aus n z.B. - Medienethik und Digitalisierung - spezielles Medienrecht digitaler Medienkulturen - spezielle Themen der Film- und Fernsehgeschichte - spezielle Strategien der Erforschung digitaler Phänomene - Wettbewerbs- und Vertragsrecht - BWL der Medien- und Kommunikationswirtschaft - VWL der Medien- und Kommunikationswirtschaft - Grundlagen der Medientechnologie
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	8 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1 – 7
Kompetenzerwerb:	Vertiefung der Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten der Lehrinhalte aus den Modulen 1-7 nach Wahl des/der Studierenden.
Studieninhalte:	Nach Wahl des/der Studierenden: Spezielle Medientheorien, Medienethik, Betriebs- und Volkswirtschaft der Medienlandschaft, Spezielle Themen der Medienforschung, Vertiefungen der Games Cultures, Rezeption digitaler Medien, Spezielle Mediengeschichte, Vertiefungen im Medienrecht, Wettbewerbs- und Vertragsrecht, Medienpolitik, Mediensystem, Medienwirtschaftliche Bereiche
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Seminararbeit
Berechnung der Modulnote:	Note der Seminararbeit

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur/ Interdisziplinär
Modul:	Modul 11 Medienpraxis Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Wahlpflichtveranstaltungen (4 SWS empfohlen im 4. Semester) Zwei aus n: z.B. 1. <i>SehSüchte</i> 2. Kinderfilm-Universität 3. Filmmuseum 4. Freies Praxisprojekt (Beteiligung an F1, F2, TV-Projekt oder Filmprojekt) 5. 1. Betriebspraktikum in Medienbetrieben und Forschungseinrichtungen mindestens 8 Wochen 6. 2. Betriebspraktikum in Medienbetrieben und Forschungseinrichtungen mindestens 8 Wochen
Modulverantwortung:	Studiendekanin /Studiendekan
Leistungspunkte (LP):	22 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 600 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	4. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Befähigung zum eigenständigen Projektmanagement
Studieninhalte:	Vermittlung von Kompetenzen im Projektmanagement Professionelle Strukturen nach Wahl des/der Studierenden bei der Mitarbeit in: z.B. Medienproduktion multimedialen Ausstellungen Medienarchiven Filmfestivals Kinoarbeit TV-Sendern
Lehr- und Lernformen:	Projekt, Exkursion, Praktikum
Prüfungsleistung/en:	Projektbericht je Projekt Leistungsnachweis mit Erfolg
Berechnung der Modulnote:	entfällt

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur
Modul:	Modul 12 Praxis der Medienforschung digitaler Medienphänomene Projektmodul
Lehrveranstaltung/en:	Zur Wahl stehen 1 aus 2 Projektseminaren (4 SWS empfohlen im 5. Semester) z.B. Rezeptionsforschung Production Studies
Modulverantwortung:	Professur Audiovisuelle Medienwissenschaft
Leistungspunkte (LP):	14 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 360 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	Jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1 – 6
Kompetenzerwerb:	Vertiefende Kenntnisse und Anwendungen der Methoden der Rezeptionsforschung oder Fähigkeit zur wissenschaftlichen Reflexion künstlerisch-ästhetischer Projekte im Bereich digitaler Medienkulturen.
Studieninhalte:	Vermittlung von Kenntnissen über die Erforschung von Rezeptionsprozessen medialer Inhalte in der digitalen Medienlandschaft und Anwendung von Kenntnissen aus der Medienforschung. Konzeption und Durchführung von Forschungsdesigns oder wissenschaftliches Begleiten von Produktionsprozessen. Vorstellung der Ergebnisse auf Fachtagungen (Exkursion)
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung, Wissenschaftliches Projekt, Exkursion
Prüfungsleistung/en:	Projektbericht
Berechnung der Modulnote:	Note des Projektberichtes

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Medienwissenschaft, Film- und Fernsehproduktion
Modul:	Modul 13 Medienökonomie Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B. Medienwirtschaft (2 SWS empfohlen im 5. Semester) Ökonomie der globalen Medienkultur (2 SWS empfohlen im 6. Semester) Crossmediales Marketing (2 SWS empfohlen im 5. Semester)
Modulverantwortung:	Professur für Fernsehwissenschaft
Leistungspunkte (LP):	9 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 180 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1, 2, 4, 7
Kompetenzerwerb:	Allgemeine Kenntnisse und Analysefähigkeit der Medienwirtschaft und der globalen Ökonomie digitaler Medien. Kenntnisse von Planungstechniken bei der Herstellung und Vermarktung von multimedialen Medienprodukten
Studieninhalte:	Einführung in die Medienwirtschaft, Grundlagen des globalen Ökonomiesystems digitaler Medienstrukturen Planung und Vermarktung multimedialer Medienprodukte
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Klausur
Berechnung der Modulnote:	Note der Klausur

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur/ Interdisziplinär
Modul:	Modul 14 Freies Studium Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	Aus dem Wahlpflichtangebot der Bachelorstudiengänge der Filmuniversität sind nach eigenem Interesse und Fähigkeiten freigegebene Veranstaltungen im Umfang von mindestens 16 LP nachzuweisen. Hierbei sind mindestens 8 LP durch das Belegen von Lehrveranstaltungen zu erbringen. Die verbleibenden Leistungspunkte können auch durch künstlerisch-praktische Projekte absolviert werden In Absprache mit der Studiendekanin /dem Studiendekan können auch Lehrveranstaltungen anderer Hochschulen oder Universitäten anerkannt werden.
Modulverantwortung:	Studiendekanin /Studiendekan
Leistungspunkte (LP):	16 LP
Arbeitsaufwand:	Gesamt: 480 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	5. und 6. Semester
Dauer:	2 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich/ Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Zulassung zum Studium
Kompetenzerwerb:	Erweiterung von Fachkompetenzen in Interessensfeldern der Studierenden
Studieninhalte:	Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihr Wissen in eigenen Interessensfeldern zu vertiefen Kultur-, medien- und kommunikationswissenschaftliche Themen und Methoden, Medienwirtschaftliche Bereiche, künstlerisch-praktische Projekte, Sprachkurse
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Wissenschaftliches Projekt
Prüfungsleistung/en:	aktive Teilnahme an 80% der jeweiligen Lehrveranstaltung Leistungsnachweise „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	entfällt

Studiengang / Studiengänge:	Digitale Medienkultur, Interdisziplinär
Modul:	Modul 15 Berufspraxis Studienmodul
Lehrveranstaltung/en:	z.B.: Präsentationstechniken und Selbstmarketing (2 SWS empfohlen im 6. Semester) Selbstständig in den Medien (1 SWS empfohlen im 6. Semester) Hochschulöffentliche Projektpräsentation (2 SWS)
Modulverantwortung:	Professur für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz
Leistungspunkte (LP):	7 LP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 75 h Eigenstudium: 135 h
Modultyp:	Pflicht
Semester:	6. Semester
Dauer:	1 Semester
Häufigkeit des Angebotes:	jährlich
Veranstaltungsturnus:	wöchentlich / Block
Voraussetzung für die Teilnahme:	Module 1-9
Kompetenzerwerb:	Kenntnisse von Richtlinien für die Existenzgründung und Formen des selbstständigen Arbeitens in der Medienlandschaft digitaler Kulturen. Fähigkeit zum sicheren Präsentieren und routinierter Umgang mit Präsentationstechniken.
Studieninhalte:	Präsentationsstrategien, Zielgruppenorientierung und Methoden der Visualisierung von Präsentationen. Finanzierungs- und Fördermaßnahmen für Freiberufler und Existenzgründer/innen in der Medienlandschaft.
Lehr- und Lernformen:	Seminar, Übung
Prüfungsleistung/en:	Projektarbeit; Teilnahme an 10 hochschulöffentlichen Projektpräsentationen Leistungsnachweise „mit Erfolg“
Berechnung der Modulnote:	entfällt