

Modulkatalog

Bachelorstudiengang *Film & Media Arts* Hochschule Flensburg

Prüfungs- und Studienordnung 2022

Das Angebot an Wahlpflichtmodulen wird semesterweise aktualisiert und rechtzeitig vor Beginn des Semesters vom Dekanat bekannt gegeben.

Es werden dieselben Abkürzungen wie in der Prüfungs- und Studienordnung verwendet:

Art der Veranstaltung		Art der Prüfung	
V	Vorlesung	PL	Prüfungsleistung
S	Seminar	SL	Studienleistung
Ü	Übung	OP	Orientierungsprüfung
L	Labor		
W	Workshop		
P	Projekt		
Exk	Exkursion		

Umfang der Veranstaltung		Form der Prüfung	
SWS	Semesterwochenstunden	K(n)	Klausur (Stunden)
CP	Credit Points (Leistungspunkte)	HA	Hausarbeit
		Votr	Vortrag
		MP	Mündliche Prüfung
		SP	Sonstige Prüfung

Inhalt

MODULÜBERSICHT	04
1. SEMESTER.....	05
Filmsprache	05
Grundlagen Gestaltung	07
Digitales Zeichnen und Storyboarding	10
Einführung in die Medienkunst	12
Einführung ins Drehbuchschreiben	15
Filmgeschichte I	17
2. SEMESTER.....	18
Filmschnitt/-editing	18
Audio Produktion	20
2D-Animation	22
Digitale Bildbearbeitung	24
Filmgeschichte II	26
Kurzfilmprojekt I	27
3. SEMESTER.....	29
Postproduction & VFX	29
Filmdreh	31
Filmanalyse	33
Geschichte & Ästhetik des Dokumentarfilms	35
Kurzfilmprojekt I	36
4. SEMESTER.....	38
VFX-Fortgeschritten	38
Business Administration	40
Video- und Medienkunst	42
Bewegtbilder im öffentlichen Raum	45
Kurzfilmprojekt III	46
5. SEMESTER.....	48
Vertonung Film	48
Foley Sound & Sound Design	51
Kunst und Medienwissenschaft	54
Filmtheorie: Einführung in die Filmtheorie	55
Filmtheorie: Wissenschaftliches Arbeiten	56
Kurzfilmprojekt IV	59
6. SEMESTER.....	61
Filmvermittlung: Filmfestivals	61
Filmvermittlung: Social Media Films	63

Filmvermittlung: Web Series	65
Abschlussfilm	67
Wahlpflichtfach I	68

7. SEMESTER.....

Berufspraktikum	70
Bachelorarbeit	72

Modulübersicht

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Filmsprache (4 SWS, 5 CPs)	Filmschnitt/- editing (4 SWS, 5.0 CPs)	Postproduction & VFX (4 SWS, 5.0 CPs)	VFX- Fortgeschritten (4 SWS, 5.0 CPs)	Vertonung Film <i>oder</i> Foley & Sound- Design (4 SWS, 5.0 CPs)	Wahlpflichtfach (4 SWS, 5.0 CPs)	Bachelorarbeit (12.0 CPs)
Grundlagen Gestaltung (4 SWS, 5 CPs)	Audio-Produktion (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmdreh (4 SWS, 5.0 CPs)	Business Administration (4 SWS, 5.0 CPs)	Kunst- und Medienwissenschaft (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmvermittlung** (4 SWS, 5.0 CPs)	Berufspraktikum (18.0 CPs)
Digitales Zeichnen und Storyboarding (4 SWS, 5.0 CPs)	2D-Animation (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmanalyse (4 SWS, 5.0 CPs)	Video- und Medienkunst (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmtheorie* (4 SWS, 5.0 CPs)	Abschlussfilm (5 SWS, 20.0 CPs)	
Einführung in die Medienkunst (4 SWS, 5.0 CPs)	Digitale Bildbearbeitung (4 SWS, 5.0 CPs)	Geschichte & Ästhetik des Dokumentarfilms (4 SWS, 5.0 CPs)	Bewegtbilder im öffentlichen Raum (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmprojekt IV (4 SWS, 15.0 CPs)		
Filmgeschichte I (4 SWS, 5.0 CPs)	Filmgeschichte II (4 SWS, 5.0 CPs)	Kurzfilmprojekt II (3 SWS, 10.0 CPs)	Kurzfilmprojekt III (3 SWS, 10.0 CPs)			
Einführung ins Drehbuchschreiben (4 SWS, 5.0 CPs)	Kurzfilmprojekt I (2 SWS, 5.0 CPs)					

*Dieses Modul besteht aus zwei Lehrveranstaltungen: *Filmtheorie* und *Wissenschaftliches Arbeiten*

**Dieses Modul besteht aus zwei Lehrveranstaltungen: *Filmfestivals* und *Social Media Series* oder *Web Series*

1. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Filmsprache
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Ute Storm, M.A.
Dozent(in):	Ute Storm, M.A.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Labor / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h., Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Nach Absolvieren der Veranstaltung kann mit filmsprachlichen Mittel ein eigenes Filmprojekt durchgeführt werden. Gängige Filmgestaltungskonventionen können eingesetzt - oder ggfs. gebrochen werden. Es ist Grundlagen-Wissen bezüglich digitalem Editing und Nachbearbeitung vorhanden. Die Einstiegskameras (inkl. Zubehör) können bedient werden. In Feedbackrunden wird ein konstruktiver, tentativer Umgang mit Ergebnisbewertung geübt.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • Erlernen filmsprachlicher Mittel und deren Einsatz • Kameraeinführung in den Laboren • Grundlagen Editing-Software • Basics filmischer Nachbearbeitung Arbeit in Kleingruppen, selbstorganisiertes Projektmanagement.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	J. Monaco: <i>Film verstehen</i> . 6. Aufl. Rowohlt (2009)

	D. Stevens: <i>Camera Man. Buster Keaton, the Dawn of Cinema, and the Invention of the Twentieth Century</i>. Erstauflage, Atria (2022). F. Truffaut: <i>Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?</i> N.A. Aufl., Heyne (2003) S. Lumet: <i>Filme machen</i>. Neuauflage, Autorenhaus (2006) D. Mamet: <i>On Directing Film</i>. Repr. Aufl., Penguin (1992) A. Tarkovsky: <i>Sculpting in Time. Reflections on the Cinema</i>. Neuauflage, Combined Academic (1989) D. Bordwell, K. Thompson: <i>Film Art: An Introduction</i>. McGraw Hill Book Co. (2016)
--	---

Modulbezeichnung:	Grundlagen Gestaltung
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Diplom-Designer Uwe Zimmermann
Dozent(in):	Diplom-Designer Uwe Zimmermann
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Labor / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Keine
Lernziele / Kompetenzen:	Sie beherrschen die Grundlagen der Gestaltung und können diese in verschiedenen Medien anwenden. Die Grundlagen der Gestaltung werden theoretisch und praktisch erarbeitet. Dabei liegt ein Aspekt auf den wahrnehmungspsychologischen Hintergründen und wie diese sich auf die Betrachtung, Aufnahme und Interpretation von Medienprodukten auswirken. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf den einzelnen Grundelementen der grafischen Gestaltung wie der Umgang mit Formen, Flächen, Farben, Bild, Schrift und Typografie und die Kombination aller Elemente im Layout von Medienprodukten. Durch einzelne Aufgaben und Übungen werden die Grundlagen mit aktueller Anwendungssoftware vertieft und angewandt. Eine Verbindung besteht zu den gestalterischen Veranstaltungen in den beiden o. g. Studiengängen, in denen das erlangte Wissen und der Umgang in der Praxis auf Aufgabenstellungen transferiert und verwendet werden kann.
Inhalt:	<u>Themen der Veranstaltung sind:</u> • Gestaltgesetze • Blickführung • Farben, Farbkontraste, Farbkompositionen • Komposition, Rhythmus, Reihungen • Figur und Grund

	• Makro- und Mikrotypografie • Komposition • Layout Arbeit in Kleingruppen, selbstorganisiertes Projektmanagement.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr) Gruppen- oder Einzelarbeit mit praktischem und theoretischem Anteil
Literatur:	Dario Zuffo: <i>Die Grundlagen der visuellen Gestaltung</i>. Verlag Niggli AG (1998) Jürgen Nänni: <i>Visuelle Wahrnehmung – eine interaktive Entdeckungsreise durch unser Sehsystem</i>. Verlag Niggli AG (2009) Norbert Hammer: <i>Mediendesign für Studium und Beruf</i>. Springer Verlag Berlin Heidelberg (2008) Markus Wäger: <i>Grafik und Gestaltung - Das umfassende Handbuch</i>. Rheinwerk (2016) Lidwell, Holden, Butler: <i>Design: Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung</i>. Stiebner (2004) Adrian Frutiger: <i>Der Mensch und seine Zeichen</i>. Marixverlag (2006) P. Lewandowsky, F. Zeischegg: <i>Visuelles Gestalten mit dem Computer</i>. rororo, 5. Auflage (2002) Eva Heller: <i>Wie Farben wirken</i>. rororo Verlag (2004) H. P. Willberg und F. Forssman: <i>Lesetypo</i>. Verlag Hermann Schmidt Mainz (2010) Ralf de Jong, Friedrich Forssman: <i>Detailtypografie</i>. Verlag Hermann Schmidt Mainz (2021) Kai Büschl, Oliver Linke: <i>Schrift. Wahl und Mischung: Das Handbuch für den sicheren Umgang mit Typografie</i>. Rheinwerk (2021) J. Müller-Brockmann: <i>Rastersysteme für die visuelle Gestaltung</i>. Niggli Verlag (2001)

	A. und R. Maxbauer: <i>Praxishandbuch Gestaltungsraster</i>. Verlag Hermann Schmidt Mainz (2003) Amy Graver, Ben Jura: <i>Designraster und Seitenlayout – Grundprinzipien des Seitenlayouts verstehen und anwenden</i>. Stiebner Verlag (2012) Gavin Ambrose, Paul Harris: <i>Designraster</i>. Stiebner Verlag (2008) K. Vinh: <i>Ordering Disorder – Grid Principles for Web-Design</i>. New Riders (2011) Ellen Lupton: <i>Thinking with Type : A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students</i>. 2. edition, Princeton Architectural Press (2010)
--	--

Modulbezeichnung:	Digitales Zeichnen und Storyboarding
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Prof. Klaus Hoefs
Dozent(in):	Prof. Klaus Hoefs
Sprache:	Deutsch und Englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Sie sind in der Lage mithilfe von zeichnerischen Kürzeln sich bildnerisch auszudrücken, so dem Filmteam und dem Kameramann eine erste Vorschau auf den zu produzierenden Film oder Clip zu geben. Sie beherrschen die Transformation von Drehbüchern zu Storyboards, deren Erzeugung digital und non-digital. Sie können animierte Storyboards, Animatics, mit Zeitmaß und Sound erstellen. Sie sind mit den Grundlagen und Problemstellungen des Character-Designs für Film und Game vertraut. Das Modul bildet eine Grundlage als Planungsphase für die Module Filmdreh, Filmschnitt, Postproduktion. Die erworbenen Fähigkeiten können zudem in 2D-Animation angewendet werden. Storyboarding Designer/Artists finden in jeglicher Filmplanung für TV-, Kino- und Trickanimationsproduktionen eine berufliche Betätigung in fester Anstellung oder als Freelancer. Sie arbeiten eng mit dem Produktionsteam, den Drehbuchautoren, dem Kameramann und der Regie zusammen.
Inhalt:	• traditionelles Zeichenmaterial, Papier und Stifte • Scribble und Skizze • Vergleich digitales Zeichnen und traditionelles Zeichnen • Figuren -Objektzeichnen und deren „Shortcuts“ im Storyboard • Figuren zeichnen und entwickeln, Profile, Character Design

	• Asset Design • Kamera-Einstellungen und deren „Shortcuts“ • Framing, Kompositionsregeln • Bewegung und Posen von Figuren • Action, Performance, Stage im Storyboard • Kamera-Einstellungen und deren „Shortcuts“ • Framing, Kompositionsregeln • Action, Performance, Stage im Storyboard • Einbindung von vorhandenen Sounds in einem Animatic • Erstellung eines Animatic auf Grundlage eines Storyboards
Prüfungsform:	SL / SP(HA, Votr)
Literatur:	John Hart: <i>The Art of the Storyboard, Storyboarding for Film, TV, and Animation</i>. Focal Press, Oxford (1999) Nancy Beiman: <i>Prepare to Board, Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts</i>. Focal Press, New York (2007) Christopher Kenworthy: <i>Master Shots</i>. Michael Weise Prod. (2009)

Modulbezeichnung:	Einführung in die Medienkunst
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Ute Storm, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Friederike Rückert
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden verfügen über historisches Wissen sowie Orientierungswissen im Bereich der Medienkunst. Sie kennen eine Vielzahl an historischen und aktuellen medienkünstlerischen Werken und können diese in die Geschichte der technischen Entwicklung der Medien sowie in die Kunstgeschichte einordnen. Dabei verstehen sie, wie sich verschiedene Medien und künstlerische Techniken wie Malerei, Fotografie, Film und Installation wechselseitig beeinflussen, und können crossmediale und bildgeschichtliche Zusammenhänge in ausgewählten Werken (freier, aber auch angewandter Kunst wie Musikvideo und Werbefilm) erkennen. Die Studierenden können sich in Grundlagen in medienkünstlerische Theorie einarbeiten, diese in ihrem historischen Kontext sehen und bewerten sowie an Beispielen nachvollziehen. In Form von skizzenhaften Bewegtbildern und kurzen theoretischen Reflexionen erarbeiten die Studierenden sich ein umfangreiches Repertoire an medienkünstlerischen Ansätzen und Ausdrucksformen in Bereichen wie Animation, Fotografie, Film, Installation, etc. und können diese in Bezug zu den in der Lehrveranstaltung besprochenen Werken setzen.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • Entstehung der Fotografie, optische Spielzeuge, Bewegungsstudien, Lichtkalligrafie. Nachvollziehen von Bewegungsstudien und

	Lichtkalligrafie mit analogen und digitalen Verfahren. • Entstehung des Films unter Berücksichtigung von Entstehungskontexten zwischen Wissenschaft, Kunst und Unterhaltungsindustrie. • Experimentelle Erkundungen und Variationen von Perspektive, Kamerabewegungen und Schnitt am Beispiel der Avantgardebewegungen. Ergänzende filmpraktische Übung. • Zusammenhänge von Rhythmus, Komposition und Gestaltung am Beispiel von Direktem Film. Übertragung auf aktuelle digitale Verfahren. • Fotografie und Film im Wechselverhältnis (Fotofilme, Filme über Fotografie) in Theorie und Praxis. • Zusammenhänge zwischen Malerei, Film, Fotografie am Beispiel ausgewählter Werke (z.B. Cindy Sherman, Gregory Crewdson, Gerhard Richter, Andreas Gursky). • Internationale Beispiele von Videoskulptur (z.B. Nam June Paik, Wolf Vostell) und Videoinstallation (z.B. Shirin Neshat, Eija-Liisa Ahtila, William Kentridge) und raumbezogene medienkünstlerische Übungen. • Augmented und Virtual Reality, Künstliche Intelligenz sowie neue Entwicklungen in aktueller Medienkunst. • Interaktive Medienkunst am Beispiel aktueller medienkünstlerischer Positionen in Ausstellungs- und Präsentationskontexten (ZKM Zentrum für Kunst- und Medientechnonologie, Ars Electronica etc.).
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	F.-J. Albersmeier: <i>Texte zur Theorie des Films</i>. Reclam (2003) R. Barthes: <i>Die helle Kammer</i>. Suhrkamp (2016) D. Bate: <i>Photography</i>. Routledge (2016) L. Blunck: <i>Die fotografische Wirklichkeit</i>. Inszenierung, Fiktion, Narration, Transcript (2011) V. Burgin: <i>The Remembered Film</i>. Reaktion Books (2004)

	L. Mulvey: <i>Death 24x a second. Stillness and the Moving Image</i>. Reaktion Books (2006) L. Nsiak: <i>Hybrid Fotofilm</i>. Turia + Kant (2014) B. Kaesbohrer: <i>Ways of Watching. Eine kurze Geschichte der zeitbasierten Kunst</i>. Athena (2021) M. McLuhan: <i>Understanding Media. The extensions of man</i>. Routledge (1964) D. Mersch: <i>Medientheorien zur Einführung</i>. Junius (2009) S. Sontag: <i>On Photography</i>. Penguin (1977) J. Schröter: <i>Handbuch Medienwissenschaft</i>. Poeschel (2014)
--	--

Modulbezeichnung:	Einführung ins Drehbuchschreiben
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Isabelle Chaplot, M. A.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Dieses Modul vermittelt die Essenz des Drehbuchhandwerks und die wichtigen Säulen eines jeden Drehbuchs wie etwa <i>Figuren, Ziel und Bedürfnis, Konflikt, Charakterentwicklung</i> und <i>Spannung</i>. Schreibübungen und die Entwicklung eines eigenen Drehbuchs im Verlaufe des Semesters in Gruppenarbeit bilden hierbei integrale Bestandteile des Moduls. Filmausschnitte begleiten die Veranstaltung, um die Regeln des filmischen Schreibens zu veranschaulichen und die dramaturgischen Elemente eines Films zu illustrieren. Die Sichtung ausgesuchter Filmbeispiele ermöglichen ebenso den Erwerb von Kompetenzen in der Analyse und Beurteilung von fremden Drehbüchern. Im Rahmen des arbeitsorganisatorischen Konzept befördert das Modul ebenso den Erwerb von Teamkompetenz sowie die Einteilung von Schreib- und Arbeitsprozessen.
Inhalt:	○ Grundlagen der Dramaturgie • Figurenentwicklung • Ziel & Bedürfnis • Konflikt • Die dreiteilige Struktur des Films • Der Plot • Filmanfang & Exposition • Entschlüsselung, Höhepunkt und Auflösung • Szenenkonstruktion

	• Dialog & Subtext • ○ Ideenentwicklung ○ Drehbuchanalyse
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Syd Field: <i>Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis</i>. Ullstein (2003) Oliver Schütte: <i>Die Kunst des Drehbuchlesens</i>. Bastei Lübbe (1999) David Howard, Edward Mabley: <i>Drehbuchhandwerk: Technik und Grundlagen. Mit Analysen erfolgreicher Filme</i>. Emons Verlag (1995) Dennis Eick: <i>Exposé, Treatment und Konzept</i> (Praxis Film). UVK (2005)

Modulbezeichnung:	Filmgeschichte I
Semester:	1
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Matthias Bauer
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h, Eigenstudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden besitzen grundlegende Kenntnisse der Entwicklung des Films als Technik der Bewegtbildaufzeichnung, als Medium der Dokumentation, Narration und Reflexion, aber auch als Ware und als Propagandamittel. Sie können Wechselwirkungen zwischen den Kino-Kulturen in den USA und in Europa ebenso wie Wechselwirkungen zwischen dem Film und anderen Künsten, historisch differenziert, an paradigmatischen Vergleichsfällen in fachwissenschaftlicher Terminologie beschreiben und auf die Entwicklung der Filmtheorie von Münsterberg bis Deleuze beziehen.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind (Wintersemester): • Pré Cinéma • Frühes Kino • Filmgeschichte bis 1945
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	W. Strank: <i>Handbuch Filmgeschichte von den Anfängen bis heute</i> . UTB (2021) T. Elsaesser, M. Hagener. <i>Filmtheorie zur Einführung</i> . 6. Aufl., Junius (2022)

2. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Filmschnitt / -Editing
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jim Lacy
Dozent(in):	Prof. Jim Lacy
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Lernziele / Kompetenzen:	Sie beherrschen die Mittel der Filmsprache und sind in der Lage diese in der Montage gezielt anzuwenden. Sie beherrschen den digitale Daten-Workflow des Filmschnittes Online und Offline, und können dabei gezielt die richtigen Codecs und Kompressionsformate einsetzen. Sie sind in der Lage das Filmmaterial zu sichten, zu schneiden und bis zur Masterausgabe fertigzustellen. Aufbauend auf den Erfahrungen und den Ergebnissen aus dem Modul Filmsprache werden hier sämtliche Aspekte der Bearbeitung des Filmes im Bereich ›Schnitt‹ betrachtet. Vertiefend zur Filmsprache werden hier filmsprachliche Mittel im Bereich der Montage analysiert. Neben dem inhaltlichen, künstlerischen Aspekt wird aber auch der digitale Daten-Workflow betrachtet. Der Umgang mit verschiedenen Kompressionsformaten im Schnitt, Vorteiler unterschiedlicher Codecs, verschiedene Verfahren beim Schnitt (Offline, Online). Anhand des Schnittprogramms Adobe Premiere Pro wird der typische Workflow und Ablauf verschiedener Produktionen dargestellt. Von dem einfachen Webclip über eine große Werbefilmproduktion bis hin zu einer umfassenden Dokumentation mit mehreren Stunden Material. Es werden dabei aber auch organisatorische

	Kenntnisse vermittelt, die für einen reibungslosen Postproduktionsprozess notwendig sind.
Inhalt:	• Einführung in Filmschnitt / Montage, Geschichte des Filmschnitts • Analyse Filmschnitt • Postproduktions-Workflow • Technische Formate (Produktion - Postproduktion - Ausgabe) • Projektorganisation • Schnittprogramme, Aufbau und Bedienung, Vertiefend anhand von Adobe Premiere Pro • Audioschnitt • Programm-Setup • Erstellen eines fertigen Filmes, inkl. Masterausgabe
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	R. Kläßen: Adobe Premiere Pro CS5: Schritt für Schritt zum perfekten Film. Galileo Design (2010) P. Fontaine: Adobe After Effects CS5: Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen. Galileo Design (2010)

Modulbezeichnung:	Audio-Produktion
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Simon Roessler, M. A.
Dozent(in):	Simon Roessler M. A.
Sprache:	deutsch/englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Labor / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Ein zentrales Element im Film ist der Bereich ›Ton‹. Die Veranstaltung behandelt den gesamten Audio-Produktionsweg von der Planung über Aufnahmen und Post-Produktion bis hin zur finalen Datei für Spiel-, Werbe- und Animationsfilme und dokumentarische Formate. Grundlagen der Akustik (Schallausbreitung, Raumakustik) und von Digital Audio (Wandlung, Dynamik, Faltung) vermittelt und in verschiedenen Aufnahmesituationen praktisch geübt. Aspekte der Gehör- und Psychoakustik sind Grundlagen für die Konzipierung eines Film-Tons. Hierzu werden Drehbücher auf Ton und Erzählweise hin gelesen und in ein produkt- und Format-spezifisches Ton-Konzept überführt. Grundlagen und Begriffe aus den Veranstaltungen „Filmsprache“ und "Drehbuch" werden hier vertieft und erweitert. Die Schritte der Ton-Mischung von Klang-Korrekturen, Dynamik-Bearbeitungen und Raumeffekte bis hin zu Musik-Unterlegung und Mastering werden in praktischen Übungen an DigitalAudioWorkstations erarbeitet. Alle diese Aspekte kommen in einem ersten "Kurzfilm-Projekt" zur Anwendung. Lernziele: Sie sind in der Lage, in unterschiedlichen Dreh- und Aufnahmesituationen mit entsprechenden Mikrofonierungstechniken unter Berücksichtigung raumakustischer Gegebenheiten Ton aufzuzeichnen. Die Aufnahmen können Sie am Computer mit Editor-Programmen schneiden und montieren, den Klang mit Equalizern und Effekten bearbeiten und

	verhalten. Sie können alle Signale und Ebenen eines Film-Tons anhand von psychoakustischen Aspekten und entlang eines produktspezifischen Ton-Konzeptes mischen.
Inhalt:	• Grundlagen von Akustik und Ton-Bild-Wahrnehmung • Mikrofone, Aufnahme, Wandlung, Raumakustik • Ton-Bearbeitung, Mischung und Mastering • Ton-Konzeption und -Planung hinsichtlich Film-Format
Prüfungsform:	PL / SP (HA,Vortr)
Literatur:	V.T. Ament: <i>The Foley Grail. The art of performing sound for film, games and animation</i>. 2nd Ed., Focal Press (2014) M. Dickreiter et Al.: <i>Handbuch der Tonstudioteknik</i>. 8. Aufl., De Gruyter (2014) B. Flückiger: <i>Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films</i>. Schüren (2011) W. Jackson: <i>Digital Audio Editing Fundamentals</i>. Apress L. P. (2015) J. Rose: <i>Producing great sound for film and video</i>. 4th Ed., Focal Press (2015) S. Saltzman: <i>Music Editing for Film and Television</i>. Focal Press (2014) D. L. Yewdall: <i>Practical art of motion picture sound</i>. 4th Ed., Amsterdam (2011)

Modulbezeichnung:	2D-Animation
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Prof. Klaus Hoefs
Dozent(in):	Prof. Klaus Hoefs
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> , (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Labor / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Sie beherrschen verschiedene Trickfilm -Techniken digital und traditionell: Cutout-Animation, claymation, cell-animation und „handdrawn digital paperless animation“. Sie können in den spezifischen Software-Programmen 2D- Charaktere erzeugen, in Frame-to-Frame, Pose-to-Pose oder in Keyframe-Animation bewegen. Sie können diese Animationen als Film planen und ausgeben. Dabei sind Ihnen die Abläufe der digitalen filmischen Nachbearbeitung geläufig. Das Modul steht in engen Zusammenhang mit „Digitale Zeichnung/Storyboarding“ und „Filmsprache“, sie ist eine ideale Vorbereitung auf das Modul „3D-Animation“. Im Berufsfeld erstellt der Trickfilmzeichner am Computer animierte Illustrationen für Werbespots, Musikclips, Schulungs- oder Unterhaltungsfilme. Trickfilmzeichner arbeiten in erster Linie bei Unternehmen der Film- und Fernsehwirtschaft, die Computeranimationen gestalten, Trickfilme herstellen oder animierte Fernsehsendungen produzieren. Dabei agiert der Trickfilmzeichner als Freelancer oder -seltener- in fester Anstellung.
Inhalt:	• Briefing, Konzept und operative Planung zur Animation im zweidimensionalen Raum • 2D Animationstechniken: Digital Paperless, Cell-, Stop Motion-, Cut Out-, Clay- Animation • Digitale Zeichentechniken 2D, Grafik-Tablett

	• Advanced Digital Paperless Pixel-Animation für Zeichentrickfilm • Advanced 2D-Vektor-Animation für Online-Games • 2D Post-Processing • Fertigstellung eines Trickfilms, kurzer (20–40 sec.) 2D-Werbefilm-Clip
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Mark Simon: <i>Producing Independent 2D Character Animatio.</i>, Butterworth Heinemann (2003) Susanne Shaw: <i>Craft Skills for Model Animation.</i> Butterworth Heinemann (2008) Tony WhiteThe Animator's Workbook, Watson-Guptill Publ. (1988) Richard Taylor: <i>The Encyclopedia of Animation Techniques.</i> Cartwell Books (2003)

Modulbezeichnung:	Digitale Bildbearbeitung
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Ute Storm M.A.
Dozent(in):	Ute Storm M.A.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Art</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Labor / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Inhalte dieser Veranstaltung ermöglichen es den Studierenden einerseits, digitale Bildmedien auf Basis von theoretischem Orientierungswissen in ihrem Kontext einzuordnen, andererseits ebensolche Medien in Praxisübungen mit digitalen Techniken zu optimieren und kreativ zu adjustieren. Die Bearbeitung findet mithilfe gängiger Software statt. Aktuelle Entwicklungen in dem Feld (AI etc.) werden vorgestellt und diskutiert, und soweit möglich, getestet.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • Historischer Kontext, Beispieldiskussion • Ethik und Verantwortung im Umgang mit digitalen Bildmedien • Grundlagen Bildbearbeitungs-Software • Üben eigener Bildfindung und -gestaltung Einzelarbeit, selbstorganisiertes Projektmanagement.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	Maike Jarsetz: <i>Maike Jarsetz' digitale Dunkelkammer: Von der Aufnahme zum Bild – Bildbearbeitung mit Photoshop und Lightroom</i> . Aktualis. Auflage, dpunkt Verlag (2022) Ben Stopher: <i>Design and Digital Interfaces: Designing with Aesthetic and Ethical Awareness</i> . Erstauflage, Bloomsbury Visual Arts (2021)

	Sybille Mühlke, Jürgen Wolf: <i>Adobe Photoshop: Das umfassende Standardwerk zur Bildbearbeitung</i>. 9. Auflage, Rheinwerk (2022) Frank Treichler: <i>Affinity Photo: Das umfassende Standardwerk zur Bildbearbeitung</i>. 5. Auflage, Rheinwerk (2022)
--	--

Modulbezeichnung:	Filmgeschichte II
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Matthias Bauer
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 2 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden besitzen grundlegende Kenntnisse der Entwicklung des Films als Technik der Bewegtbildaufzeichnung, als Medium der Dokumentation, Narration und Reflexion, aber auch als Ware und als Propagandamittel. Sie können Wechselwirkungen zwischen den Kino-Kulturen in den USA und in Europa ebenso wie Wechselwirkungen zwischen dem Film und anderen Künsten, historisch differenziert, an paradigmatischen Vergleichsfällen in fachwissenschaftlicher Terminologie beschreiben und auf die Entwicklung der Filmtheorie von Münsterberg bis Deleuze beziehen.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind (Sommersemester): • Filmgeschichte ab 1945 • Postcinema • Klassiker der Filmtheorie (Münsterberg, Balázs, Eisenstein, Arnheim, Kracauer, Bazin, Morin, Burch, Metz, Deleuze)
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr, K(2))
Literatur:	W. Strank: <i>Handbuch Filmgeschichte von den Anfängen bis heute</i> . UTB (2021) T. Elsaesser, M. Hagener. <i>Filmtheorie zur Einführung</i> . 6. Aufl. Junius (2022)

Modulbezeichnung:	Kurzfilmprojekt I
Semester:	2
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	P / 2 SWS (Kontaktzeit laut CNW-Berechnung)
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30h, Eigenstudium: 120h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Ziele des Moduls <i>Kurzfilmprojekt I</i> sind: In diesem Modul entwickeln Sie ein erstes Bewegtbildprojekt. Sie setzen dabei Ihre bisher erworbenen handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerisch-visueller Vorstellungen ein und erkunden die Bandbreite der möglichen kreativen und technischen Methoden zur Entwicklung eines Bewegtbildprojektes. Sie schärfen hierbei Ihr Bewusstsein für die kreative und technische Verwendung der jeweiligen kinematographischen Sprache, Werkzeuge und Techniken. Sie trainieren die Beherrschung der jeweiligen analogen oder digitalen Aufzeichnungstechnologien sowie die Übernahme für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse. Durch eine mündliche Präsentation Ihrer eigenen Arbeit erlernen Sie die Fähigkeit zum selbstkritischen Diskurs. Weiterhin erwerben Sie erste Kompetenzen zur Beteiligung an künstlerischen Entwicklungsprozessen und deren Dokumentation.
Inhalt:	• Erstellung von filmischen Miniaturen, d. h. kleineren, dramatischen oder informativen Darstellungs- und Ausdrucksformen. • Begleitende Übungen verfolgen den Zweck, das Ausdrucks- und Realisationsvermögen der Studierenden zu trainieren. • Planung, Vorbereitung, Produktion, Schnitt und öffentliche Präsentation eines Kurzfilmprojektes

	(entweder experimentell, dokumentarisch oder fiktional). Ein Rahmenthema und Blocksitzungen gewährleisten für das erste Bewegtbildprojekt eine engmaschige Betreuung und inhaltliche Orientierung der Studierenden.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Sybille Kurs: <i>Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen</i>. Herbert von Halem Verlag (2015). Bastian Clevé: <i>Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK (2006) Judith Weston: <i>Schauspielerführung in Film und Fernsehen</i>. 2001 Verlag (1998) Walter Murch: <i>Ein Lidschlag. Ein Schnitt Die Kunst der Filmmontage</i>. Alexander Verlag Berlin (2009) David Mamet: <i>Die Kunst der Filmregie</i>. Alexander Verlag Berlin (2004)

3. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Postproduction & VFX
Semester:	3
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Florian Werzinski
Dozent(in):	Florian Werzinski
Sprache:	Deutsch oder Englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Sie sind in der Lage ein visuelles Bewegtbild-Produkt zu konzipieren und umzusetzen. Sie sind sich dabei den inhaltlichen, technischen und künstlerischen Rahmenbedingungen und Zusammenhängen bewusst und können durch sinnvolles und strukturiertes Vorgehen eine Produktion erfolgreich realisieren.
Inhalt:	Alle Prozesse der digitalen Nachbearbeitung mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem Bereich Digital Compositing. • Definitionen, Anwendungsfelder, Aufgabenbereiche • Compositing & VFX Geschichte • Grundlagen der Bildmanipulation • Grundlagen des digitalen Compositings • Film & Videoformate • CG Compositing und Integrationstechniken • Bilderzeugung & Integration Als praktische Anwendung soll ein Intro / Title Design in Kleingruppen umgesetzt werden.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)

Literatur:	Eran Dinur: <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers</i>. e-book, 1st Edition, Routledge (2017) Steve Wright: <i>Digital Compositing for Film and Video</i>. e-book, 4th Edition, Routledge (2017) Ron Brinkman: <i>The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics</i>. e-book, 1st Edition, Elsevier Science (2008) Susan Zwerman, Jeffrey A. Okun: <i>The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures</i>. Paperback, 3rd Edition, Taylor & Francis Group (2020)
-------------------	---

Modulbezeichnung:	Filmdreh
Semester:	3
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jim Lacy
Dozent(in):	Prof. Jim Lacy
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Sie beherrschen einen grundlegenden Umgang mit einer Video- /Filmkamera, haben grundlegende Kenntnisse überameratechnik und Datenformate und haben einen kleinen Dreh selbständig organisiert und durchgeführt. In diesem Modul kommen die in der Filmsprache vermittelten und im Storyboarding geplanten Inhalte zur Umsetzung. Dabei werden sowohl inhaltliche als auch technische Aspekte bei der Filmproduktion vermittelt. Technische Möglichkeiten verschiedener Kamerasysteme sowie auch technische Grenzen des machbaren sind hier ebenso Thema wie die Planung und Organisation (auch Genehmigungen, Rechte). Die technischen Aspekte werden im Hinblick auf den späteren Workflow in der Postproduktion vermittelt. Daher ist die Verbindung zu sämtlichen Veranstaltungen im Bereich Film gegeben als auch die Verbindungen zu der 3D-Animation und 3D-Rendering, da auch dort virtuelle Filmsets erstellt werden.
Inhalt:	• Umsetzung der im Storyboard erarbeiteten Motive • technische Aspekte der Einstellungswahl •ameratechnik • Kameraformate • digitale Aufzeichnungsformate • Drehplanung • Teamzusammenstellung, Arbeitsverteilung • Dreh - Organisation (Genehmigungen etc.)

	Filmische Umsetzung z.B. einer im Modul „Storyboard“ erarbeiteten Filmidee
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	E. Wendling: Filmproduktion. <i>Eine Einführung in die Produktionsleitung</i>. UVK Verlagsgesellschaft (2008) C. Schmidt-Matthiesen und B. Clevé: <i>Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK Verlagsgesellschaft (2010) H.-J. Homann: <i>Praxishandbuch Filmrecht: Ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende</i>. Springer Verlag, 3. aktualisierte Auflage (2008)

Modulbezeichnung:	Filmanalyse
Semester:	3
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Isabelle Chaplot, M. A.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	<i>„Der Film [...] fordert von euch, dass ihr sehen lernt“</i> (René Clair, französischer Regisseur und Schriftsteller) Im Seminar werden die Grundlagen der Filmanalyse erarbeitet. Filmanalyse umfasst dabei nicht nur das analytische „Zerlegen“ des Films in seine unterschiedlichen stilistischen Elemente wie Einstellungsgrößen, Licht, Ton, Montageformen etc., sondern auch die integrative Betrachtung des Zusammenwirkens dieser Stilmittel. Im Zentrum jeder Sitzung steht ein Film und ein Thema (filmanalytische Ebene), die dazu dienen, bestimmte Aspekte der Filmanalyse zu erlernen. Die Studierenden werden lernen, Filme (das schließt hier auch Serienepisoden ein) ästhetisch zu bewerten sowie zu beschreiben und sollen insbesondere Kompetenzen filmanalytischer Betrachtungsweisen erwerben. Das Seminar soll die Perspektive auf das Alltagsmedium Film verändern und den Blick dafür schärfen, wie Filme erzählen. Begleitend zum Seminar findet eine wöchentliche Filmvorführung statt.
Inhalt:	• Film als Kunst • Kamera • Montage • Licht & Farbe • Drehbuch • Ton & Musik <u>Beispielhafte Filmauswahl an denen die oben genannten Lehrinhalte erarbeitet werden sollen:</u>

	<i>Metropolis</i> (D 1927, R: Fritz Lang) <i>Citizen Kane</i> (US 1941, R: Orson Welles) <i>The Big Sleep</i> (US 1946, R: Howard Hawks) <i>Vertigo</i> (US 1957, R: Alfred Hitchcock) <i>À bout de souffle</i> (F 1960, R: Jean-Luc Godard) <i>The Party</i> (US 1968, R: Blake Edwards) <i>2001: A Space Odyssey</i> (US/UK 1968, R: Stanley Kubrick) <i>The Conversation</i> (US 1974, R: Francis Ford Coppola) <i>Taxi Driver</i> (US 1976, R: Martin Scorsese) <i>Lost in Translation</i> (US/JP 2003, R: Sofia Coppola, 97 min.)
Prüfungsform:	PL / SP (HA, Votr)
Literatur:	James Monaco: <i>Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien</i>. Rowohlt Taschenbuch (2009) Benjamin Beil, Jürgen Kühnel, Christian Neuhaus: <i>Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms</i>. UTB GmbH (2016) Werner Faulstich: <i>Grundkurs Filmanalyse</i>. UTB GmbH (2013) David Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith: <i>Filmart. An Introduction</i>. McGraw-Hill Education Ltd. (2019) Amos Vogel: <i>Film als subversive Kunst</i>. Rowohlt Taschenbuch (2000)

Modulbezeichnung:	Geschichte & Ästhetik des Dokumentarfilms
Semester:	3
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Quinka Stoehr
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Seminar / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60 h, Eigenstudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundzüge der Dokumentarfilmgeschichte sowie unterschiedliche Ausprägungen des dokumentarischen Erzählens. Dazu gehört das Wissen um die Vielfalt dokumentarischer Methoden und filmischer Arbeitsweisen in Bezug auf Kamera, Ton und Montage. In der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen dokumentarischen Ansätzen entwickeln und realisieren die Studierenden ein eigenes dokumentarisches Projekt, eine Filmminiatur.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: - Begriff und Geschichte des Dokumentarfilms - Modi des Dokumentarischen (nach Bill Nichols) - Direct Cinema & Cinéma Vérité - Subgenres, z.B. Kompilations- und Essayfilm - Dokumentarfilm, Wochenschau und Nachrichtenfilm (- nonfiktionaler und fiktionaler Realfilm)
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr) Eigenständiger, in Gruppenarbeit erstellter Kurzdokumentarfilm mit Reflexion der angewandten dokumentarischen Arbeitsweise.
Literatur:	Seminarspezifisch zusammengestellter Reader mit Textauszügen und Theoriekapiteln.

Modulbezeichnung:	Kurzfilmprojekt II
Semester:	3
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	P / 3 SWS (Kontaktzeit laut CNW-Berechnung)
Leistungspunkte:	10 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 240h, Gesamtaufwand: 300h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Ziele des Moduls <i>Kurzfilmprojekt II</i> sind: In diesem Modul entwickeln Sie ein fiktionales Bewegtbildprojekt mit einer Laufzeit von 5-7 Minuten. Sie setzen hierbei die bisher erworbenen handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerisch-visueller Vorstellungen ein (insbes. aus den Modulen des 2. Semesters: <i>Filmschnitt, Audio-Produktion, 2D-Animation, Digitale Bildbearbeitung, Filmgeschichte</i>). Sie wenden die erlernten kreativen und technischen Instrumentarien zur Entwicklung eines Bewegtbildprojekts an und reflektieren diese kritisch. Ihre kreative und technische Verwendung der jeweiligen kinematographischen Sprachen, Werkzeuge und Techniken dient der Erforschung von kinematografischen Codes und Filmströmungen. Zugleich trainieren Sie die Beherrschung der jeweiligen analogen oder digitalen Aufzeichnungstechnologien und der darauffolgenden Endfertigungsprozesse (z.B. Color Grading) ein. Sie übernehmen hierbei die Verantwortung für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse und präsentieren Ihre eigene Arbeiten.

	Sie beherrschen die mündliche Präsentation Ihrer eigenen Arbeit und verfügen über die Fähigkeit zum selbstkritischen Diskurs, ebenso wie die Kontextualisierung Ihres Projektes auf Filmgenres- und -strömungen. Weiterhin vertiefen Sie Ihre Fähigkeit zur Beteiligung an künstlerischen Entwicklungsprozessen und deren Dokumentation.
Inhalt:	• Erstellung eines Bewegtbildprojekts mit einer Laufzeit von ca. 5-7 Minuten. • Begleitende Übungen verfolgen den Zweck, das Ausdrucks- und Realisationsvermögen der Studierenden zu trainieren. • Planung, Vorbereitung, Produktion, Schnitt und öffentliche Präsentation eines Kurzfilmprojektes (entweder experimentell, dokumentarisch oder fiktional). • Individuelle Sprechstunden und Gruppenkorrekturen gewährleisten für dieses Bewegtbildprojekt die Betreuung der Studierendengruppen.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	Sybille Kurs: <i>Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen</i>. Herbert von Halem Verlag (2015). Bastian Clevé: <i>Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK (2006) Judith Weston: <i>Schauspielerführung in Film und Fernsehen</i>. 2001 Verlag (1998) Walter Murch: <i>Ein Lidschlag. Ein Schnitt Die Kunst der Filmmontage</i>. Alexander Verlag Berlin (2009) David Mamet: <i>Die Kunst der Filmregie</i>. Alexander Verlag Berlin (2004)

4. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	VFX - Fortgeschritten
Semester:	4
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Florian Werzinski
Dozent(in):	Florian Werzinski
Sprache:	Deutsch oder Englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Sie kennen die einzelnen Arbeitsschritte der Visual Effects-Pipeline und können diese in einer sinnvollen Reihenfolge anwenden. Sie kennen sich mit der Integration von Realfilm-Footage und künstlich erzeugten Bildelementen aus. Sie können die von einer Filmproduktion angeforderten Visuellen Effekte planen, konzipieren, begleiten und umsetzen.
Inhalt:	• Filmdreh für VFX • Der VFX Set Supervisor • Die CG-VFX Pipeline • 3D Modeling, Texturing, Shading, Lighting und Rendering für VFX • CG Compositing workflow • Keying & Tracking • Kombination und Integration realer und künstlicher Bildelemente Als praktische Anwendung soll eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Integration von Realbild und CG-Elementen in Kleingruppen umgesetzt werden.
Prüfungsform:	PL / SP(HA)
Literatur:	Jeremy Birn: <i>Lighting & Rendering</i> . e-book, 3. Ausgabe, Rodenburg Verlag (2015)

	Eran Dinur: <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers</i>. e-book, 1st Edition, Routledge (2017) Steve Wright: <i>Digital Compositing for Film and Video</i>. e-book, 4th Edition, Routledge (2017) Ron Brinkman: <i>The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics</i>. e-book, 1st Edition, Elsevier Science (2008) Susan Zwerman, Jeffrey A. Okun: <i>The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures</i>. Paperback, 3rd Edition, Taylor & Francis Group (2020)
--	---

Modulbezeichnung:	Business Administration
Semester:	4
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Claudia Jasmand
Dozent(in):	Prof. Dr. Claudia Jasmand
Sprache:	Deutsch und Englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelor <i>Film & Media Arts</i> (einsetzbar in Studiengängen mit Bedarf an der Vermittlung von betriebswirtschaftlichen Grundkenntnissen)
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Übung / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Sie sind in der Lage, grundlegende unternehmerische Probleme zu erkennen und zu analysieren sowie Lösungsansätze zu entwickeln. Sie beherrschen betriebswirtschaftliche Grundlagen für die Realisierung von unternehmerischen Ideen, Projekten und Geschäftsaktivitäten. Sie verstehen die zentrale Rolle der Bedürfnisse der Kundschaft / Zielgruppe und der Wirtschaftlichkeit. Sie haben Ihre Fähigkeiten ausgebaut, effektiv im Team, selbständig und verantwortungsvoll zu arbeiten.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • Unternehmen & Märkte • Unternehmensgründung und Geschäftsmodelle • Analyse der Unternehmensumfelder • Strategien und Marketing • Operative Entscheidungen • Finanzierung und Finanzielles Arbeit in Kleingruppen, selbstorganisiertes Projektmanagement.
Prüfungsform:	SL / SP(HA, Votr)
Literatur:	H. Geyer, B. Ahrendt: <i>Crashkurs BWL</i> . e-book, 6. Aufl., Haufe-Lexware (2016)

	T. Hutzschenreuter: <i>Allgemeine Betriebswirtschaftslehre – Grundlagen mit zahlreichen Praxisbeispielen</i>. 6. Aufl., Springer Fachmedien (2015) S. Godin: <i>Das ist Marketing! : So wird man wirklich sichtbar.</i>, e-book, München Redline Verlag (2019)
--	--

Modulbezeichnung:	Video- und Medienkunst
Semester:	4
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Ute Storm, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Friederike Rückert
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60, Eigenstudium: 90, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden vertiefen und erweitern ihre Werkkenntnis im Bereich der Video- und Medienkunst. Sie können ausgewählte Werke der Video- und Medienkunst unter Berücksichtigung der technischen und gestalterischen Aspekte sowie dem jeweiligen – auch transkulturellen – Kontext beschreiben und analysieren. Auf dieser Basis erkennen die Studierenden Zusammenhänge zwischen Kunst und Technologie am Beispiel exemplarischer Werke aus verschiedenen Kulturkreisen und unterschiedlichen Kontexten und können gezielt die jeweiligen künstlerischen und technologischen Aspekte erkennen, bewerten und in Hinblick auf ihr Innovationspotenzial im jeweiligen Kontext beurteilen. Ausgehend von den in der Theorie erarbeiteten Kenntnissen entwickeln die Studierenden Ansätze für eigene video- oder medienkünstlerische Arbeiten. Hierfür greifen sie auch auf die bereits im Studium erworbenen gestalterischen und medieninformatischen Kenntnisse zurück. Sie wählen geeignete Präsentationsformen für selbst erstellte Werke und können diese theoriegestützt vorstellen und mit Fachpublikum diskutieren und reflektieren.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • ausgewählte internationale aktuelle medienkünstlerische Positionen • lineare und non-lineare Erzählstrukturen, Medienreflexivität

	• verschiedene Ausprägungen von Digitalisierung in aktueller Medienkunst (z.B. Eyetracking, Virtual Reality) • Planung, Gestaltung und Realisierung medienkünstlerischer Arbeiten unter Berücksichtigung der jeweiligen medienspezifischen Besonderheiten • Rezeptionssituationen und Kontexte • Präsentation und Diskussion eigener medienkünstlerischer Arbeiten vor Fachpublikum
Prüfungsform:	PL / SP (HA, Votr)
Literatur:	A. Bell, C. Traub: <i>Vision Anew. The Lens & Screen Arts</i>. University of California Press (2015) S. Comer: <i>Film and Video Art</i>. Tate Publishing (2009) B. Engelbach: <i>Bilder in Bewegung. Künstler & Video / Film</i>. Verlag der Buchhandlung Walter König (2010) R. Frieling / W. Herzogenrath: <i>40jahrevideokunst.de. Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute</i>. Hatje Cantz (2006) L. Haustein: <i>Videokunst</i>. Beck (2003) O. Kholeif: <i>Moving Image</i>. MIT Press (2015) C. Paul: <i>Digital Art</i>. Thames & Hudson (2015) Y. Spielmann: <i>Video. Das reflexive Medium</i>. Suhrkamp (2005)

Modulbezeichnung:	Bewegtbilder im öffentlichen Raum
Semester:	4
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Ute Storm, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Friederike Rückert
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden können Bewegtbildinstallationen für den öffentlichen Raum entwerfen und dabei die jeweiligen technischen Voraussetzungen, die räumlichen Gegebenheiten sowie den Kontext berücksichtigen. Sie können Bewegtbildinstallationen zielgruppen- und zweckadäquat planen (z.B. Werbung, Kunst, Veranstaltungen). Auf der Basis ihrer umfangreichen gestalterischen und technologischen (und informatischen) Kenntnisse reflektieren sie ihre eigenen Umsetzungen und diskutieren diese mit anderen.
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: • analoge und digitale künstlerische Raumerkundungen • Grundlagen der Raumtheorie • Präsentationsmedien und Projektionstechnik • Konzeption und Umsetzung einer Bewegtbildinstallation im öffentlichen Raum • Ausstellungskonzeption und Veranstaltungsplanung
Prüfungsform:	SL / SP(HA, Votr)
Literatur:	M. De Certeau: <i>Kunst des Handelns</i> . Berlin (1988). M. Löw: Space Oddity. <i>Raumtheorie nach dem Spatial Turn</i> . In: sozialraum.de 7 (1). https://www.sozialraum.de/space-oddity-raumtheorie-nach-dem-spatial-turn.php (2015)

	J. Rebentisch: <i>Ästhetik der Installation</i>. Suhrkamp (2014) A.L. Rees: <i>Expanded Cinema. Art Performance Film</i>. Tate Publishing (2011). U. Wirth: <i>Bewegen im Zwischenraum</i>. Berlin (2012).
--	---

Modulbezeichnung:	Kurzfilmprojekt III
Semester:	4
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche®:	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	P / 3 SWS (Kontaktzeit laut CNW-Berechnung)
Leistungspunkte:	10 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 240h, Gesamtaufwand: 300h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Ziele des Moduls <i>Kurzfilmprojekt III</i> sind: In diesem Modul entwickeln Sie ein non-fiktionales Bewegtbildprojekt mit einer Laufzeit von 5-7 Minuten. Sie setzen hierbei die bisher erworbenen handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerisch-visueller Vorstellungen ein (insbes. aufbauend auf dem Kurs <i>Geschichte & Ästhetik des Dokumentarfilms</i> und <i>Filmdreh</i> aus Semester 3) Sie wenden die erlernten kreativen und technischen Instrumentarien zur Entwicklung eines Bewegtbildprojekts an und reflektieren diese kritisch. Ihre kreative und technische Verwendung der jeweiligen kinematographischen Sprachen, Werkzeuge und Techniken dient der Erforschung von kinematografischen Codes und Filmströmungen. Zugleich trainieren Sie die Beherrschung der jeweiligen analogen oder digitalen Aufzeichnungstechnologien und der darauffolgenden Endfertigungsprozesse (z.B. Color Grading). Sie übernehmen hierbei die Verantwortung für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse und präsentieren Ihre eigene Arbeiten.

	Sie beherrschen die mündliche Präsentation Ihrer eigenen Arbeit und verfügen über die Fähigkeit zum selbstkritischen Diskurs, ebenso wie die Kontextualisierung Ihres Projektes auf Filmgenres- und -strömungen. Weiterhin vertiefen Sie Ihre Fähigkeit zur Beteiligung an künstlerischen Entwicklungsprozessen und deren Dokumentation.
Inhalt:	• Erstellung eines Bewegtbildprojekts mit einer Laufzeit von ca. 5-7 Minuten. • Begleitende Übungen verfolgen den Zweck, das Ausdrucks- und Realisationsvermögen der Studierenden zu trainieren. • Planung, Vorbereitung, Produktion, Schnitt und öffentliche Präsentation eines Kurzfilmprojektes (entweder experimentell, dokumentarisch oder fiktional). • Individuelle Sprechstunden und Gruppenkorrekturen gewährleisten für dieses Bewegtbildprojekt die Betreuung der Studierendengruppen.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Sybille Kurs: <i>Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen</i>. Herbert von Halem Verlag (2015). Bastian Clevé: <i>Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK (2006) Thomas Schadt: <i>Das Gefühl des Augenblicks: Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms</i>. UVK (2011)

5. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Vertonung Film
Semester:	5
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Simon Roessler, M. A.
Dozent(in):	Simon Roessler, M. A.
Sprache:	deutsch/englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Musik kann ein zentraler Taktgeber für die emotionale Wirkung von Medien sein, wobei ein der Erzählung und dem Medium angepasster ›Score‹ andere Abläufe und innere Strukturen hat als vorgefertigte Musik oder Pop-Musik. In der Veranstaltung wird für im Studienablauf erschaffene Medien (Real-, Animations- oder dokumentarische Filme und Medienkunst, in Zusammenarbeit mit der <i>Medieninformatik</i> auch Games) solche Score-Musik komponiert und produziert. Durch Analysen von Vorbildern wird ein Verständnis geschaffen für des Zusammenspielen von Vertonung, Bild und Dramaturgie, um das emotionale Potential der eigenen Musik gezielter gestalten zu können. Die Schritte Konzipierung, Komposition, Arrangement und Instrumentierung werden wenn nötig komplett am Computer durchgeführt, es können aber auch akustische Instrumente aufgenommen werden. Die Grundlagen der Rhythmik, Harmonik und Komposition werden an der DAW geübt, wodurch Kenntnisse in klassischer Notation keine Voraussetzung sind. Lernziele: Sie können medial eingebettete Musik planen, komponieren, arrangieren und mit natürlichen und elektronischen Klängen instrumentieren und dabei den Kompositionsvorgang

	und die gesamte Produktion am Computer ausführen. Die emotionalen Wirkungen von Musik und Geräuschen im Zusammenhang mit Bild, Dramaturgie und Dialogen können zielgerichtet eingesetzt werden. Sie kennen die grundlegenden Parameter von Synthesizer-PlugIns und digitaler Klangbearbeitung und können damit Klänge generieren, gestalten und verfremden.
Inhalt:	• Sequenzierung: • Programme (DAW/Audio-Midi-Sequenzer), PlugIns • Mididaten und -Bearbeitung, Automation • Grundlagen der Musik (Rhythmik, Harmonik, Melodik) • Bearbeitung von Rhythmik, Harmonik, Tempo, Synchronisierung • Arrangement von Film- & Game- Musik: • Wahrnehmungspsychologische Grundlagen • Analyse von Stilmitteln, Einsätzen, Klängen • Konzept und Produktionsplan der Vertonung • Komposition, Arrangement und Satztechniken • Klanggestaltung: • Instrumentenkunde, Instrumentierung • Klangerzeugungen, Synthesizer • Mischung und Soundbearbeitung
Prüfungsform:	PL / SP(HA,Vortr)
Literatur:	F. Anwander: <i>Synthesizer - So funktioniert elektronische Klangerzeugung</i>. PPV Medien (2015) F. Haunschild: <i>Die neue Harmonielehre Bd. I & II</i>. AMA (1997) A. Hugill: <i>The digital musician</i>. Routledge (2018) U. Kaiser; C. Gerlitz: <i>Arrangieren und Instrumentieren</i>. Bärenreiter (2018) F. Karlin: <i>On the Track. A Guide to contemporary Film Scoring</i>. Taylor & Francis (2004) B. Owsinski: <i>The Mixing Engineer's Handbook</i>. Cengage Learning (2014).

	A. Pejrolo: <i>Creative Sequencing Techniques for Music Production</i>. Focal Press (2013) C. Roads: <i>Composing Electronic Music. A new Aesthetic</i>. Oxford University Press (2015) M. Zager: <i>Writing Music for Television and Radio Commercials</i>, Scarecrow Press (2008)
--	--

Modulbezeichnung:	Foley & Sound Design
Semester:	5
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Simon Roessler, M. A.
Dozent(in):	Simon Roessler, M. A.
Sprache:	deutsch/englisch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Workshop / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Im Modul ›Foley und Sound-Design‹ wird die Audio-Postproduktion vertieft und erweitert, von der Aufnahme und Gestaltung von Foleys oder Ambiances bis hier zur gezielten Erzeugung von Sounds und Layers mit Synthesizern. Die Analyse und Beschreibung von einzelnen Sounds und Sound-Scapes stellt eine Brücke zur eigenen Klang-Erzeugung und -Veränderung und auch zur Kommunikation mit anderen Film-Gewerken und Kunden dar. Im Workshop werden die Grundlagen von digitalem Audio wiederholt und ein psychoakustisch fundiertes Vokabular zur Klangbeschreibung erarbeitet. Die Physik akustischer Klangerzeugung wird Grundlage für die manuelle und bildsynchrone Erzeugung von Foley-Sounds, diese wird im speziell ausgestatteten Foley-Studio geübt. Synthesen und Klang-Nachbearbeitung werden im Audio-Studio und -Labor anhand von analogen Synthesizern und an Digital-Audio-Workstations und Samplern erlernt. Dieses Sounds sind dann Grundlage für die weitere Mischung und den Einsatz in eigenen Produktionen. Aspekte der Mischung werden erweitert um die Techniken zur Schaffung eines künstlerisch geplanten Gesamt-Sound-Eindrucks und um die Mischung im Surround-Feld.

	Lernziele: Sie verfügen über ein praxisbezogenes Verständnis der Grundlagen von akustischer und synthetischer Klangerzeugung und können für ein Film oder andere Projekt passende, individuelle Klänge erzeugen und bearbeiten. Sie kennen die Einsatzmöglichkeiten von Library-Sounds und können diese und ihre Foley-Sounds in der DAW schneiden, verändern und mit Samplern bildsynchron einspielen. Sie verfügen über ein Vokabular zur Klangbeschreibung, das Sie mit dem gewünschten Klangbild und den dafür nötigen Synthesen und Audio-Effekten verbinden können. Sie sind in der Lage, auf der Grundlage ihrer Kenntnisse der Wahrnehmung von Klängen deren Einsatz künstlerisch zu konzipieren, zu realisieren und in einer 5.1-Mischung einzusetzen.
Inhalt:	• Grundlagen: • Akustik von Klang-Erzeugung und Klang-Wahrnehmung • Synthesen (Subtraktive, FM-, und Granular-Synthese) und Sampling • Klang-Bearbeitung und -Verfremdung mit PlugIns • Analyse und Rezeption: • Analyse und Klangbeschreibung von Film- bzw. Game-Sounds • Produktion: • Foley-Aufnahme, Nachbearbeitung, Sampling • Aufnahme und Montage von Ambiances (Stereo-Techniken) • Library-Sound- (SoundFX-) -Einsatz und -Nachbearbeitung • Sound-Synthese für Layers und Drones • Mischung in Stereo und Surround
Prüfungsform:	PL / SP(HA,Vortr)
Literatur:	V.T. Ament: <i>The Foley Grail. The art of performing sound for film, games and animation</i>. 2nd Ed., Focal Press (2014) F. Anwander: <i>Synthesizer - So funktioniert elektronische Klangerzeugung</i>. PPV Medien (2015)

	B. Bartlett, J. Bartlett: <i>Practical Recording Techniques</i>. Routledge (2016) M. Chion: <i>Film. A Sound Art</i>. Columbia University Press (2009) A. Farnell: <i>Designing Sound</i>. The MIT Press (2010) B. Flückiger: <i>Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films</i>. Schüren (2011) D. Howard, J. Angus: <i>Acoustics and Psychoacoustics</i>. Routledge (2017) A. Irwin-Schütze, S. Schütze: <i>New realities in audio. A practical guide for VR, AR, MR and 360 Video</i>. Taylor & Francis Group (2018) A. Roginska, P. Geluso, Paul (Ed.): <i>Immersive Sound. The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio</i>. Routledge, Taylor & Francis Group (2018) B. Shepard: <i>Refining Sound. A Practical Guide to Synthesis and Synthesizers</i>. Oxford University Press (2013) R. Stevens, D. Raybould: <i>Game Audio Implementation. A practical guide using the Unreal Engine</i>. CRC Press (2016)
--	--

Modulbezeichnung:	Kunst- und Medienwissenschaft
Semester:	5. Semester
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Friederike Rückert
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, Seminar / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Keine
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden vertiefen und professionalisieren ihre Werkkenntnis im Bereich von Kunst und Film. Sie kennen verschiedene Methoden der Werkbetrachtung und der Analyse und können diese an ausgewählten Beispielen anwenden. Sie erwerben vertiefte Kenntnisse über crossmediale sowie bildgeschichtliche Zusammenhänge zwischen Werken z.B. der Bildenden Kunst, der Werbung, des Films, der Musik oder der Architektur. Die Studierenden können eigenständig Literatur zu den jeweiligen Schwerpunktthemen recherchieren und wenden Methoden wissenschaftlichen Arbeitens sachgerecht an.
Inhalt:	Die Veranstaltung ist jeweils themengebunden und vertieft einen bestimmten Schwerpunkt, z.B. zwischen Kunst, Medien & Ökologie oder zwischen Kunst, Performance & Politik o.ä. Es werden grundlegende Methodiken in Kunstwissenschaft und in Film- und Medienwissenschaft vermittelt.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Votr)
Literatur:	<u>Filmwissenschaft:</u> A. Peltzer / A. Keppler: <i>Die soziologische Film- und Fernsehanalyse</i>, De Gruyter (2015) Weitere Literatur je nach Schwerpunkt unterschiedlich. Wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Modulbezeichnung:	Filmtheorie
Lehrveranstaltung:	Einführung in die Filmtheorie
Semester:	5
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Matthias Bauer
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Vorlesung, 2 SWS
Leistungspunkte:	2,5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h, Eigenstudium: 45 h, Gesamtaufwand: 75h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden verfügen über vertiefte Kenntnisse der Filmtheorie, ihrer Diskursgeschichte und ihrer disziplinären Zuordnung (Psychologie, Phänomenologie, Semiotologie, Anthropologie, Formalismus und Neoformalismus). Sie können übergreifende Zusammenhänge (z.B. Theorien der Montage, Theorie der affektiven Filmwirkung oder der audiovisuellen Narration) hinsichtlich ihrer Relevanz exemplarisch darlegen und in eine medienvergleichende Perspektive rücken. Sie sind außerdem in der Lage, Defizite der Theoriebildung zu benennen und weiterführende Fragestellungen zu entwickeln
Inhalt:	Themen der Veranstaltung sind: - Diskursgeschichte der Filmtheorie - Theorien des Bewegtbildes und der Montage - Theorien der Narration - Theorien der Affektion und Kognition - Theorieschulen und Theoriedebatten - Defizite der Filmtheorien
Prüfungsform:	SL / SP(HA, Votr)
Literatur:	Seminarspezifisch zusammengestellter Reader mit Textauszügen und Theoriekapiteln.

Modulbezeichnung:	Filmtheorie
Lehrveranstaltung:	Wissenschaftliches Arbeiten
Semester:	5
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Isabelle Chaplot, M. A.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i> , (Bachelorstudiengang <i>Medieninformatik</i>)
Lehrform / SWS:	Seminar / 2 SWS
Leistungspunkte:	2,5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h, Eigenstudium: 45 h, Gesamtaufwand: 75h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Sie sind in der Lage, in einer Recherche die Entstehungsgeschichte eines wissenschaftlichen Beitrages sowie seinen Beitrag zum Stand der Kunst innerhalb eines Fachgebietes schnell einzuschätzen. Sie können die wesentlichen Konzepte, die wissenschaftliche Methodik und die wesentlichen Ergebnisse eines wissenschaftlichen Beitrages kurz und präzise beschreiben. Sie sind in der Lage, verschiedene wissenschaftliche Konzepte und Methoden hinsichtlich der Anforderungen eines Anwendungsgebietes kritisch zu vergleichen und geeignete Methoden für ein spezifisches Anwendungsproblem auszuwählen. Sie können eine sachgerechte Struktur zur Darlegung der inneren Zusammenhänge der gewählten Lösung herausarbeiten und entwickeln und begründen dabei eine eigenständige, kritische Position. Sie können die Ergebnisse Ihrer Analysen für ein spezifisches Zielpublikum (Lernende, Fachfremde und Gebietsexperten) aufbereiten und schriftlich und mündlich präsentieren.
Inhalt:	<u>Grundlegende Konzepte aus Kommunikationswissenschaft, Textlinguistik und Rhetorik</u> • Kommunikationsmodelle • Kommunikationsstile und -störungen

	• Interventionen (Gesprächstechniken, -Methoden und -Instrumente) kommunikative Funktionen und Textstrukturen <u>Analyse wissenschaftlicher Texte</u> • Genre-Konventionen • Unterschiede schriftlicher Präsentation und mündlicher Diskurse • Textstruktur und rhetorische Figuren in wissenschaftlichen Texten • Klassifikation und Struktur wissenschaftlicher Texte • Ziele einzelner Abschnitte in wissenschaftlichen Texten <u>Recherche und Inhaltsaufbereitung</u> • Literatursuche und Online-Recherche • Lesen und Bearbeiten von wissenschaftlichen Texten • kritische Bewertung verschiedener Informationsquellen • Inhaltsauswahl und -aufbereitung • Grundkenntnisse Wissenschaftsethik • Prinzipien guter wissenschaftlicher Praxis <u>Ausarbeitung und Präsentation</u> • Definition von Ziel und Struktur der Präsentation • Definition der Terminologie und wissenschaftlicher Grundlagen • Darstellung verwandter Arbeiten und Einordnung eigener Arbeit • Darstellung grundlegender Konzepte und Algorithmen • Darstellung von Ergebnissen und Fallbeispielen • Erstellung und Nutzung bibliographischer Informationen <u>Inhaltsauswahl für Präsentation</u> • Inhaltliche und methodische Vorbereitung von Präsentationen • Erwerb und Einübung effektiver Lerntechniken zur freien Präsentation • Strategien zur Moderation der Diskussion und Beantwortung von Fragen
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)

Literatur:	E. Wendling: <i>Filmproduktion. Eine Einführung in die Produktionsleitung</i>. UVK Verlagsgesellschaft (2008) C. Schmidt-Matthiesen und B. Clevé: <i>Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK Verlagsgesellschaft (2010) H.-J. Homann: <i>Praxishandbuch Filmrecht: Ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende</i>. Springer Verlag, 3. aktualisierte Auflage (2008)
-------------------	--

Modulbezeichnung:	Kurzfilmprojekt IV
Semester:	5
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	P / 4 SWS (Kontaktzeit laut CNW-Berechnung)
Leistungspunkte:	15 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 90h, Eigenstudium: 360h, Gesamtaufwand: 450h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	Ziele des Moduls <i>Kurzfilmprojekt IV</i> sind: In diesem Modul entwickeln Sie ein Bewegtbildprojekt mit einer Laufzeit von nunmehr 10 Minuten. Sie setzen hierbei die bisher erworbenen handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerisch-visueller Vorstellungen ein. Sie wenden die im bisherigen Studium erlernten kreativen und technischen Instrumentarien zur Entwicklung eines Bewegtbildprojekts an und reflektieren diese kritisch. Hier nun insbesondere die in den vorherigen beiden Semestern erworbenen Kompetenzen in den Bereichen Postproduktion und VFX. Im Rahmen der kreativen und technischen Verwendung der jeweiligen kinematographischen Sprachen, Werkzeuge und Techniken wird die Kenntnis kinematografischer Codes und Filmströmungen gefestigt. Sie beherrschen die jeweiligen analogen oder digitalen Aufzeichnungstechnologien sicher und vertiefen Ihre Kompetenzen der darauffolgenden Endfertigungsprozesse (z.B. Color Grading, VFX). Sie übernehmen hierbei souverän die Verantwortung für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse

	und präsentieren Ihre eigen Arbeit. Sie beherrschen die mündliche Präsentation Ihrer eigenen Arbeit und verfügen über die Fähigkeit zum selbstkritischen Diskurs, ebenso wie die Kontextualisierung Ihres Projektes auf Filmgenres- und -strömungen. Sie stellen Ihre Fähigkeit zur Beteiligung an künstlerischen Entwicklungsprozessen und deren Dokumentation unter Beweis. Weiterhin vertiefen Sie Ihre im bisherigen Studium erworbenen Kompetenzen zur Beteiligung an künstlerischen Entwicklungsprozessen und deren Dokumentation.
Inhalt:	• Erstellung eines Bewegtbildprojekts mit einer Laufzeit von ca. 10 Minuten. • Planung, Vorbereitung, Produktion, Schnitt und öffentliche Präsentation eines Kurzfilmprojektes (entweder experimentell, dokumentarisch oder fiktional). • Individuelle Sprechstunden und Gruppenkorrekturen gewährleisten für dieses Bewegtbildprojekt die Betreuung der Studierendengruppen.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Sybille Kurs: <i>Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen</i>. Herbert von Halem Verlag (2015). Bastian Clevé: <i>Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK (2006) Judith Weston: <i>Schauspielerführung in Film und Fernsehen</i>. 2001 Verlag (1998) Walter Murch: <i>Ein Lidschlag. Ein Schnitt Die Kunst der Filmmontage</i>. Alexander Verlag Berlin (2009) David Mamet: <i>Die Kunst der Filmregie</i>. Alexander Verlag Berlin (2004)

6. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Filmvermittlung
Lehrveranstaltung:	Filmfestivals
Semester:	6
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Isabelle Chaplot, M. A.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Exkursion / 2 SWS
Leistungspunkte:	2,5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h, Eigenstudium: 45 h, Gesamtaufwand: 75h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Die Studierenden vertiefen in diesem Modul die kritische Auseinandersetzung mit Filmen sowie der kuratorischen Praxis von Filmfestivals. Im Verlauf des Studiums sollen insgesamt drei Filmfestivals besucht werden und im Rahmen einer der Besuche eine Filmkritik sowie ein Reflexionspapier (u. a. zur kuratorischen Praxis und thematischen Schwerpunkten des Festivals/Themen von Trends oder jenseits von Trends) erstellt werden. Im Rahmen der Filmkritik sollen sich die Studierenden einem Wettbewerbsfilm unter einer frei wählbaren Perspektive (spezifische Zugänge und/oder Gewerke) annähern und die Potentiale dieser Gattung jenseits vom reinen Gebrauchswert (gut/schlecht) ausloten. Die Exkursion wird flankiert von einem einführenden Blockseminar zu den Aufgaben, insbesondere zur Filmkritik. Eine individuelle Konsultation vor dem jeweiligen Festivalbesuch ist verpflichtend.
Inhalt:	• Das Modul beinhaltet den Besuch dreier Filmfestivals über den gesamten Verlauf des Studiums, die nachgewiesen werden müssen. • Grundlagen der Filmkritik

	• Grundlegendes zu Funktion und Rolle von Filmfestivals • Empfohlene Filmfestivals wären etwa: - Kurzfilmfestival Hamburg - Berlinale - Filmfest Dresden - DOK Leipzig - Internationale Kurzfilmtage Oberhausen - Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)
Prüfungsform:	SL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	André Bazin: <i>Was ist Film?</i>. Alexander Verlag (2004) Edmund Schalkowski: <i>Rezension und Kritik (Praktischer Journalismus)</i>. UVK (2005) Emilie Bickerton: <i>Eine kurze Geschichte der Cahiers du cinéma</i>. Diaphanes (2010)

Modulbezeichnung:	Social Media Films
Semester:	6
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Tobias Hochscherf
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	S / 2 SWS
Leistungspunkte:	2,5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h, Eigenstudium: 45 h, Gesamtaufwand: 75h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	In dieser Lehrveranstaltung lernen Sie die inhaltlichen und formatbedingten Unterschiede zwischen Produkt- oder Influencervideo, Recruiting-, Erklär-, Image- oder Werbefilm kennen. Da Videomarketing heißt Geschichten zu erzählen – egal aus welchem Genre – werden Sie Ihre in den narrativen Kurzfilmprojekten und im Drehbuch-Kurs erworbenen Storytelling-Kompetenzen hier erproben und unter Beweis stellen können. Sie werden in Gruppenarbeit mit anderen Studierenden ein Kreativteam aus Redakteur:innen, Motiondesigner:innen und Konzepter:innen bilden und eines der o. g. Formate für Social-Media entwickeln und umsetzen.
Inhalt:	• Produkt- oder Influencervideo, Recruiting-, Erklär-, Image- oder Werbefilm – eine Einführung. • Videomarketing • Storytelling im Internet • Formatentwicklung für Social Media • Definition der Zielgruppe/n • Erstellung eines Konzeptes für einen Social-Media-Film an dem eine kreative Idee, eine eigene wiederkehrende Erzählstruktur sowie ein eigener visueller Look abzulesen sind. • Umsetzung • Durchspielen der klassischen Arbeitsschritte von Kundenbriefing, Ideenfindung,

	Konzeptionierung, Entwicklung eines Looks hin zu Postproduktion und Projektabschluss.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Florian Schauer-Bieche: <i>Der Content-Coach Leitfaden für bessere Inhalte und durchdachte Strategien im Content-Marketing</i>. E-Book, Springer Fachmedien (2019) Annika Schach: <i>Advertorial, Blogbeitrag, Content-Strategie & Co. Neue Texte der Unternehmenskommunikation</i>. E-Book, Springer Fachmedien (2014) Egbert van Wyngaarden: <i>Digitale Formatentwicklung. Nutzerorientierte Medien für die vernetzte Welt</i>. Herbert von Halem Verlag, 1. Auflage (2018) Roland Burkart: <i>Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft</i>. Böhlau UTB, 4. Auflage (2002) Wolfgang Lanzenberger, Michael Müller: <i>Unternehmensfilme drehen Business Movies im digitalen Zeitalter</i>. Herbert von Halem Verlag, 3. Auflage (2010)

Modulbezeichnung:	Web Series
Semester:	6
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Prof. Dr. Tobias Hochscherf
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	S / 2 SWS
Leistungspunkte:	2,5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 30 h, Eigenstudium: 45 h, Gesamtaufwand: 75h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	keine
Lernziele / Kompetenzen:	In diesem Seminar erwerben Sie fundierte Kenntnisse über die audiovisuellen Form der Webserie. Aufbauend auf das Seminar <i>Filmanalyse</i> sind Sie dazu in der Lage die Charakteristika einer Webserie zu bestimmen und zu analysieren. Dabei lernen Sie herauszuarbeiten inwieweit dieses Medium filmische Konventionen und etablierte Genremuster verwendet und diese in ein neues Medium übersetzt. Ebenso werden Sie dazu befähigt seine Erzählstrukturen und Ästhetik einzuordnen, sowie die Möglichkeiten von Interaktion mit den Protagonist:innen der Geschichte sowie das Verfolgen eines individuellen Handlungsstrangs auszuloten. Ferner setzen Sie sich kritisch mit dem den kommerziellen Web-Serien inhärenten Spannungsfeld aus Filmästhetik einerseits und Werbung, Vermarktung und Produktplatzierung andererseits auseinander und sind dazu in der Lage das Medium im Kontext kultureller und medialer Transformationsprozesse zu reflektieren. Am Ende der Lehrveranstaltung haben Sie ein eigenes Konzept für eine Web-Serie entwickeln und umgesetzt.
Inhalt:	• Einführung in das audiovisuelle Format der Web-Serie • Sichtung und Analyse von Web-Serien • Potentiale und Probleme des interaktiven Erzählens (insbesondere der Plot-Entwicklung) • Transmediales Erzählen • Wechselwirkungen zwischen Webserien und TV-Serien

	• Kommunikation & Interaktion • Zuschauerbildung • Marktsituation national und international • Entwicklung eines Web Serien-Konzepts (Treatment und Präsentation) • Umsetzung • Durchspielen der klassischen Arbeitsschritte von Kundenbriefing, Ideenfindung, Konzeptionierung, Entwicklung eines Looks hin zu Postproduktion und Projektabschluss.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Jan Henne, Markus Kuhn: <i>Die deutsche Webserien-Landschaft: Eine Übersicht</i>. In: Berichte und Papiere Nr. 127/2011. Markus Kuhn: <i>Medienreflexives filmisches Erzählen im Internet: Die Webserie Pietshow</i>. In: <i>Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung</i>, Nr. 1 (2010), S. 19–4. Ansgar Nünning (Hg.): <i>Narrative Genres im Internet: Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen</i>, Wissenschaftlicher Verlag Trier; 1. Edition (2012).

Modulbezeichnung:	Abschlussfilm
Semester:	6
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	P / 5 SWS (Kontaktzeit laut CNW-Berechnung)
Leistungspunkte:	20 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 120h, Eigenstudium: 480h, Gesamtaufwand: 600h (4 SWS)
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Lernziele / Kompetenzen:	Ziele des Moduls <i>Abschlussfilm</i> sind: Sie entwickeln und realisieren ein Bewegtbildprojekt in der Länge von 10-15 Minuten. Kompetenz zur umfassenden praktischen Nutzung des während des Bachelorstudiums erworbenen Wissens. Sie setzen nunmehr ausgeprägt professionell Ihre handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerisch-visueller Vorstellungen. - Professioneller Einsatz avancierter zeitgenössischer kinematografischer Codes und Filmströmungen (u. a. auf Basis der Kurse: <i>Filmsprache, Filmgeschichte I & II, Filmanalyse, Einführung in die Medienkunst</i>). Sie entwickeln ein originäres audiovisuelles Konzept ebenso wie eine eigene künstlerische Haltung. Sie sind zu koordiniertem und vernetztem Arbeiten in der Vorbereitung sowie in der Dreh- und Produktionsendphase fähig. - Übernahme der Verantwortung für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse. Sie können in hohem Maße selbstorganisiert und reflexiv arbeiten und verfügen über kommunikative

	sowie organisatorische Kompetenzen im Hinblick auf die Erstellung eines Bewegtbildprojekts. Die jeweiligen analogen oder digitalen Aufzeichnungstechnologien und der darauffolgenden Endfertigungsprozesse beherrschen sie souverän. Sie beherrschen die mündliche Präsentation Ihrer eigenen Arbeit und verfügen über die ausgeprägte Fähigkeit zum selbstkritischen Diskurs, ebenso wie die Kontextualisierung Ihres Projektes auf Filmgenres- und -strömungen.
Inhalt:	• Erstellung eines Kurzfilmprojekts mit einer Länge von 10-15 Minuten. • Planung, Vorbereitung, Produktion, Schnitt und öffentliche Präsentation des Abschlussfilms (entweder experimentell, dokumentarisch oder fiktional). • Individuelle Sprechstunden und Gruppenkorrekturen gewährleisten für dieses Bewegtbildprojekt die Betreuung der Studierendengruppen. • Recherche, Drehbuchschreiben, Planung, Budgetierung, Casting, Organisation von Kameraführung, Beleuchtung, Tonaufnahme, Schnitt sowie Tonmischung.
Prüfungsform:	PL / SP(HA, Vortr)
Literatur:	Sybille Kurs: <i>Pitch it! Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen</i>. Herbert von Halem Verlag (2015). Bastian Clevé: <i>Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen</i>. UVK (2006) Judith Weston: <i>Schauspielerführung in Film und Fernsehen</i>. 2001 Verlag (1998) Walter Murch: <i>Ein Lidschlag. Ein Schnitt Die Kunst der Filmmontage</i>. Alexander Verlag Berlin (2009) David Mamet: <i>Die Kunst der Filmregie</i>. Alexander Verlag Berlin (2004)

Wahlpflichtmodul

Modulbezeichnung:	Wahlpflichtfach
Semester:	6
Turnus:	SoSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Isabelle Chaplot, M. A.
Dozent(in):	Div.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS:	Siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen / 4 SWS
Leistungspunkte:	5 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 60h, Eigenstudium: 90h, Gesamtaufwand: 150h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP
Hinweise	• Im Studium ist ein Wahlpflichtfach aus dem Bereich Film und Gestaltung zu belegen. • Die Studiengangsverantwortung legt einen Katalog der im Wahlpflichtbereich wählbaren Module fest. • Das Angebot an Wahlpflichtfächern wird semesterweise aktualisiert und wird rechtzeitig vor Beginn des Semesters auf den Webseiten des Studiengangs <i>Film & Media Arts</i> bekanntgegeben. • Wahlpflichtfächer haben einen Umfang von 5 CP. Studierende können alternativ auch mehrere Veranstaltungen von geringerem Umfang wählen, wobei der Gesamtumfang mindestens 5 CP betragen muss. Bei einer Veranstaltung im Umfang von 5 CP ist eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen. Bei mehreren Veranstaltungen sind pro Veranstaltung eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen.
Inhalt:	Siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen.
Prüfungsform:	PL / laut Katalog
Literatur:	

7. Semester

Pflichtmodule

Modulbezeichnung:	Berufspraktikum
Semester:	7
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Praktikumsbeauftragung
Dozent(in):	Div.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS / Dauer:	Projekt / 16 SWS / 3 Monate in Vollzeit
Leistungspunkte:	18 CP
Arbeitsaufwand:	–
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP <u>Besondere Voraussetzungen:</u> Zum Berufspraktikum wird zugelassen, wer alle Prüfungs- und Studienleistungen aus dem ersten, zweiten und dritten Semester erfolgreich bestanden sowie weitere 50 Leistungspunkte (CP) erlangt hat. (vgl. § 4 Absatz 2, Praktikumsordnung)
Lernziele / Kompetenzen:	Das Praktikum hat zum Ziel, die Studierenden des Bachelorstudienganges <i>Film & Media Arts</i> mit wichtigen Praxis- und Berufsfeldern des Fachgebietes vertraut zu machen und ihnen den Erwerb erster fachlicher Qualifikationen aus der betrieblichen Praxis zu ermöglichen. Nach Möglichkeit sollen die Studierenden dabei Einblick in die betrieblichen Abläufe erhalten. Den Studierenden soll zudem ermöglicht werden, medienpraktische Handlungskompetenzen aufzubauen und zu vertiefen, um sich auf künftige berufliche Aufgaben und Tätigkeiten vorzubereiten. Ein weiterer Aspekt liegt in der Reflexion der eigenen praktischen Tätigkeit. Zudem erleichtert der unmittelbare Kontakt mit der Berufswelt den Hochschulabsolventinnen und -absolventen die Wahl des späteren Tätigkeitsbereichs und den Übergang in die Berufspraxis. Das dreimonatige Berufspraktikum absolvieren die Studierenden in einem Betrieb Ihrer Wahl. Sie sollen

	dabei von einem Ansprechpartner im Betrieb fachlich betreut werden.
Inhalt:	Vor Praktikums-Antritt muss ein Einführungsseminar besucht werden und das Praktikum von dem oder der Praktikumsbeauftragten genehmigt werden. Details dazu siehe StudIP <i>Berufspraktikum Einführungsseminar F&MA</i> . Nach Abschluss des Berufspraktikums berichten Sie über Ablauf und Inhalt ihres Berufspraktikums in Form eines Abschlussvortrags oder eines schriftlichen Abschlussberichts im Rahmen des Abschlussseminars. (vgl. § 8 Absatz 2, Praktikumsordnung)
Prüfungsform:	SL
Literatur:	–

Modulbezeichnung:	Bachelorarbeit
Semester:	7
Turnus:	WiSe, jährlich
Modulverantwortliche(r):	Studiengangsverantwortung
Dozent(in):	Div.
Sprache:	Deutsch
Verwendbarkeit (auch in anderen Studiengängen):	Bachelorstudiengang <i>Film & Media Arts</i>
Lehrform / SWS / Dauer:	Bachelor-Thesis / 8 SWS / 2 Monate
Leistungspunkte:	12 CP
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit: 0h, Eigenstudium: 300h, Gesamtaufwand: 300h
Voraussetzungen für die Teilnahme:	OP <u>Besondere Voraussetzungen:</u> Die Zulassung zur Abschlussarbeit kann frühestens drei Monate nach dem bescheinigten Beginn des Berufspraktikums erfolgen. Bei Anerkennung eines anderweitig erbrachten Berufspraktikums ist die Zulassung zur Abschlussarbeit erst nach Vorliegen der Voraussetzungen nach § 4 Absatz 2 Praktikumsordnung möglich. (vgl. § 8 Absatz 2, Prüfungs- und Studienordnung)
Lernziele / Kompetenzen:	Sie sind in der Lage, innerhalb einer festgelegten Frist ein Problem aus Ihrem Fach selbstständig unter der Anwendung wissenschaftlicher Methoden zu bearbeiten. Sie weisen mit Ihrer schriftlichen Arbeit folgende Fähigkeiten nach: • Themenfindung und -ausarbeitung • Recherche der einschlägigen Literatur • Einbindung der eigenen Ergebnisse in den Stand der aktuellen Forschung • Dokumentation der eigenen Ergebnisse unter Einhaltung wissenschaftlicher Standards • Vertiefung der Problemlösungskompetenz Anwendung von einschlägigem Methodenwissen • Bewertung der Lösungsansätze Qualifikationsziel: Stärkung und Vertiefung der Kenntnisse und Fähigkeiten zur Entwicklung, konzeptionellen Umsetzung, pragmatischen

	Organisation, ergebnisorientierten Bearbeitung und verständlichen Reformulierung klar begrenzter Fragestellungen. (vgl. § 8, Prüfungs- und Studienordnung)
Inhalt:	• Konzeption, Entwicklung und Anfertigung einer Bachelor-Abschlussarbeit • Teilnahme am zugehörigen Kolloquium
Prüfungsform:	PL / Abschlussarbeit und Kolloquium MP(45 Min.)
Literatur:	Markus Krajewski: <i>Lesen, Schreiben, Denken. Zur wissenschaftlichen Abschlussarbeit in 7 Schritten</i>. UTB (2015) Umberto Eco: <i>Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt</i>. UTB (2020) Rüdiger Voss: <i>Wissenschaftliches Arbeiten ... leicht verständlich</i>. UTB (2022)