



# **Modulhandbuch Studiengang Bachelor Medientechnik**

Hochschule Emden/Leer  
Fachbereich Technik  
Abteilung Elektrotechnik und Informatik

(Stand: 23. April 2018)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Gliederung des Studiums und individuelle Schwerpunktbildung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen in der Medientechnik</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Modul-Kompetenz-Matrix</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Abkürzungen der Studiengänge des Fachbereichs Technik</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Modulverzeichnis</b>	<b>9</b>
5.1	Pflichtmodule	10
	Arbeitstechniken 1	10
	Audio-/Videotechnik 1	11
	Computeranimation	12
	Mathematik 1	13
	Physik	14
	Arbeitstechniken 2	15
	Audio-/Videotechnik 2	16
	Elektrotechnik	17
	Mathematik 2	18
	Programmieren 1	19
	Audio-/Videotechnik 3	20
	Internet-Grundlagen	21
	Mathematik 3	22
	Nachrichtentechnik 1	23
	Programmieren 2	24
	Autorensysteme	25
	Computergrafik	26
	Digitale Signalverarbeitung	27
	Internet-Programmierung	28
	Medienwissenschaft	29
	Betriebswirtschaft	30
	Projektgruppe	31
	Projektarbeit	32
	Recht und Datenschutz	33
	Praxisphase	34
	Bachelorarbeit	35
5.2	Wahlpflichtmodule	36
	WPM AV-Produktion	36
	WPM Aktuelle Themen aus Forschung und Wissenschaft	37
	WPM Aktuelle Themen der Audio-Technik	38
	WPM Algorithmen und Datenstrukturen	39
	WPM Angriffsszenarien und Gegenmaßnahmen	40
	WPM Audio-/Videotechnik 4	41
	WPM Beleuchtungstechnik	42
	WPM Betriebssysteme	43
	WPM Cisco Networking Academy 1	44
	WPM Cisco Networking Academy 2	45
	WPM Datenbanken	46
	WPM Digitale Fotografie	47
	WPM Drehbuchentwicklung	48
	WPM Einführung in die Simulation elektrischer Schaltungen	49
	WPM Elektroakustik	50
	WPM Entwurfsmuster	51
	WPM Gestaltung von AV-Produktionen	52
	WPM Höhere Farbmeterik	53
	WPM Interdisziplinäres Arbeiten	54
	WPM Kalkulation und Teamarbeit	55

WPM Kommunikation in Marketing und Vertrieb . . . . .	56
WPM Kommunikationssysteme . . . . .	57
WPM Lichttechnik . . . . .	58
WPM MATLAB Seminar . . . . .	59
WPM Marketing für Ingenieure . . . . .	60
WPM Mathematik am Computer II . . . . .	61
WPM Medienelektronik . . . . .	62
WPM Mediensteuerung . . . . .	63
WPM Mikrowellenmesstechnik . . . . .	64
WPM Modellierung . . . . .	65
WPM Multimediaprojekte . . . . .	66
WPM Musikproduktion . . . . .	67
WPM Nachrichtentechnik 2 . . . . .	68
WPM Persönlichkeiten und Meilensteine der Wissenschaft . . . . .	69
WPM Processing . . . . .	70
WPM Produktion Digitaler Medien . . . . .	71
WPM Radio- und Hörspielproduktion . . . . .	72
WPM Refactoring . . . . .	73
WPM Satellitenortung . . . . .	74
WPM Softwaresicherheit . . . . .	75
WPM Spezielle Themen der Medientechnik . . . . .	76
WPM Spezielle Themen der Nachrichtentechnik . . . . .	77
WPM Statistik . . . . .	78
WPM Studiotechnik . . . . .	79
WPM Vertriebsprozesse . . . . .	80
WPM Visuelle Effekte . . . . .	81
WPM iOS-Programmierung . . . . .	82

# 1 Gliederung des Studiums und individuelle Schwerpunktbildung

Das Studium des Studiengangs Bachelor Medientechnik ist modular aufgebaut. Es umfasst Module des Pflichtbereichs, Module aus dem Wahlpflichtbereich (WPM) sowie Module nach freier Wahl der Studierenden (Wahlbereich), siehe besonderer Teil (B) der Bachelorprüfungsordnung für den Studiengang Bachelor Medientechnik.

Die vermittelten Lehrinhalte, die Qualifikationsziele und die studentische Arbeitsbelastung der Module wird in Abschnitt 5 dargestellt, die in den Pflichtmodulen vermittelten Kompetenzen in Abschnitt 2 und 3.

Durch die Belegung von Wahlpflichtmodulen ist eine individuelle Schwerpunktbildung und Vertiefung möglich (Vertiefungsstudium). Der Umfang dieser Module (ohne Wahlbereich) beträgt 180 Kreditpunkte (ECTS). Hinzu kommen eine Praxisphase im Umfang von 18 Kreditpunkten und die Bachelorarbeit mit Kolloquium im Umfang von 12 Kreditpunkten. Ein Kreditpunkt entspricht einem Arbeitsaufwand der Studierenden oder des Studierenden von 30 Stunden.

Die in den Vorlesungen vermittelte Theorie im Studiengang Bachelor Medientechnik wird durch praktische Anwendung mit Gerätschaften und Laborausstattungen aus dem industriellen Umfeld vertieft und gefestigt. Ohne diese ist das Lernziel der Module, die Praktika beinhalten, nicht erreichbar. Sofern nicht abweichend in den Modulbeschreibungen definiert, beinhalten daher Lehrveranstaltungen, die als Praktikum gekennzeichnet sind, eine Anwesenheitspflicht.

Um Planbarkeit für Studierende und Lehreinheit bei größtmöglicher Flexibilität bei der Bereitstellung aktueller Lehrinhalte im Rahmen des Vertiefungsstudiums herzustellen, gilt für das Angebot der Wahlpflichtmodule: Vor dem Start eines jeden Semesters wird definiert, welche WPM in den kommenden 3 Semestern angeboten werden.

## 2 Kompetenzen in der Medientechnik

Der Studiengang Medientechnik befähigt die Absolventen auf der Basis fundierter Kompetenzen im Feld der Konzeption, der Integration und dem Betrieb elektronischer Mediensysteme sowie der Produktion und der Veröffentlichung elektronischer Medien zu einer qualifizierten Berufstätigkeit. Dieser Bereich betrifft sowohl spezielle anwendungsorientierte Arbeitsbereiche der Informatik (insbesondere der Medieninformatik: Computergrafik und -animation, Internet-Technologien, Autorensysteme) als auch solche der Elektrotechnik (insbesondere der Nachrichtentechnik, Audio-/Videotechnik, DSP).

Für eine spätere übersichtliche Gegenüberstellung mit den Qualifikationszielen der Abteilung und des Studienganges werden die Kompetenzen mit Namen versehen.

Die unten eingeführten Abkürzungen werden in der sogenannten Modul-Kompetenz-Matrix verwendet, um die Zuordnung der Module zu den zu vermittelnden Kompetenzen darzustellen.

### Kompetenzfelder

BASIS	<b>Basiskompetenzen</b> Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen
MEDINF	<b>Medieninformatik-Kompetenzen</b> Analyse-, Design-, Realisierungs-Kompetenzen zu Internetprogrammierung, Computergrafik und -animation, Autorensysteme, Informationssysteme
NACHRT	<b>Nachrichtentechnische Kompetenzen</b> Analyse-, Design-, Realisierungs-Kompetenzen zu nachrichtentechnischen Feldern, insbesondere Audio-/Videotechnik
TECHKOMP	<b>Technologische Kompetenzen</b> Kompetenzen auf den Technologiefeldern Hardware, Netzwerke, Codierungsalgorithmen
GESTKOMP	<b>Gestalterische Kompetenzen</b> Design- und Realisierungs-Kompetenzen zur Gestaltung
FÜSKOMP	<b>Fachübergreifende und Schlüsselkompetenzen</b> Fachübergreifende Kompetenzen, Methodenkompetenzen, Soziale Kompetenzen und Selbstkompetenz

Im Folgenden werden diese Kompetenzfelder weiter detailliert und stichwortartig beschrieben. Wie oben werden den Unterkategorien Namen zugeordnet.

### Basiskompetenzen

BASIS.MATH	Systeme durch mathematische Parameter beschreiben, mathematische Algorithmen entwerfen, prüfen und bewerten können
BASIS.SWE	Programme entwerfen, prüfen und bewerten können
BASIS.ALGO	algorithmische Anforderungen in einen effizienten Algorithmus und eine geeignete Datenstruktur umsetzen können

### Medieninformatik-Kompetenzen

MEDIENINF.ANALYSE	Fähigkeit, mit unklaren Anforderungen umzugehen und sich in neue komplexe Anwendungen und Anwendungsgebiete der Medieninformatik einzuarbeiten
MEDIENINF.DESIGN	Fähigkeit, modularisierte und ergonomische Anwendungen unter Verwendung von Bibliotheken für unterschiedliche Softwarearchitekturen zu entwerfen
MEDIENINF.REALISIER	Fähigkeit, größere Anwendungsprogramme professionell erstellen zu können und ihre Qualität sicher zu stellen. Dazu gehören Erfahrungen mit Entwicklungsumgebungen und Kenntnisse zu Konfigurations-, Change-, Release- und Liefermanagement.

### Nachrichtentechnische Kompetenzen

NACHRT.ANALYSE	Nachrichtentechnische Systeme analysieren und verstehen
NACHRT.DESIGN	Nachrichtentechnische Systeme entwerfen und konzipieren
NACHRT.REALISIER	Nachrichtentechnische Systeme aufbauen und verkabeln

### Technologische Kompetenzen

TECHKOMP.HARDWARE	Hardware der Rechner-technik und der Audio-/Videotechnik analysieren, verstehen, beurteilen und anwenden
TECHKOMP.SOFTWARE	Anwendungs-Software analysieren, verstehen, beurteilen und anwenden
TECHKOMP.RECHNETZ	Rechnernetze verstehen, beurteilen und anwenden
TECHKOMP.CODIERNG	Algorithmen zur Codierung verstehen, beurteilen und anwenden

### Gestalterische Kompetenzen

GESTKOMP.DESIGN	Fähigkeit, zu einer komplexen Anwendung ein funktionales und ansprechend gestaltetes Design zu entwerfen, akustische und bildnerische Elemente ansprechend zu gestalten
GESTKOMP.REALISIER	Fähigkeit, ein Design technisch umzusetzen

### Fachübergreifende und Schlüsselkompetenzen

FÜSKOMP.ÜFACH	Grundkenntnisse in BWL und Recht, auch, Dokumentations- und Präsentationsfähigkeit in Deutsch und Englisch
FÜSKOMP.METHKOMP	Wissen in neue Anwendungsgebiete einbringen können, Fähigkeit Methoden und Wissen zu erweitern
FÜSKOMP.SOZKOMP	Soziale Kompetenzen und Selbstkompetenz: überzeugend präsentieren können, abweichende Positionen erkennen und integrieren können, zielorientiert argumentieren, mit Kritik sachlich umgehen, Missverständnisse erkennen und abbauen
FÜSKOMP.GESETH	Gesellschaftliche und ethische Kompetenzen: Einflüsse der Informatik auf die Gesellschaft einschätzen können, Ethische Leitlinien kennen und befolgen

Die Abkürzungen der Kompetenzen werden unten in der Modul-Kompetenz-Matrix verwendet.

Um eine übersichtliche Struktur im Modulhandbuch zu gewährleisten, wird jede Modulbeschreibung auf eine Seite beschränkt. Die Formulierungen zu den fachübergreifenden und sozialen Kompetenzen (FÜSKOMP) sind daher eher allgemein gehalten. Deshalb haben manche Modulverantwortliche es vorgezogen, statt ihrer die anderen Kompetenzen detaillierter zu beschreiben. Die Angaben zu den fachübergreifenden und sozialen Kompetenzen (FÜSKOMP) in der Modul-Kompetenz-Matrix sind trotzdem verbindlich. Die Art der Darstellung vermeidet lediglich Redundanzen.

### 3 Modul-Kompetenz-Matrix

Modul-Kompetenz-Matrix

Modulname	Kompetenz																	
	BASIS.MATH	BASIS.SWE	BASIS.ALGO	MEDIENINF.ANALYSE	MEDIENINF.DESIGN	MEDIENINF.REALISIER	NACHRT.ANALYSE	NACHRT.DESIGN	NACHRT.REALISIER	TECHKOMP.HARDWARE	TECHKOMP.SOFTWARE	TECHKOMP.RECHNETZE	TECHKOMP.CODIERUNG	GESTKOMP.DESIGN	GESTKOMP.REALISIER	FÜSKOMP.UFACH	FÜSKOMP.METHKOMP	FÜSKOMP.SOZKOMP
Arbeitstechniken 1				+												++	+	++
Audio-/Videotechnik 1										++	+			++	++		+	+
Computeranimation											++			++	++		+	
Mathematik 1	+		+													+		
Physik	+															+	+	
Arbeitstechniken 2										+	+			++	++	++	++	++
Audio-/Videotechnik 2	+									++	+			++	++		+	+
Elektrotechnik	+					+	++	++	++	+			+				+	
Mathematik 2	+		+													+		
Programmieren 1	+	+	++										++	+	+		+	
Audio-/Videotechnik 3	+						++	++	+	+	+	+	+	+	+			
Internet-Grundlagen				+							+	++		+	++		+	
Mathematik 3	+		+															
Nachrichtentechnik 1	++			+	+	+	++	++	++	+	+		+				+	
Programmieren 2	++	++	+	++	+	+							++	++	++		+	++
Autorensysteme		+		+	+	+					+			+	+	+	+	+
Computergrafik	+	+	+	+	+	+					+			+	+	+	+	
Digitale Signalverarbeitung	++	++	++			+	++	+	++	+	+							
Internet-Programmierung		++	+	+	++	++					++	+	+	+	+	+	+	+
Medienwissenschaft														+	+	++	++	++
Betriebswirtschaft																++	++	
Recht und Datenschutz																++	+	+
Projektgruppe	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	++
Projektarbeit	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Bachelorarbeit	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Praxisarbeit	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

**Zeichenerklärung:**

- + wird unterstützt
- ++ wird stark unterstützt

## Modul-Kompetenz-Matrix (Vertiefungen)

Modulname	Kompetenz																	
	BASIS.MATH	BASIS.SWE	BASIS.ALGO	MEDIENINF.ANALYSE	MEDIENINF.DESIGN	MEDIENINF.REALISIER	NACHRT.ANALYSE	NACHRT.DESIGN	NACHRT.REALISIER	TECHKOMP.HARDWARE	TECHKOMP.SOFTWARE	TECHKOMP.RECHNETZE	TECHKOMP.CODIERUNG	GESTKOMP.DESIGN	GESTKOMP.REALISIER	FÜSKOMP.UFACH	FÜSKOMP.METHKOMP	FÜSKOMP.SOKOMP
<b>Vertiefungsstudium AV-Technik</b>																		
Nachrichtentechnik 2	++	+	+	+		+	++	+	++	+						+		
Audio-/Videotechnik 4	+						++	+	+	++	+	+	+					
AV-Produktion							+	+	+	++	++	+	+	++	++	++	++	++
Studiotechnik	+	+					++	++	++	++	++	+	+					
<b>Vertiefungsstudium CAMP</b>																		
Multimediaprojekte		+		++	++	++					+			++	++	+	+	+
Visuelle Effekte										+	++			++	++		+	++
Produktion Digitaler Medien				+	+	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+
AV-Produktion							+	+	+	++	++	+	+	++	++	++	++	++
<b>Vertiefungsstudium Medieninformatik</b>																		
Modellierung		++									++						+	
Datenbanken			+	++	++						+					+	+	
Betriebssysteme			+		+	+				+	++						+	
Algorithmen und Datenstrukturen	+	++	+															
<b>Vertiefungsstudium Marketing und Vertr.</b>																		
Marketing für Ingenieure																++	++	+
Kalkulation und Teamarbeit																++	++	++
Vertriebsprozesse																++	++	++
Kommunikation in Marketing und Vertrieb																++	++	++

### Zeichenerklärung:

+ wird unterstützt

++ wird stark unterstützt



## 4 Abkürzungen der Studiengänge des Fachbereichs Technik

### Abteilung Elektrotechnik und Informatik

<b>BaI</b>	Bachelor Informatik
<b>BaE</b>	Bachelor Elektrotechnik
<b>BaEP</b>	Bachelor Elektrotechnik im Praxisverbund
<b>BaMT</b>	Bachelor Medientechnik
<b>Mai</b>	Master Industrial Informatics

### Abteilung Maschinenbau

<b>BaMD</b>	Bachelor Maschinenbau und Design
<b>BaMDP</b>	Bachelor Maschinenbau und Design (Praxisverbund)
<b>BaMDBQ</b>	Maschinenbau und Design für Berufsqualifizierte
<b>BaIBS</b>	Bachelor Industrial Business Systems
<b>MaMb</b>	Master Maschinenbau
<b>MaTM</b>	Master International Technical Management

### Abteilung Naturwissenschaftliche Technik

<b>BaBTBI</b>	Bachelor Biotechnologie/Bioinformatik
<b>BaCTUT</b>	Bachelor Chemietechnik/Umwelttechnik
<b>BaEnP</b>	Bachelor Engineering Physics
<b>BaEnPP</b>	Bachelor Engineering Physics im Praxisverbund
<b>BaEE</b>	Bachelor Energieeffizienz
<b>MaEnP</b>	Master Engineering Physics
<b>MaALS</b>	Master Applied Life Science

## 5 Modulverzeichnis

## 5.1 Pflichtmodule

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Arbeitstechniken 1 (ABT1-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Work Techniques 1	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	M. Krüger-Basener	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden erkennen die Anforderungen ihres Studiums und lernen die Anforderungen des Berufsfeldes für Ingenieure der Medientechnik kennen. Außerdem erwerben sie Qualifikationen für Studium, für die Praxisphase und für das spätere Berufsleben - insbesondere hinsichtlich der Grundlagen einer wissenschaftlichen Vorgehensweise, des Präsentierens und des Arbeitens in Gruppen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Studier- und Arbeitstechniken inkl. wissenschaftlicher Recherchen zu aktuellen Themen der Medientechnik, unterschiedliche Berufsfeldanforderungen anhand von Praktikumserfahrungen älterer Semester, zielorientiertes Arbeiten von und in Gruppen.		
<b>Literatur</b>		
Hering, H.; Hering, L.: Technische Berichte. Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen, Wiesbaden, Springer Fachmedien, 2015 (7)		
Hofmann, E.; Löhle, M.(2016): Erfolgreich Lernen. Effiziente Lern- und Arbeitsstrategien für Schule, Studium und Beruf, Göttingen, Hogrefe Verlag, 2016 (3)		
Meier, P.; Barney, A.; Price, G.: Study Skills für Naturwissenschaftler und Ingenieure. München, Pearson-Studium, 2010.		
Aktuelle medientechnische Literatur wird jeweils in der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Krüger-Basener	Arbeitstechniken 1	3
M. Krüger-Basener	Praktikum Arbeitstechniken 1	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Audio-/Videotechnik 1 (AVT1-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Audio/Video Technology 1	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden sind in der Lage selbständig Video- und Audioaufnahmen für die elektronische Berichterstattung (EB) anzufertigen. Sie können mit professionellem Equipment umgehen.</p> <p>Die Studierenden kennen die technischen Anforderungen der EB-Produktion und können die für entsprechende Produktionen benötigte Technik definieren.</p> <p>Sie können die technische Qualität von EB-Video- und Tonaufnahmen beurteilen und sie sind in der Lage "sendefähiges" Material zu produzieren.</p> <p>Die Studierenden kennen die physikalisch physiologischen Prinzipien des menschlichen Hörens und Sehens, sie verstehen grundlegende Systeme der Audio- und Videotechnik.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Schall und Hören, Licht und Sehen, Systematik von Bewegtbildaufnahmen, Videonormen, Systematik von Audioaufnahmen, Audionormen</p> <p>Aufbau und Funktionsweise von Bewegtbildaufnahme und Bewegtbildwiedergabe, grundlegende Techniken und Funktionsweisen von Geräten zur Bewegtbildaufnahme und Bewegtbildwiedergabe, Aufbau und Funktionsweise von Kameras, Aufbau und Funktionsweise von Video- und Computerdisplays</p> <p>Aufbau und Funktionsweise von Audioaufnahme und Audiowiedergabe, grundlegende Techniken und Funktionsweisen von Geräten zur Audioaufnahme und Audiowiedergabe, Aufbau und Funktionsweise von Mikrofonen und Lautsprechern, grundlegende Systeme der Mikrofonierung, Mono, Stereo, AB, XY</p> <p>grundlegende gestalterische Aspekte der Bild- und Tonaufnahme, Systeme der Bild- und Tonnachbearbeitung und Montage</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis , 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke	Audio-/Videotechnik 1	2
C. Frerichs, A. Klein	Praktikum Audio-/Videotechnik 1	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Computeranimation (CMAN-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Computer Animation	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Animation ist die Illusion von Bewegung, hervorgerufen durch eine Bildfolge. Die Studierenden verstehen, mit welchen Verfahren derartige Bildfolgen angefertigt werden und wie man die Glaubwürdigkeit von Animationen erhöht, durch Anticipation, motionBlur, Depthblur und gute Beleuchtung und Kameraführung. Es wird deutlich, daß der Computer das ideale Instrument zur Unterstützung dieser Verfahren ist, aufgrund seiner Fähigkeit, schnell und automatisiert zu interpolieren und aufgrund seiner Fähigkeit, die Bildgebung zu automatisieren. Die Studierenden können selbst 3D Computeranimationen anfertigen und kennen die wesentlichen heutigen Verfahren dazu in Theorie und Praxis.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Geschichte, Konzeption, Design, Projektmanagement von Animationsfilmen, 3D-Modellierung, Polygone, Splines, NURBS, Subdivision Surfaces, Transformationen, Modifikationen, Keyframe-Animation, 3D-Morph, Blend Shapes, Prozedurale Animation, Hierarchische Animation, Skeletons, Charakter Animation, Motion Capturing, Motion Control, Partikelsysteme, Fluids, Mapping &amp; Textures, Projektionen, Prozedurale Shader, Layer Shader, Volume Shader, Shading Algorithmen, Standardshader (Flat, Gouraud, Phong,...), Rendering, Raytracing, Radiosity, Kamera-Animation, Licht setzen, Materialien erstellen, Compositing, Postproduktion, Kino, TV, Game, Virtual Reality</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>G. Maestri: Digital Character Animation  J. Birn: Digital Lighting and Rendering  A. v. Koenigsmarck: Cinema 4D, Das Kompendium</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Computeranimation	4
J. Bendig, B. Arp	Praktikum Computeranimation	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mathematik 1 (MAT1-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Mathematics 1	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundlagen der Analysis. Sie können diese Kenntnisse bei entsprechenden Problemstellungen in den Ingenieurwissenschaften praxis- bzw. anwendungsbezogen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Aufbau der Mathematik, Sprache der Mathematik, Infinitesimalrechnung, Differentialrechnung, Integralrechnung, Folgen, Reihen, Vektordifferentiation, Vektorfelder, Vektorintegration.		
<b>Literatur</b>		
Lothar Papula: Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler Band 1: Ein Lehr- und Arbeitsbuch für das Grundstudium, 14., überarb. u. erw. Aufl. - Wiesbaden : Springer Vieweg, 2014. Otto Forster: Analysis 1: Differential- und Integralrechnung einer Veränderlichen, 12. verbesserte Auflage. - Wiesbaden: Springer Spektrum, 2016. Siegfried Großmann: Mathematischer Einführungskurs für die Physik, 10., überarb. und erw. Aufl. - Wiesbaden: Springer Vieweg, 2012.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Mathematik 1	4
H. Fasse, R. Heuermann	Übung Mathematik 1	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Physik (PHYS-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Physics	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die wesentlichen physikalischen Grundlagen aus den Bereichen Mechanik, Schwingungen, Wellen, Optik, Chaostheorie, Quantenmechanik, Atomphysik, Kernphysik, Festkörperphysik, Relativitätstheorie. Sie können diese Kenntnisse bei entsprechenden Problemstellungen in der Elektrotechnik und im Bereich der Energieeffizienz praxis- bzw. anwendungsbezogen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Mechanik: Punktmechanik, Kinematik, Newtonsche Gesetze, Kraft, Arbeit, Energie, Leistung, Drehbewegungen, Mechanik starrer Körper, Wellen. Chaostheorie: Doppelpendel, Unvorhersagbarkeit, Phasenraum. Optik: Eigenschaften des Lichts, geometrische Optik, Interferenz, Beugung. Elektrostatik, Elektrodynamik, Magnetismus, Maxwell-Gleichungen Quantenphysik: Doppelspalt, Magnetresonanztomographie, Tunnel-diode. Festkörperphysik: Halbleiter, Bändermodell. Atomphysik: Aufbau der Materie und die damit verbundenen Phänomene. Kernphysik: natürliche Radioaktivität, C14-Methode, Kernfusion, Kernspaltung. Kosmologie: speziellen Relativitätstheorie, Universum.		
<b>Literatur</b>		
Gerthsen, C.: Physik, Springer, Berlin 2015. Halliday, D.: Physik, Wiley-VCH Verlag GmbH & Co., Weinheim 2009. Tipler, P. A.: Physik für Wissenschaftler und Ingenieure, Spektrum Akademischer Verlag, München 2014.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Physik	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Arbeitstechniken 2 (ABT2-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Work Techniques 2	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Übung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Journalistik: Die Studierenden kennen die Prinzipien des journalistischen Arbeitens, können verschiedene Formen journalistischer Berichte und Beiträge beschreiben und identifizieren, sie können Beiträge in Schrift, Wort und Bild recherchieren, formulieren und dokumentieren. Sie sind in der Lage Aufnahmen im Studio oder vor Ort unter journalistischen Gesichtspunkten durchzuführen und diese am Rechner inhaltlich bearbeiten. Einführung wissenschaftliches Arbeiten: Die Studierenden wissen und verstehen, was eine wissenschaftliche Arbeit ausmacht. Sie verstehen, welchen Standards und Prinzipien sie unterliegt und können diese in der eigenen Arbeit umsetzen. Im Kurs sollen verschiedene Formen des wissenschaftlichen Arbeitens vorgestellt werden.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Journalistik: Recherche, Formulierung, Formate einer Sendung, Formen von Beiträgen (z.B. Nachricht, Kurzinformati- on, Interview, Portrait, Feature), journalistische Prinzipien, rechtliche Aspekte (z.B. Pressefreiheit, Recht am Bild), Erstellen von journalistischen Beiträgen (Interview, O-Ton, Studio) und von Sendungen. Wissenschaftliches Arbeiten: Planen, Strukturieren, Recherchieren, Zitieren, Argumentieren, Formulieren, Präsentieren.		
<b>Literatur</b>		
von La Roche, W.: Radio-Journalismus, Econ, 2009 von La Roche, W.: Einführung in den praktischen Journalismus, Econ, 2008 Corsten, H., Deppe, J.: Technik des wissenschaftlichen Arbeitens, 3. Aufl, Oldenbourg, München 2008. Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten, Technik, Methodik, Form, 14. Aufl., Vahlen, München 2008. Stickel-Wolf, C.; Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Erfolgreich studieren - gewusst wie!, 4. Aufl., Gabler, Wiesbaden 2006.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
S. Bergmann	Journalistik	1
S. Bergmann	Übung Journalistik	1
T. Lemke	Wissenschaftliches Arbeiten	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Audio-/Videotechnik 2 (AVT2-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Audio/Video Technology 2	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden sind in der Lage selbständig komplexe, mehrkamera Video- und mehrkanal Audioaufnahmen anzufertigen. Sie können mit professionellem Videoequipment umgehen, dazu gehören unter anderem die Anordnung der Kameras, die Bildtechnik und die Bildregie. Im Audibereich können die Studierenden die Mikrofonierung der verschiedenen Aufnahmeverfahren beurteilen und selbständig aufbauen. Sie kennen das Zusammenspiel der technischen Systeme im Studio.</p> <p>Die Studierenden kennen die technischen Anforderungen von mehrkamera Video- und mehrkanal Audioaufnahmen und können die für entsprechende Produktionen benötigte Technik definieren. Sie können die technische Qualität von Video- und Tonaufnahmen beurteilen und sie sind in der Lage "sendefähiges" Material zu produzieren.</p> <p>Sie kennen die Normen der Audio- und Videotechnik.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Bestandteile von Ton- und Videostudios (inkl. Übertragungswagen), Studioraum, Schnittstellen, Signalführung, Regie, Bildtechnik Funktion und Arbeitsweise der einzelnen Bestandteile, Zusammenspiel der Systeme im Studio und im Ü-Wagen</p> <p>Basisstandards der analogen und digitalen Audio- und Videosignale und deren messtechnischer Parameter, messtechnische Beurteilung von Audio- und Videosignalen, Rechnen mit Pegeln</p> <p>Konfiguration und Inbetriebnahme der Systeme Studio / Ü-Wagen, Durchführung von AV-Produktionen, technische und gestalterische Aspekte komplexer Mehrkamera-Video- und Mehrkanal-Audio-Produktion, komplexe Mikrofonierung, Surround, 3D-Sound, Kameraabgleich, Tonmischung</p> <p>Kommunikation und Hierarchien in der professionellen Video- und Audioproduktion, Grundlagen der Lichttechnik und Farbmimetrik</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis , 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke	Audio-/Videotechnik 2	2
C. Frerichs, A. Klein	Praktikum Audio-/Videotechnik 2	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Elektrotechnik (ELTK-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Electrical Engineering	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Physik	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden können medientechnische Systeme (Geräte, Kabel, u.ä.) auf Basis ihrer elektrischen Eigenschaften bewerten. Sie sind in der Lage, einfache Schaltpläne nachzuvollziehen und technische Daten messtechnisch zu verifizieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Signale: deterministische Signale (Sinus, Sägezahn, usw), nicht-deterministische Signale (Sprache, Musik), Signalmanipulation (Zeitverschiebung, Verstärkung); Messtechnik: Drehspulinstrumente, digitales Multimeter, Oszilloskop, Analyse (Fourierreihe); Netzwerke: passive Netzwerke, Anregung Gleichstrom, Sinus-förmig nicht-Sinus-förmig; aktive Netzwerke: Operationsverstärker. Anpassung: ideale Spannungs- und Stromquelle, Wirkungsgrad, Strom-, Spannungs-, Leistungsanpassung.		
<b>Literatur</b>		
Paul u. Paul: Grundlagen der Elektrotechnik und Elektronik 1: Gleichstromnetzwerke und ihre Anwendungen. Springer, 2014 Reinhold Pregla: Grundlagen der Elektrotechnik. Springer, 2016		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke	Elektrotechnik	3
C. Frerichs	Praktikum Elektrotechnik	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mathematik 2 (MAT2-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Mathematics 2	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundlagen der Linearen Algebra und der komplexen Zahlen. Sie können diese Kenntnisse bei entsprechenden Problemstellungen in den Ingenieurwissenschaften praxis- bzw. anwendungsbezogen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Vektoren, Vektoralgebra, euklidische Vektorräume, komplexe Zahlen, Matrizen, lineare Abbildungen, Transformationen, Determinanten, Eigenwerte und Eigenvektoren.		
<b>Literatur</b>		
Lothar Papula: Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler Band 2: Ein Lehr- und Arbeitsbuch für das Grundstudium, 14., überarb. u. erw. Aufl. - Wiesbaden: Springer Vieweg, 2015. Jänich, Klaus: Lineare Algebra, 11. Auflage, Berlin: Springer, 2013. Arens, Thilo: Mathematik, 3. Auflage, Berlin: Springer, 2015.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Mathematik 2	4
H. Fasse, R. Heuermann	Übung Mathematik 2	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Programmieren 1 (PRG1-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Programming 1	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden werden geübte Programmierer, die grundlegende informatische Konzepte verstehen und anwenden, wie: Algorithmen, intrinsische und höhere Datentypen, Datenstrukturen, Schleifen, bedingte Verzweigungen, Funktionen, Interaktivität. Sie sind in der Lage, objektorientierten Code zu schreiben und zu analysieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Arcade-Games 2D, Pong, Asteroids, Space Invaders, Datendiagramme, Plots, Vektoren, Dynamiken, Partikelsysteme, Tastatureingaben, Echtzeit-Dynamik, Objektorientierung, ArrayLists, Schleifen, UML, Codieren, Syntax		
<b>Literatur</b>		
Shiffman, The Nature of Code Ottmann, Widmayer: Algorithmen und Datenstrukturen, Spektrum Hunt: Der pragmatische Programmierer		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Programmieren 1	4
J. Bendig, B. Arp	Praktikum Programmieren 1	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Audio-/Videotechnik 3 (AVT3-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Audio/Video Technology 3	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1+2, Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden kennen die aktuellen Audio- und Videonormen, können ihren Einsatz und ihre Bedeutung abschätzen. Sie wissen die Bedeutung der verschiedenen Normungsgremien und -institutionen einzuschätzen und können die daraus entstehende Normenvielfalt kritisch einordnen.</p> <p>Die Studierenden wissen wie sich analoge und digitale Audio- und Videosignale aufbauen und kennen die entsprechenden Normen. Sie wissen wie die Abtastung, Digitalisierung analoger Signale funktioniert und welche Effekte sich daraus ergeben. Die Studierenden kennen die notwendigen Schnittstellen für die Verarbeitung von Ton und Bild in der professionellen audiovisuellen Produktion. Sie kennen die elektro- und nachrichtentechnischen Grenzen bzw. Anforderungen bei der Signalübertragung.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage selbständig komplexe Aufnahme- und Produktionssituationen zu bearbeiten und technische Lösungen zu finden.</p> <p>Sie kennen die qualitativen Anforderungen verschiedener Distributionskanäle und sind in der Lage die Produktionstechnik und den Produktionsaufwand entsprechend dieser Anforderungen zu definieren. Die Studierenden sind in der Lage kleinere Produktion selbständig technisch und gestalterisch zu konfigurieren und durchzuführen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Audionormen, Audiosignalnormen, Videonormen, Videosignalnormen, die wichtigsten Normungsgremien und Normungsinstitutionen</p> <p>analoges und digitales Audio- und Videosignal, Abtastung und Digitalisierung, Audioschnittstellen, Videoschnittstellen, Übertragung von Audio- und Videosignale</p> <p>Audio- und Videosysteme in der klassischen Broadcastproduktion, neue Formen der Produktion (Cloud-Production, Streaming, usw.) und neue Formen der Distribution (Internet, HbbTV), AV over IP</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis , 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke, T. Lemke	Audio-/Videotechnik 3	3
C. Frerichs, A. Klein	Praktikum Audio-/Videotechnik 3	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Internet-Grundlagen (IGLG-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Internet Fundamentals	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Thomaschewski	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden verstehen den grundlegenden Aufbau des Internets und kennen ausgewählte Protokolle und Dienste. Sie kennen die Linux-Befehle um ein Linux-System zu benutzen und können einen Webserver betreiben. Sie haben einen Überblick über gängige Programmiersprachen und Verfahren, um Inhalte im WWW bereitzustellen. Sie können einfache HTML-Dateien (inklusive CSS, JavaScript) erstellen und analysieren. Sie sind sensibilisiert für gesellschaftliche, wirtschaftliche und sicherheitsrelevante Eigenschaften von Internettechnologien.		
<b>Lehrinhalte</b>		
- Linux Server: Administration, Bash, Dateisysteme, Nutzer, Gruppen, Rechte, Tools - Protokolle und Dienste: IP, TCP, HTTP(S), SSH, DNS, usw. - Webserver: HTTP Server, Optionen, Module, Performance, Sicherheit - Programmierung: HTML, HTML5, CSS, JavaScript, - IT-Sicherheit - Web2.0 und Online-Marketing - Aktuelle Themen und Entwicklungen von Internettechnologien im Umfeld der Medientechnik, wirtschaftliche und ethische Aspekte		
<b>Literatur</b>		
Wendzel, S.; Plötner, J.: Einstieg in Linux, Rheinwerk Computing, 7. Aufl., 2016 Müller, P.: Einstieg in CSS - Webseiten gestalten mit HTML und CSS, Rheinwerk Computing, 2. Aufl., 2015		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Ternieden	Internet-Grundlagen	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mathematik 3 (MAT3-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Mathematics 3	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 1, Mathematik 2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundlagen der Differentialgleichungen und deren Lösungsansätze. Sie können diese Kenntnisse bei entsprechenden Problemstellungen in den Ingenieurwissenschaften praxis- bzw. anwendungsbezogen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Typen von Differentialgleichungen, Dynamisch Systeme, Gleichgewicht, Instabilität, Attraktoren, Bifurkationen, Lyapunov-Funktion, gewöhnliche Differentialgleichungen 1., 2. und n. Ordnung, inhomogene Differentialgleichungen, partielle Differentialgleichungen, numerische Integration von Differentialgleichungen, Runge-Kutta-Verfahren, Fourier-Transformation, Laplace-Transformation, Z-Transformation, Greensche-Funktion, Diracsche-Deltafunktion, Separations-Ansätze.		
<b>Literatur</b>		
Lothar Papula: Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler Band 2: Ein Lehr- und Arbeitsbuch für das Grundstudium, 14., überarb. u. erw. Aufl. - Wiesbaden: Springer Vieweg, 2015. Arens, Thilo: Mathematik, 3. Auflage, Berlin: Springer, 2015. Grüne, Lars: Gewöhnliche Differentialgleichungen, 2. Auflage, Berlin: Springer, 2016.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Mathematik 3	4
H. Fasse, R. Heuermann	Übung Mathematik 3	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Nachrichtentechnik 1 (NTE1-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Communications 1	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Elektrotechnik	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden verstehen die grundlegenden Verfahren der analogen Übertragungstechnik. Auf der Grundlage des erworbenen Wissens ordnen sie Sachverhalte und Themengebiete aus der Nachrichtentechnik fachgerecht ein. Sie kennen die Bedeutung für die Praxis in der Medientechnik und können nachrichtentechnische Probleme praktisch analysieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Signale: nicht-deterministische Signale (Sprache, Musik), Analoge und digitale Signale, Elementarsignale der Nachrichtentechnik (Dirac, rect, triang); Systeme: Systembegriff, Faltung; Analyse: Fourierreihe, Fouriertransformation; Übertragung im Basis-Band: (Kanal)codierung, Leitungscodes, Leitungstheorie. Übertragung im Bandpass-Bereich: Verfahren der analogen Nachrichtentechnik (AM, FM, TDMA)		
<b>Literatur</b>		
Martin Werner: Nachrichtentechnik. Eine Einführung für alle Studiengänge. 7. Aufl., Wiesbaden: Vieweg+Teubner, 2010		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke	Nachrichtentechnik 1	3
J.-M. Batke	Praktikum Nachrichtentechnik 1	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Programmieren 2 (PRG2-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Programming 2	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Programmieren 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden können selbständig Entwurfsfragen behandeln und sie können die wichtigsten Entwurfsmuster implementieren. Sie entwerfen grafische Benutzerschnittstellen, um die Anwendung Ihrer Algorithmen für einen Benutzer zu ermöglichen. Außerdem wissen die Studierenden, wie man wartbaren Sourcecode produziert. Sie haben erste Erfahrungen mit Teamarbeit und Qualitätssicherung. Die Studierenden haben nun ein vertieftes Verständnis von der Objektorientierung. Sie können Polymorphie, Objektkollaborationen und Entwurfsmuster einsetzen, um ein selbst definiertes Softwareprojekt zu implementieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Interaktive Applikationen, Grafische Benutzeroberflächen und deren Signale, Ein Softwareprojekt in einem kleinen Team umsetzen, Fehlerberhandlung, Refactoring, 3D Grafik, State-Machines, Graphen, Mehrdimensionale Arrays		
<b>Literatur</b>		
Passig, Weniger schlecht programmieren Freeman, Head First Design Patterns Fowler, Refactoring		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Programmieren 2	4
J. Bendig, B. Arp	Praktikum Programmieren 2	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Autorensysteme (AUTR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Authoring Systems	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Programmieren 2, Animation	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	G.J. Veltink	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen die verschiedenen Typen von Autorensystemen kennen und die unterschiedlichen Einsatzzwecke erklären können. Sie sollen vertiefte Kenntnisse mindestens eines Autorensystems haben und dieses System praktisch anwenden können. Sie kennen die Methoden und Techniken, die zur Umsetzung eines Multimedia-Projektes benötigt werden. Sie sollen die geschichtliche Entwicklung, Einflüsse und Interaktionen mit anderen Themengebieten (z.B. das WWW und das Internet) verstehen und wiedergeben können.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Geschichte und Entwicklung der Autorensysteme und deren Vorläufer. Klassifikation der unterschiedlichen Typen von Autorensystemen. Software Engineering, Vorgehensmodelle und Projektmanagement für Multimedia-Anwendungen. Beschaffung, Bearbeitung und Integration von Multimedia-Komponenten (Assets). Benutzerführung: Navigation und Interaktion. Bedienung eines Autorensystems und Programmierung mittels der Skriptsprache des benutzten Systems (im Moment: LiveCode)		
<b>Literatur</b>		
Barnet, Belinda. Memory Machines: The Evolution of Hypertext, A technological history of hypertext, Anthem Press; 2013. Holgate, Colin: LiveCode Mobile Development: Beginner's Guide (2nd edition), Packt Publishing Limited, 2015		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
G.J. Veltink	Autorensysteme	3
G.J. Veltink	Praktikum Autorensysteme	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Computergrafik (COGR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Computer Graphics	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundlagen Computergrafik. Sie können diese Kenntnisse bei entsprechenden Problemstellungen in den Ingenieurwissenschaften praxis- bzw. anwendungsbezogen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Rastergrafik, Vektorgrafik, 3D-Grafik, Farbtheorie, Wahrnehmungstheorie, Grafikformate, JPEG-Algorithmus, Wavelet-Verfahren, Fraktale, Iterative-Systeme, Visualisierung, Plenoptische Funktion, Transformationen, Projektion, Betrachtungspyramide, Plancksche Strahlungsverteilung, Farbtemperatur, HDRI, Koordinatensysteme, Augmented Reality.		
<b>Literatur</b>		
Nischwitz, Alfred et al.: Computergrafik und Bildverarbeitung: Band I: Computergrafik, 3. Auflage, Wiesbaden, Vieweg+Teubner, 2011. Nischwitz, Alfred et al.: Computergrafik und Bildverarbeitung: Band II: Bildverarbeitung, 3. Auflage, Wiesbaden, Vieweg+Teubner, 2011.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Computergrafik	4
I. Schebesta, B. Arp	Praktikum Computergrafik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Digitale Signalverarbeitung (DSVA-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Digital Signal Processing	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 3, Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden verstehen die grundlegenden Verfahren der digitalen Signalverarbeitung. Auf der Grundlage des erworbenen Wissens ordnen sie Sachverhalte und Themengebiete aus der Medientechnik und Elektrotechnik fachgerecht ein. Sie kennen die Bedeutung der digitalen Signalverarbeitung für die Praxis in der Medientechnik und Elektrotechnik und können Aufgaben praktisch umsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die digitale Signalverarbeitung behandelt die Modifikation und Analyse von Signalen in Zahlendarstellung. Diese Art der Signaldarstellung tritt in praktisch allen Bereichen der Medientechnik und Elektrotechnik auf. Folgende Themen werden im Einzelnen behandelt: Abtastung: kontinuierliche Signale, diskrete Folgen, Abtasttheorem; Diskrete Fourier-Transformation: DFT, FFT, Fensterfunktionen, Leckeffekt, Block-basierte Verarbeitung; Statistische Signale: Signale in der Medientechnik (Ton, Bild, Film), Parameter; Filterentwurf: Entwurfsverfahren, Parameter.		
<b>Literatur</b>		
Martin Werner: Digitale Signalverarbeitung mit MATLAB. Grundkurs mit 16 ausführlichen Versuchen. (5. Aufl.). Wiesbaden: Vieweg+Teubner, 2012		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke	Digitale Signalverarbeitung	3
J.-M. Batke	Praktikum Digitale Signalverarbeitung	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Internet-Programmierung (INPR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Internet Programming	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	7,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Internet-Grundlagen	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Thomaschewski	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die Aufbau und die Verwendung des Protokolls HTTP und analysieren die Client-Server-Kommunikation. Sie können Kommunikationsfehler erkennen und beheben. Sie verstehen die Funktionsweise eines Webservers und können einfache Konfigurationen vornehmen. Sie erstellen unter Verwendung von professionellen Techniken (OOP, Design-Pattern) PHP-Programme mit Datenbankbindung. Sie analysieren und erstellen Reguläre Ausdrücke auch zur Absicherung des PHP-Programms bezüglich der Nutzereingaben.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Grundlagen für die Client-Server-Programmierung werden vorgestellt. Hierzu gehören insbesondere HTTP und die Konfiguration des Webservers. Anschließend wird die PHP-Programmierung behandelt, sodass die Studierenden eigene Internetanwendungen erstellen können und Fehler analysieren können.		
<b>Literatur</b>		
Kersken, S.: Apache 2.4, Verlag Galileo Computing, 4. Aufl., 2011 Wenz, C; Hauser, T.: PHP 7 und MySQL: Von den Grundlagen bis zur professionellen Programmierung, Verlag Rheinwerk, 2. Aufl., 2016 Möhrke, C.: Besser PHP programmieren, Verlag Galileo Computing, 4. Aufl., 2011		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Thomaschewski	Internet-Programmierung	4
J. Thomaschewski	Praktikum Internet-Programmierung	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Medienwissenschaft (MEWI-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Media Science	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Arbeitstechniken 1+2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Prinzipien und Methoden der Medienwissenschaften, insbesondere von Medientheorie und Medienanalyse. Sie sind in der Lage diese Prinzipien und Methoden auf die verschiedenen Medien anzuwenden und die erhaltenen Ergebnisse zu bewerten. Die Studierenden können sich kritisch mit den Medien im allgemeinen und mit einzelnen Formen der medialen Verbreitung auseinandersetzen.</p> <p>Die Inhalte und die technische Umsetzung können analysiert, kritisch betrachtet und entsprechend der gegebenen Kontexte beurteilt werden. Sie reflektieren gesellschaftliche Aspekte der Entwicklung der Medientechnik, kennen die aktuellen Diskurse zu diesem Thema, können diesen Diskursen folgen und eigene Sichtweisen entwickeln.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Grundbegriffe und Modelle der Medienwissenschaften, Medium, Kommunikation, Zeichen, Bild und Text, Fiktion und Dokumentation, Genre, Rezeption</p> <p>Konzepte der Medienwissenschaften, Mediendispositiv, Öffentlichkeit, Medien und Kultur, Medienkultur</p> <p>Medienwissenschaftliche Betrachtung einzelner Medien, Film, Fernsehen, Radio, Computer, Internet</p> <p>Medienanalyse, Mediengeschichte und Medientheorie</p> <p>Formen und Möglichkeiten der Medienkritik</p> <p>Medienkritische Betrachtung einzelner Medien, Film, Fernsehen, Radio, Computer, Internet</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B. Metzler, 2003</p> <p>Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, 4. Auflage, Verlag J.B. Metzler, 2007</p> <p>Hickethier, Knut: Geschichte der Fernsehkritik in Deutschland, Edition Sigma, 2001</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke	Medienwissenschaft	2
T. Lemke	Medienkritik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Betriebswirtschaft (BWIR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Business Administration	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	L. Jänchen	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden werden in die betriebswirtschaftliche Denkweise eingeführt werden und wissen, wie Unternehmen funktionieren (und wie sie geführt werden müssen). Sie verfügen also über Grundkenntnisse in BWL und sind in der Lage, Bilanzen und Finanzierungen einzuschätzen wie auch Investitionsrechnungen für Vorhaben mittlerer Komplexität vorzunehmen. Außerdem kennen sie die betrieblichen Funktionen und deren jeweilige Instrumente. Des Weiteren lernen die Studierenden wesentliche Elemente des Projektmanagements kennen und in Grundzügen anzuwenden.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Unternehmensstrategien und Marketing, Controlling und Kosten- und Leistungsrechnung, Organisation und Projektmanagement, externes Rechnungswesen, globale Produktion und Beschaffung, Vertrieb, Investition und Finanzierung, Personalmanagement, Qualitäts- und Umweltmanagement, Informationsmanagement und Computerunterstützung im Unternehmen,		
<b>Literatur</b>		
Händler, J.: Betriebswirtschaftslehre für Ingenieure. Leipzig (Fachbuchverlag Leipzig) 2010 (4). Carl, N. u.a.: BWL kompakt und verständlich. Für IT-Professionals. praktisch tätige Ingenieure und alle Fach- und Führungskräfte ohne BWL-Studium. Wiesbaden (Vieweg) 2008 (3).		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
L. Jänchen	Betriebswirtschaft	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Projektgruppe (PRGR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Project Group	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	10 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 270 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Projektbericht	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	Studiengangssprecher	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen die grundlegenden Methoden zur Lösung anspruchsvoller praktischer Probleme in einer Gruppe beherrschen und anwenden können. Hierbei sollen Techniken der Gruppenarbeit, der Kommunikation innerhalb einer Gruppe und der Dokumentation phasenübergreifender Lösungen eingeschätzt und angewendet werden. Die Studierenden können für die Lösung eines ausgewählten und angemessenen forschungs- oder praxisnahen Problems geeignete konzeptionelle oder theoretische Ansätze auswählen, ihre praktische Anwendung auf einen Untersuchungsgegenstand in einer Gruppe organisieren und bewerten, die Implementierung einer Lösung prototypisch durchführen und über diese Ansätze reflektierend mündlich und schriftlich in eigenen Worten berichten. Sie können ein (kleines) Team leiten, die Gruppenarbeit organisieren und Gruppenkonflikte lösen sowie die Auswirkungen des Projektes auf Mitmenschen und Gesellschaft reflektieren. Die Studenten sind in der Lage, eine technische bzw. wissenschaftliche schriftliche Ausarbeitung nach gängigen Methoden zu erstellen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Ausgewähltes Thema aus den Fachthemen des Studiengangs		
<b>Literatur</b>		
Literatur themenspezifisch zum gewählten Projekt		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Projektbesprechung	1
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Projektseminar	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Projektarbeit (PROJ-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Project Work	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	10 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 270 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	alle Module der Semester 1-3	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	Studiengangssprecher	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden erarbeiten eine Lösung einer komplexen, für den Studiengang typischen Fragestellung. Sie kombinieren dabei die in verschiedenen Lehrveranstaltungen separat erlernten Fähigkeiten unter realen Bedingungen, sie wenden Methoden des Projektmanagements an und dokumentieren das Projektergebnis.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Projektmäßige Bearbeitung einer Fragestellung aus der Praxis zu einem oder mehreren Fachgebieten des Studiengangs unter realen Bedingungen, bevorzugt in einer Gruppe.		
<b>Literatur</b>		
Literatur themenspezifisch zur Projektarbeit		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Projektarbeit	



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Recht und Datenschutz (REDA-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Law and Data Privacy	
(jedes Sommersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	M. Schiemann-Lillie	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die Grundstrukturen und Grundprinzipien des Rechts und des Datenschutzes und können diese auf IT-Fragen übertragen. Sie können Fallbeispiele aus dem IT-Umfeld rechtlich analysieren und Lösungsstrategien für konkrete IT-bezogene Fragestellungen entwickeln und bewerten.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Juristische Grundlagen: Grundgesetz, BGB und andere Gesetze; IT-Recht; Mediengesetze; Datenschutzgesetze; Urheberrecht; EU-Recht; Fallbeispiele		
<b>Literatur</b>		
Ehmann, E.: Datenschutz von A - Z Ausgabe 2016, WEKA Media, 2016. Heise, A., Sodalbers, A., Volkmann, C.: IT-Recht, W3L, 2010. Taeger, H.: Einführung in das Datenschutzrecht, Fachmedien Recht und Wirtschaft Verlag, 2013. Witt, B. C.: Datenschutz kompakt und verständlich, Vieweg + Teubner, 2010.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Schiemann-Lillie	Recht und Datenschutz	2
M. Schiemann-Lillie	Praktikum Recht und Datenschutz	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Praxisphase (PRAX-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Practical Period	
(jedes Wintersemester)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	18 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	15 h Kontaktzeit + 525 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Projektbericht	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Studentische Arbeit, Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	Studiengangssprecher	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Ziel der Praxisphase ist es, den Anwendungsbezug der im Studium erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten durch praktische Mitarbeit in einer Praxisstelle (Betrieb) zu erweitern und zu vertiefen. Die Studierenden wissen, welche Anforderungen in der späteren Berufspraxis auf sie zukommen, sind in der Lage, ihre im Studium erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten anzuwenden und die bei der praktischen Tätigkeit gesammelten Ergebnisse und Erfahrungen zu reflektieren und auszuwerten. Sie können selbstständig und überzeugend über das Erarbeitete referieren und schriftlich berichten. Alternativ internationale Studien: Die Studierenden können in einer ausländischen Hochschule in einer fremden Sprache neuen Stoff erarbeiten, sie erkennen die interkulturellen Aspekte.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Fachthemen entsprechend den Aufgaben im gewählten Betrieb. Alternativ internationale Studien: Bearbeitung von Vorlesungen und Praktika in einer Partnerhochschule.		
<b>Literatur</b>		
Literatur themenspezifisch zu den Aufgaben im gewählten Betrieb.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Praxisarbeit	
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Praxisseminar	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Bachelorarbeit (BAAR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Bachelor Thesis	
(nach Bedarf)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	12 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtfach	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	20 h Kontaktzeit + 340 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Bachelorarbeit mit Kolloquium	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	Studiengangssprecher	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>In der Bachelorarbeit zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind, ein Problem aus den wissenschaftlichen, anwendungsorientierten oder beruflichen Tätigkeitsfeldern dieses Studiengangs selbständig unter Anwendung wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse zu bearbeiten und dabei in die fächerübergreifenden Zusammenhänge einzuordnen. Folgende Kompetenzen werden erworben: Kompetenz sich in das Thema einzuarbeiten, es einzuordnen, einzugrenzen, kritisch zu bewerten und weiter zu entwickeln; Kompetenz das Thema anschaulich und formal angemessen in einem bestimmten Umfang schriftlich darzustellen; Kompetenz, die wesentlichen Ergebnisse der Arbeit fachgerecht und anschaulich in einem Vortrag einer vorgegebenen Dauer zu präsentieren; Kompetenz aktiv zu fachlichen Diskussionen beizutragen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Die Bachelorarbeit ist eine theoretische, empirische und/oder experimentelle Abschlussarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung, die individuell durchgeführt wird. Die Arbeit wird abschließend im Rahmen eines Kolloquiums präsentiert.</p>		
<b>Literatur</b>		
Literatur themenspezifisch zur Bachelorarbeit		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
Prüfungsbefugte laut BPO-A	Bachelorarbeit mit Kolloquium	

## 5.2 Wahlpflichtmodule

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>AV-Produktion (AVPR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	A/V Production	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat AV-Technik und Zertifikat Computer-Aided Media Production	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1+2+3, Betriebswirtschaft	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden können eine komplexe Audio-Video-Produktion unter Einbeziehung von am Computer generierten Anteilen auf professionellem Niveau selbständig durchführen. Sie können die notwendige Technik definieren und einsetzen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage selbständig den notwendigen Bedarf an Equipment und an Personal zu definieren und einzusetzen. Sie kennen die üblichen Arbeitsteilungen und wissen um die notwendigen Kommunikations- und Hierarchiestrukturen. Sie sind in der Lage entsprechende Abläufe und Produktion und Planung zu analysieren, Problempunkte zu erkennen und Lösungen zu erarbeiten.</p> <p>Die Studierenden können verschiedenen Teilbereiche Audioproduktion, Videoproduktion, Eventkonzeption, Beschallung und Einbindung von am Computer produzierter Grafik und Animation zu einer Gesamtproduktion verbinden. Sie sind in der Lage diese Produktion auch nach wirtschaftliche Aspekten zu planen, zu konzipieren und sie durchzuführen. In der Produktion können die Studierenden Projektmanagementwerkzeuge sinnvoll anwenden und so Projekte zielorientiert und strukturiert durchführen.</p>	
<b>Lehrinhalte</b>	<p>Entwicklung, Planung, Projektierung und Durchführung einer AV-Produktion</p> <p>Konzeption und Festlegung von Form und Inhalt der Produktion, Festlegung des Ablaufs der Produktion mit Hilfe von Projektmanagementwerkzeugen, Kalkulation der Kosten und Betrachtungen zur Wirtschaftlichkeit der Produktion</p> <p>Planung und Festlegung der technischen Umsetzung der Produktion, komplette Durchführung der Produktion</p> <p>möglichst breite Anwendung der technischen Möglichkeiten der Audio- und Videotechnik, Einbeziehung von computergenerierten Medien</p>	
<b>Literatur</b>	<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis, 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>	
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke, A. Klein	Audiovisuelle Produktion	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Aktuelle Themen aus Forschung und Wissenschaft (AKFW-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Current topics in research and science	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (2 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, studentische Arbeit, Vortrag	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden erlangen vertiefte Kenntnisse in einem speziellen Forschungsthema. Sie sind in der Lage, neuen Fragestellungen im Rahmen einer Bachelorarbeit nachzugehen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Anhand von wissenschaftlichen Publikationen werden aktuelle Forschungsinhalte im Bereich der Ingenieurwissenschaften erarbeitet.		
<b>Literatur</b>		
ACM Transactions on Graphics, ISSN 0730-0301. Nature, ISSN 0028-0836. IEEE MultiMedia, ISSN 1070-986X.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Aktuelle Themen aus Forschung und Wissenschaft	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Aktuelle Themen der Audio-Technik (ATAT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Current topics on audio technology	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (2 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1-3	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen aktuelle Technologien im Bereich der Audio-Technik.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die verwendeten Technologien im Bereich Audio haben in den letzten Jahren eine starke Veränderung erfahren. Insbesondere durch die Wiedergabe auf mobilen Geräten wie Smart-Phones sind individualisierte Wiedergabe des Tonsignals (z.B. persönliche Kopf-bezogene Übertragungsfunktionen) oder die Schaffung virtueller akustischer Umgebungen möglich geworden (räumliche Lautsprecheranordnungen, virtuelle Lautsprecher auf Kopfhörern, transaurale Wiedergabe). Die Vorlesung behandelt die dazu notwendige Audio-Aufnahme- und Wiedergabetechnik (Mikrofonarrays, Lautsprecheranordnungen), Codierung (MPEG-H) und Formate zur Darstellung und Speicherung des Audio-Programms (Objekt- und Szenenbasiert).		
<b>Literatur</b>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke	Seminar Aktuelle Themen der Audio-Technik	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Algorithmen und Datenstrukturen (ALGO-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Algorithms and Data Structures	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Medieninformatik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Java 1 oder Programmieren 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	P. Felke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen häufig verwendete Algorithmen mit ihren dazu gehörigen Datenstrukturen und können sie an Beispielen per Hand veranschaulichen. Sie kennen die Laufzeit und den Speicherbedarf der verschiedenen Algorithmen und können einfache Aufwandsanalysen selbständig durchführen. Sie sind in der Lage zu einer gegebenen Aufgabenstellung verschiedene Algorithmen effizient zu kombinieren und anschließend zu implementieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Häufig verwendete Algorithmen mit ihren dazu gehörigen Datenstrukturen werden vorgestellt und verschiedene Implementierungen bewertet. Stichworte sind: Listen, Bäume, Mengen, Sortierverfahren, Graphen und Algorithmenentwurfstechniken. Es wird besonderer Wert auf die Wiederverwendbarkeit der Implementierungen für unterschiedliche Grunddatentypen gelegt.		
<b>Literatur</b>		
Heun, V.: Grundlegende Algorithmen, Vieweg, 2000. Sedgewick, R.: Algorithmen in Java, 3. überarbeitete Auflage, Pearson Studium, 2003.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
P. Felke	Algorithmen und Datenstrukturen	3
P. Felke	Praktikum Algorithmen und Datenstrukturen	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Angriffsszenarien und Gegenmaßnahmen (ANGM-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Defend Against Security Attacks	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Kryptologie, Rechnernetze, C/C++	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	P. Felke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen Schwachstellen und Angriffsmethoden auf IT-Infrastrukturen und mobile Kommunikationsnetzwerke. Durch die Analyse und Bewertung der Schwachstellen können Angriffe und Gegenmaßnahmen identifiziert werden, die dann unter Anwendung ausgewählter Werkzeuge und unter Berücksichtigung rechtlicher Rahmenbedingungen implementiert werden. Die Grenze zwischen technischer Machbarkeit und sozialer Verantwortung ist den Studierenden bewusst.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Es werden Schwachstellen von mobilen und Computernetzwerken vorgestellt, sowie Gegenmaßnahmen behandelt. Den Studierenden werden Angriffe und Sicherheitslösungen vorgestellt, die im Praktikum analysiert, bewertet und implementiert werden.		
<b>Literatur</b>		
Schwenk, J.: Sicherheit und Kryptographie im Internet, Springer 2014 Eckert, C.: IT-Sicherheit, Oldenbourg-Verlag, 2008 Forsberg, D.: LTE-Security, Wiley John+Sons, 2012		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
P. Felke	Angriffsszenarien und Gegenmaßnahmen	2
P. Felke	Praktikum Angriffsszenarien und Gegenmaßnahmen	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Audio-/Videotechnik 4 (AVT4-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Audio/Video Technology 4	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat AV-Technik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1+2+3, Nachrichtentechnik 1, Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse im Bereich Audio- und Videotechnik. Sie sind nicht nur in der Lage die einzelnen Systeme und Geräte zu verstehen und zu bedienen. Sie sind auch in der Lage Fragestellungen zur Weiterentwicklung und Verbesserung dieses Systeme zu bearbeiten.</p> <p>Gleiches gilt für die Audio- und Videosignale und deren Schnittstellen, die Studierenden kennen und verstehen die Signale und Schnittstellensysteme nicht nur, sie sind auch in der Lage Konzeptionen zur Weiterentwicklung und Verbesserung dieser Signale und Schnittstellen zu entwickeln.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage komplexe Aufgabenstellungen der Audio- und Videotechnik zu verstehen, entsprechende Lösungen zu konzipieren und diese Lösungen technisch auch umzusetzen.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>komplexe Systeme der Audio- und Videotechnik, Mikrofone, Lautsprecher, Beschallung, Mikrofonierung, Kameratechnik, Bildttechnik, Bildmischer, Bildwiedergabe, Netzwerke, IT</p> <p>komplexe Audio- und Videosignalverarbeitung, Signalanalyse, Signalcodierung</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltechnik, tontechnische Praxis , 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke, A. Klein	Audio-/Videotechnik 4	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Beleuchtungstechnik (BLTE-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Lighting	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Elektrotechnik 1-3	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	G. Schenke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen Berechnungs- und Messverfahren in der Beleuchtungstechnik kennen lernen. Sie können das "richtige" Beleuchtungsniveau mit Lampen und Leuchten beurteilen und auf praktische Anwendungsbeispiele eigenständig übertragen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Basierend auf lichttechnischen Grundlagen werden die lichttechnischen Berechnungen und Messverfahren vorgestellt. Einen Schwerpunkt bilden die Kapitel Lampen und Leuchten. Beleuchtungssysteme und PC-unterstützte Berechnungsverfahren werden behandelt.		
<b>Literatur</b>		
Baer, R.: Beleuchtungstechnik - Grundlagen, VEB-Technik, Berlin, ab 1996. Ris, H.: Beleuchtungstechnik für Praktiker, Berlin, VDE, ab 1997.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
G. Schenke	Beleuchtungstechnik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Betriebssysteme (BTRS-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Operating Systems	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Medieninformatik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Programmieren 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	C. Link	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Entwicklung der Betriebssysteme zeigt, dass sehr viele Konzepte der Informatik für Betriebssysteme entwickelt wurden, die auch in anderen Bereichen der Informatik ihre Anwendung finden. Die Studierenden kennen Methoden, Konzepte und Lösungen aus diesem Bereich, so dass sie diese auf ihre Problemstellungen anwenden können. Sie sind in der Lage in einer komplexen, nicht selber erstellten Software Modifikationen vornehmen zu können.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Folgende Themen werden behandelt: Architekturmodelle, parallele Prozesse, Ausschluss und Synchronisation von Prozessen, Scheduling, Speicherverwaltung, Dateisysteme.		
<b>Literatur</b>		
Stallings, W.: Operating Systems: Internals and Design Principles, Prentice Hall 2014 Silberschatz, A.: Operating System Concepts, Wiley 2012 Tanenbaum, A.: Moderne Betriebssysteme, Pearson 2016		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
C. Link	Betriebssysteme	2
C. Link	Praktikum Betriebssysteme	2

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Cisco Networking Academy 1</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Cisco Networking Academy 1	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Musters	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse über Systeme, Protokolle und Modelle im Netzwerkbereich. Sie sind in der Lage Netzwerk-Strukturen aus aktiven Komponenten aufzubauen, zu konfigurieren und in Betrieb zu nehmen. In Gruppen werden zu gegebenen Aufgabenstellungen Problemlösungen im LAN-Bereich erarbeitet.</p> <p>Die erfolgreiche Teilnahme am Academy-Programm wird von der Cisco Networking Academy durch ein Zertifikat bescheinigt.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Die Inhalte werden der Hochschule Emden/Leer kostenfrei von der Cisco Networking Academy in englischer Sprache auf einer E-Learning-Plattform (<a href="http://www.cisco.com/web/learning/netacad/index.html">http://www.cisco.com/web/learning/netacad/index.html</a>) zu Verfügung gestellt.</p> <p>Schwerpunkte dieses Kurses sind: 1. Network Basics 2. Routing Protocols und Concepts</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Cisco Networking Academy Program : 1. und 2. Semester ; [autorisiertes Kursmaterial zur Bildungsinitiative Networking] / Christian Alkemper. - 3. Aufl. - Markt &amp; Technik., 2005</p> <p>Allan Johnson: 31 Days Before Your CCNA Exam, Cisco Press, 2009</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Musters	Cisco Networking Academy 1	2

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Cisco Networking Academy 2</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Cisco Networking Academy 2	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Cisco Networking Academy 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Musters	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse über Systeme, Protokolle und Modelle im Netzwerkbereich. Sie sind in der Lage Netzwerk-Strukturen aus aktiven Komponenten aufzubauen, zu konfigurieren und in Betrieb zu nehmen. In Gruppen werden zu gegebenen Aufgabenstellungen komplexe Problemlösungen im LAN- und WAN-Bereich erarbeitet.</p> <p>Die erfolgreiche Teilnahme am Academy-Programm wird von der Cisco Networking Academy durch ein Zertifikat bescheinigt.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Die Inhalte werden der Hochschule Emden/Leer kostenfrei von der Cisco Networking Academy in englischer Sprache auf einer E-Learning-Plattform (<a href="http://www.cisco.com/web/learning/netacad/index.html">http://www.cisco.com/web/learning/netacad/index.html</a>) zu Verfügung gestellt.</p> <p>Schwerpunkte dieses Kurses sind: 3. LAN Switching and Wireless 4. Accessing the WAN</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Cisco Networking Academy Program : 3. und 4. Semester. ; [autorisiertes Kursmaterial zur Bildungsinitiative Networking] / Ernst Schawohl. - 3. Aufl., 1. korr. Nachdruck. - Markt &amp; Technik, 2007</p> <p>Allan Johnson: 31 Days Before Your CCNA Exam, Cisco Press, 2009</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Musters	Cisco Networking Academy 2	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Datenbanken (DBMS-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Database Systems	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Medieninformatik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaBTBI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	M. Schiemann-Lillie	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die grundlegenden Datenbankkonzepte. Sie können komplex strukturierte Datenumgebungen modellieren und beherrschen deren Abbildung auf relationale Datenbanksysteme. Sie verfügen über vertiefte praktische Kenntnisse im Umgang mit SQL.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Grundlegende Begriffe und Konzepte; Datenbankarchitektur; Datenbankmodelle; Datenbankentwurf; Relationenmodell und relationale Datenbanken; Relationaler Entwurf: ERM, Normalisierung, Relationenschema; SQL (DDL, DML, DCL); Anwendungsbeispiele; Postrelationale Ansätze		
<b>Literatur</b>		
Adams, R.: SQL Eine Einführung mit vertiefenden Exkursen, Hanser Verlag, 2012.		
Edlich, S. et al.: NoSQL Einstieg in die Welt nichtrelationaler Web 2.0 Datenbanken, 2. Auflage, Hanser, 2011.		
Heuer, A., Saake, G.: Datenbanken - Konzepte und Sprachen, 3. Auflage, mitp, 2008.		
Kudraß, T.: Taschenbuch Datenbanken, 2. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Hanser Verlag, 2015.		
Piepmeyer, L.: Grundkurs Datenbanksysteme - von den Konzepten bis zur Anwendungsentwicklung, Hanser Verlag, 2011.		
Saake, G., Heuer, A., Sattler, K.-U.: Datenbanken - Implementierungstechniken, 2. Auflage, mitp, 2005.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Schiemann-Lillie	Datenbanken	3
M. Schiemann-Lillie	Praktikum Datenbanken	1

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Digitale Fotografie (DIFO-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Digital Photography	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	C. Koch	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden erhalten eine theoretische und praktische Einführung in die Grundlagen der Foto- und Kameratechnik. Sie können Belichtungsparameter kontrolliert beeinflussen und verfügen über Grundkenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen im Umgang mit digitalen Bilddaten in den Bereichen Bilderfassung, Bildbearbeitung, Farbmanagement und Ausgabe.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Historie der Fotografie, Technische Grundlagen, Licht, Beleuchtung, Ausrüstung, Technische Grenzen der Fotografie, Bilderfassung, Bildspeicherung, Dateiformate, Bildausgabe, Systemtechnik, Bildgestaltung, Bildanalyse, Digitale Bildbearbeitung, Fotografie im Technischen Bereich, Dienstleistungsangebote, Präsentation, Internet, Dokumentation, Archivierung, Urheberrechtliche Fragen, Verantwortung und ethische Aspekte		
<b>Literatur</b>		
Banek, C.: Fotografieren lernen, Band 1,2,3, Heidelberg dpunkt-Verl., 2012		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
E. Bühler	Digitale Fotografie	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Drehbuchentwicklung (DBUC-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Screenwriting	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden können selbständig Drehbücher erstellen, in Form und Inhalt. Sie verstehen den Unterschied zu Roman oder Novelle. Sie können einen Plot anhand von Syd Fields Paradigma analysieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Entwicklung von Charakteren wird geübt. Was ist ein dramatisches Ziel? Wie entsteht ein Plot aus dem Konflikt der Charaktere? Was ist das Paradigma? Was darf in einem Drehbuch nicht stehen? Warum schreibt man Drehbücher? Wie schreibt man Drehbücher? Praktische Übungen mit Celtx und Plotagon. Gemeinsame Visualisierung einer Story. Transportkanäle des Films. Synopsis schreiben. Dialoge schreiben. Jeder Teilnehmer schreibt ein 3-5-seitiges Drehbuch zu einer Textvorlage, die ihm ausgehändigt wird und hält einen Vortrag zu einem Thema der Drehbuchentwicklung.		
<b>Literatur</b>		
Field, S.: Das Drehbuch - Die Grundlagen des Drehbuchschreibens, Autorenhaus, 2007 Monaco, J.: Film verstehen, Rowohlt, Auflage: 10., 2008		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Drehbuchentwicklung	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Einführung in die Simulation elektrischer Schaltungen (SIES-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Introduction to simulation of electronic circuits	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Grundlagen der Elektrotechnik 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit oder mündliche Prüfung oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Das Lernziel besteht in der Vertiefung von Grundkenntnissen der Elektrotechnik. Die Veranstaltung eignet sich besonders für Studierende, die das Grundlagenpraktikum E-Technik, bzw. das Praktikum Industrie-elektronik absolvieren müssen oder gerne mit elektrischen oder elektronischen Schaltungen experimentieren wollen, ohne einen LötKolben zu benutzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Software PSpice, verbunden mit Literatur von Robert Heinemann, dient als Grundlage des Moduls. Interaktiv werden im Seminar Grundschnitte der Benutzung geübt, sowie das normgerechte Darstellen und Exportieren von gewonnenen Daten und Diagrammen in andere Software-Pakete.		
<b>Literatur</b>		
Heinemann, R.: PSpice. Eine Einführung in die Elektroniksimulation, 5. Auflage, Carl Hanser Verlag München, 2006, ISBN 3-446-40749-9		
Tobin, PSpice for Digital Communications Engineering, Morgan & Claypool, S. 120ff, ISBN 9781598291636		
Ehrhardt, D., Schulte, J.: Simulieren mit PSpice. Eine Einführung in die analoge und digitale Schaltkreissimulation, 2.Auflage, Braunschweig, Vieweg, 1995, ISBN 3-528-14921-3		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
W. Schumacher	Einführung in die Simulation elektrischer Schaltungen	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Elektroakustik (ELAK-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Electroacoustics	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung oder Kursarbeit oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, grundlegende akustische Fragestellungen zu beantworten. Sie haben Kenntnisse in der Schallabstrahlung und -ausbreitung. Die Studierenden kennen die verschiedenen Typen elektro-akustischer Wandler und ihre Anwendung als Mikrofon und Lautsprecher mit ihren Vor- und Nachteilen. Sie können somit einschätzen, welcher Wandlertyp für welche Anwendung geeignet ist.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Es werden zunächst die Grundlagen der Akustik behandelt. Dabei wird auf die verschiedenen Größen, die in der Akustik von Bedeutung sind, eingegangen. Weiterhin werden die Schallabstrahlung und die Schallausbreitung thematisiert. Zentrales Thema sind die verschiedenen Typen elektroakustischer Wandler sowie ihre Anwendung als Lautsprecher und Mikrofon. Abschließend werden Aspekte aus der Raumakustik, die die Anwendung elektro-akustischer Anlagen beeinflussen, besprochen.		
<b>Literatur</b>		
M. Möser: Technische Akustik, Springer-Verlag R. Lerch, G. Sessler, D. Wolf: Technische Akustik: Grundlagen und Anwendungen, Springer-Verlag I. Veit: Technische Akustik: Grundlagen der physikalischen, physiologischen und Elektroakustik, Vogel Industrie Medien		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
S. Buss-Eertmoed	Elektroakustik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Entwurfsmuster (EWMU-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Design Patterns	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden haben die wichtigsten Entwurfsmuster für die Software-Entwicklung (z.B. Observer, Command, Strategy, Facade, Iterator, MVC) kennen gelernt und sind in der Lage diese bei eigenen Softwareprojekten praktisch anzuwenden.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Studierenden üben objektorientierte Entwurfsmethoden am Beispiel eigener, interaktiver Anwendungen in Processing. Die Studierenden können ein Entwurfsproblem selbst in gängige Entwurfsmuster zerlegen und diese auch implementieren. Sie denken sich konsequent in objektorientierte Entwürfe ein. Sie trainieren die Erzeugung von wartbarem Code.		
<b>Literatur</b>		
Reas, Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Shiffman: The Nature of Code Freeman, Robson: Head First Design Patterns Hunt: Der pragmatische Programmierer Fowler: Refactoring		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Entwurfsmuster	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Gestaltung von AV-Produktionen (GAVP-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Design of A/V Productions	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio- Videotechnik 1+2+3	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<p><b>Qualifikationsziele</b>  Künstlerische Aspekte der Audioproduktion:  Die Studierenden können eine Tonaufnahme nach technischen und inhaltlichen Kriterien beurteilen. Sie kennen und beherrschen die Grundlagen der einzelnen Arbeitsschritte zur Erstellung einer professionellen Tonaufnahme.  Künstlerische Aspekte der Videoproduktion:  Die Studierenden können mit einer professionellen Videokamera umgehen. Sie können eine Szene ausleuchten, und verstehen die Probleme unterschiedlicher Lichtquellen. Sie kennen die wichtigsten Einstellungsgrößen und elementare Aspekte der Bildgestaltung. Sie können Filmszenen bezüglich der Bildgestaltung und der Ausleuchtung beurteilen. Sie kennen die Aufgaben des (lichtsetzenden) Kameramanns bei professionellen Fernsehproduktionen.</p>		
<p><b>Lehrinhalte</b>  Künstlerische Aspekte der Audioproduktion:  Hören (technisches Hören, Grundlagen des räumlichen Hörens, Wahrnehmung, Kriterien zur Beurteilung, Hörvergleiche), Mikrofonaufnahmeverfahren (Umgang mit verschiedenen Mikrofontypen und -richtcharakteristiken), Arbeitsschritte der professionellen Tonbearbeitung (Vorbereitung, Aufnahme, Editing, Klangbearbeitung, Dynamik, Mischung)  Künstlerische Aspekte der Videoproduktion:  Kameratechnik (Weißabgleich, Sucher, Auflagemaß, Stativ), Kamerapositionierung, Einstellungsgrößen (totale bis nah), Bildgestaltung, Licht und Beleuchtung (Ausleuchtung, Farbtemperatur), Analyse von Ausschnitten aus Spielfilmen und Fernsehaufzeichnungen. Ablauf einer Fernsehproduktion.</p>		
<p><b>Literatur</b>  Raffaseder, H.: Audiodesign: Akustische Kommunikation, akustische Signale und Systeme, psychoakustische Grundlagen, Klangsynthese, Audioediting und Effektbearbeitung, Sounddesign, Bild-Ton-Beziehungen, 2. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2010  Raeder, B.: Phasen und Aspekte im kreativen Prozess der Bildgestaltung: Zwischen Planung und Intuition, Av Akademikerverlag, 2015  Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014  Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
LB Sehringer	Künstlerische Aspekte der Audio-Produktion	2
LB Höhne	Künstlerische Aspekte der Video-Produktion	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Höhere Farbmatrik (HÖFA-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Advanced Colorimetry	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio- / Videotechnik 1+2+3, Computergrafik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Farbe ist eine der bestimmen optischen Informationen, die dem Menschen über seine Umwelt zur Verfügung steht. Farbe ist die Grundlage der Gestaltung optischer Objekte, sie ist aber auch Grundlage für die Bildverarbeitung und die Bildübertragung.</p> <p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Mechnismen der Farbwahrnehmung und der Farbverarbeitung des Menschen. Sie verstehen die wichtigsten Instrumente der Farbmatrik, wie Farbsysteme, Rechenmodelle und die notwendigen Umrechnungsalgorithmen. Die Studierenden kennen die Prinzipien und Methoden der Farbmessung und können sie anwenden.</p> <p>Die studierenden kennen die Bedeutung der Farbmatrik für die modernen Medien und können die Prinzipien der Farbmatrik nutzbringen auf die verschiedenen Bereiche der Bildverarbeitung und Bildübertragung anwenden.</p> <p>Die Studierenden können die farbwissenschaftlichen Grundlagen der Farbmatrik mit psychologischen Abfragemodellen verknüpfen und so Fragestellung aus dem Bereichen Farbe und Farbwahrnehmung bearbeiten.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Grundlagen der Farbempfindung und Farbwahrnehmung, additive und subtraktive Farbmischung, Grundlagen der Farbsysteme und Farbordnungen, CIE-Farbräume (UCS, CIE-LAB, CIE-LUV, CIECAM02), Farbordnungen (Munsell, NCS, Ostwald), Farbmodelle für Bildschirme, Farbmessung, Farbwirkung und Farbpsychologie, Colormanagementsysteme und Farbraumkonvertierung, Ausarbeitung farbpsychologischer Fragestellungen</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Fairchild, M.: Color Appearance Models, 3. Auflage, Wiley, 2013  Richter, M.: Einführung in die Farbmatrik, 2. Auflage, de Gruyter, 1981  Lang, H.: Farbwiedergabe in den Medien, Muster-Schmidt Verlag, 1995  Loos, H.: Farbmessung, Verlag Beruf + Schule in Itzehoe, 1989  Birren, F.: Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life, Martino Fine Books, 2013</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke	Höhere Farbmatrik	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Interdisziplinäres Arbeiten (IARB-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Working in Interdisciplinary Settings	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP, BaBTBI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	M. Krüger-Basener	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Studierende erkennen die aktuelle gesellschaftliche Herausforderung zur interdisziplinären Kooperation von Technik, Design, Architektur, Wirtschaft sowie der Gesundheits- und Sozialpädagogik. Durch die Bearbeitung von konkreten Fragestellungen erlernen sie zusammen mit Studierenden aus anderen Fachbereichen in Projekten die interdisziplinäre Zusammenarbeit am praktischen Beispiel.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Gesellschaftliche Herausforderungen mit technischen Lösungen bewältigen. Notwendigkeiten, Bedarfe und Perspektiven von technischen Lösungen im interdisziplinären Kontext von Elektro- und Medientechnik, Informatik, Wirtschaft sowie Gesundheits- und Sozialpädagogik erkennen und nutzen, aktuelle Themen wie beispielsweise "Ambient Assisted Living und seine Anwendung in öffentlichen Gebäuden (Schulen etc.)" oder "Change Management bei der Einführung neuer Software" werden im interdisziplinären Kontext bearbeitet und ggfs. die dazugehörige Technik mit und für spezifische Nutzer/innen-/Kundengruppen entwickelt.		
<b>Literatur</b>		
wird jeweils in der Veranstaltung bekannt gegeben		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Krüger-Basener und KollegInnen aus anderen Fachbereichen	Neue Technik-Horizonte	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Kalkulation und Teamarbeit (KATE-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Calculation and Teamwork	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Marketing und Vertrieb	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Übungen	
<b>Modulverantwortlicher</b>	L. Jänchen	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Ziel ist es den Studierenden grundlegende Einsichten in die Kostenrechnung zu vermitteln, die sie befähigen, einfache Kalkulation von technischen Anlagen oder von technischen Produkten einzuordnen, zu beurteilen und teilweise durchzuführen. Weiter lernen die Studierenden die vertriebliche / marketingtechnische Arbeit als Arbeit im Team zu verstehen und eine derartige Teamarbeit zu strukturieren und zu organisieren. Ein Verständnis für die Erfolgsfaktoren für ein Gelingen sowie für die Gründe des Scheiterns von Gemeinschaftsarbeit und deren Umgang damit wird entwickelt .		
<b>Lehrinhalte</b>		
Wesen und Aufgabenbereiche der Kostenrechnung und deren praktische Anwendung in vertrieblichen Fragestellungen und der Angebotserstellung. Nach einer Einführung in die theoretischen Grundlagen werden weiterhin Anhand von Beispielen die Organisation von Teamarbeit, deren Störungen und mögliche Lösungen gezeigt und angewendet.		
<b>Literatur</b>		
Schmidt, A.: Kostenrechnung; 5. Aufl.,; Stuttgart 2009 Meier, Rolf.: Erfolgreiche Teamarbeit. In: Gabal Verlag GmbH, Offenbach (2006) ISBN 3-89749-585-6		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
L. Jänchen	Kalkulation und Angebotserstellung	2
L. Jänchen	Teamarbeit und angewandtes Projektmanagement	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Kommunikation in Marketing und Vertrieb (KOMV-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Communication in Marketing and Sales	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Marketing und Vertrieb	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI, BaLT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung (mit Übungen)	
<b>Modulverantwortlicher</b>	L. Jänchen	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden lernen verschiedene typische Kommunikationssituationen in Marketing und Vertrieb kennen. Sie entwickeln ein klares Verständnis für die Spezifika der jeweiligen Kommunikation. Sie sind in der Lage sich entsprechend vorzubereiten und in der Kommunikation ihr Verhalten auf die jeweilige Situation abzustimmen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Zu den Kommunikationssituationen zählen konkret "Verhandlungen", "Verkaufsgespräche" und die "interkulturelle Kommunikation". Verhandlung wird als partnerschaftliche Erweiterung der Lösungsoptionen dargestellt und effiziente Prozesse zur Ausgestaltung von Verhandlungen vermittelt. Mit einer geeigneten Verkaufsrhetorik lernen die Studierenden sich in ihren Verkaufsgesprächen auf das Gesprächsverhalten von verschiedenen Kundentypen einzustellen. Des Weiteren wird eine interkulturelle Kompetenz vermittelt, die sich in dem Bewusstsein für die Besonderheiten und Schwierigkeiten der Kommunikation über kulturelle Unterschiede hinweg zeigt.		
<b>Literatur</b>		
Fischer, Roger; Ury, William; Patton, Bruce: Das Harvard-Konzept, In: Campus Verlag, Frankfurt/New York (2006), ISBN 978-3-593-38135-0 Heinz M. Goldmann: Wie man Kunden gewinnt: Cornelsen Verlag, Berlin (2002) ISBN 3-464-49204-4 Kohlert, H.; Internationales Marketing für Ingenieure		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
L. Jänchen	Kommunikation in Marketing und Vertrieb	4



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Kommunikationssysteme (KOSY-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Communication Systems	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik, Grundlagen der Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit oder mündliche Prüfung oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen den Aufbau von Nachrichtennetzen. Es werden die Konzepte der Kommunikationssysteme vermittelt. Dazu gehören die Strukturen, Protokolle, Algorithmen und Modulationsverfahren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Basis der Vorlesung bildet das klassische analoge Telefon. Darauf aufbauend werden die heutigen modernen Kommunikationsnetze behandelt. Dazu gehören DSL und die mobilen Netze wie beispielsweise GSM, UMTS und LTE. Die jeweiligen Netzwerktopologien, Vermittlungs- und Übertragungsverfahren werden dargestellt. Betrachtet werden die wichtigsten klassischen analogen (AM, FM, Stereo) und modernen digitalen Nachrichtensysteme (QAM, QPSK, GMSK, usw.).		
<b>Literatur</b>		
H. Häckelmann, H. J. Petzold, S. Strahringer: Kommunikationssysteme - Technik Und Anwendungen, Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, New York		
Martin Sauter: Grundkurs mobile Kommunikationssysteme: LTE-Advanced, UMTS, HSPA, GSM, GPRS, Wireless LAN und Bluetooth, Wiesbaden: Springer Vieweg		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Büscher	Kommunikationssysteme	2
H.-F. Harms	Praktikum Kommunikationssysteme	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Lichttechnik (LITE-M17)</b>
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Lighting Technology
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio- / Videotechnik 1 + 2, Elektrotechnik
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke

#### Qualifikationsziele

Das Modul Lichttechnik gibt den Studierenden einen vertieften Einblick in die wesentlichen Teile der Lichttechnik und führt sie an die Anwendungen der Technik heran.

Die Studierenden kennen die Grundlagen zur Lichtmesstechnik und können über den Einsatz verschiedener technischer Messgeräte nach Anwendungsfall entscheiden. Sie kennen die wichtigsten Lichtquellen und wissen um deren Vor- und Nachteile. Die Studierenden haben einen Überblick über die verschiedenen Scheinwerfersysteme, die im Medienbereich zum Einsatz kommen. Sie kennen die wesentlichen Systeme zur Berechnung und Simulation von Licht.

Die Studierenden lernen den Umgang mit professionellen Lichtstellpulten, sowie die Handhabung verschiedener Lichttechnischer Gerätschaften kennen. Sie lernen nach einem allg. Einstieg die grundlegenden Funktionen der grandMA2 Lichtstellpulte und werden mit der Pultoberfläche sowie der Software & Bedienphilosophie vertraut gemacht. Die Studierenden kennen die sicherheitstechnischen Anforderungen im Lichtbereich und sind sich der entsprechenden Verantwortung bewusst.

Die Studierenden kennen grundlegende Gestaltungsmerkmale und Designphilosophien im Bereich Show- und Eventlicht.

#### Lehrinhalte

Licht in der Show: Planung, Set-up/Patch, Vorprogrammierung (Preprogramming mittels 3D), Programmierung, Show, Dokumentation

Lichttechnische Geräte: Lichtquellen (Temperaturstrahler, Gasentladung, LED) Scheinwerfer-Typen (Generic / Movinglights), Effektgeräte, Dimmer (Phasenanschnitt, Phasenabschnitt, PWM), Optionales Zubehör, Signale und Signalführung (DMX, Artnet, usw.)

Sicherheit: Sicherheitstechnische Aspekte

User Training: Lichtsteuerungs- und Bedienkonzept nach dem MA Lighting Trainingsprogramm

Lichtdesign: Design und Gestaltungsmerkmale verschiedener Designer im Lichtbereich (TV, Film, Event). Umsetzung von Ideen mit Hilfe von Lichtberechnungs- und Simulationsprogrammen.

#### Literatur

Mueller, Jens.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014

Bear, R.: Beleuchtungstechnik: Grundlagen, 4. Auflage, Huss Medien, 2016

Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015

#### Lehrveranstaltungen

<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
LB Geschwentner	Grundlagen der Lichttechnik	2
LB Geschwentner	Angewandte Lichttechnik	2

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>MATLAB Seminar</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	MATLAB Seminar	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Programmieren 2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	G. Kane	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die Syntax grundlegender Funktionen und Strukturen von MATLAB, können die Funktionsweise von vorhandenen MATLAB-Programmen und Simulink-Modellen erfassen, interpretieren und modifizieren, als auch eigene Programme und Modelle entwickeln. Sie sind in der Lage die Software-Dokumentation effizient zur Erweiterung der eigenen Kenntnisse zu nutzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Vermittelt werden praktische Kenntnisse zum Schreiben effizienter, robuster und wohl organisierter MATLAB Programme für diverse Anwendungsbereiche, beispielsweise Bild- und Videoverarbeitung, Bioinformatik, Digitale Signalverarbeitung, Embedded-Systeme, Finanzmodellierung und -analyse, Kommunikationssysteme, Steuerungs- und Regelungssysteme, Mechatronik, Test- und Messtechnik		
<b>Literatur</b>		
MATLAB Online-Dokumentation		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
G. Kane	MATLAB Seminar	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Marketing für Ingenieure (MRKT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Marketing for Engineers	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Marketing und Vertrieb	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung (mit Übungen)	
<b>Modulverantwortlicher</b>	L. Jänchen	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Ziel des Moduls Marketing ist den Studierenden einen grundlegenden Überblick über die Fragestellungen, Inhalte und angewandte Methoden des modernen B2B-Marketing zu verschaffen. Damit werden sie befähigt, einfache Sachverhalte einzuordnen und zu beurteilen und den Einsatz einfacher Methoden zu skizzieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Inhaltlich gehört dazu die Einordnung des Marketing in das Unternehmen, eine Einführung in den B2B Kaufprozess, eine Einführung in ausgewählte, häufig angewandte Methoden des Marketing und Produktmanagements, Grundlagen von Marketingstrategien und der Elemente des Marketingmix sowie ein Überblick über Marketingorganisation und -kontrolle. Im Vordergrund steht der Erwerb von fachlichen Kompetenzen, die teilweise um analytische und interdisziplinäre Kompetenzen ergänzt werden.		
<b>Literatur</b>		
Kohlert, H.: Marketing für Ingenieure mit vielen spannenden Beispielen aus der Unternehmenspraxis, Oldenbourg Verlag, 3. Auflage 2013 Bruhn, M.: Marketing – Grundlagen für Studium und Praxis. Gabler, 9. Auflage, 2008		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
L. Jänchen	Marketing für Ingenieure	4

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Mathematik am Computer II</b>	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPF (nach Bedarf)		
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	3 (1 Semester)		
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul		
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 60 h Selbststudium		
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>			
<b>Empf. Voraussetzungen</b>			
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaMDP, BaIBS		
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Projektarbeit und mündliche Präsentation		
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung oder Seminar		
<b>Modulverantwortlicher</b>	E. Wings		
<b>Qualifikationsziele</b>			
Die Studierenden kennen Software aus dem Bereich Mathematik, verfügen über erweiterte Kenntnisse in ihrem Umgang und können Anwendungsprobleme in diesen darstellen. Sie können größere Anwendungsprobleme mit Mathematik als Werkzeug lösen.			
<b>Lehrinhalte</b>			
Es werden Techniken am Computer für das System LaTeX zur Erstellung eigener größerer Projekte, z.B. Abschlussarbeiten oder Präsentationen, vermittelt. Im zweiten Teil wird vermittelt, wie größere Projekte mit Maple geplant und umgesetzt werden. Anhand eines Beispiels werden die weiterführende Techniken, z.B. Verwendung von eigenen und fremden Bibliotheken, und Komponenten, vorgestellt und erarbeitet.			
<b>Literatur</b>			
Westermann, T.: Ingenieurmathematik kompakt mit Maple; Verlag Springer (2012) Braune, Klaus, Lammarsch, Joachim, Lammarsch, Marion: LaTeX - Basissystem, Layout, Formelsatz; Verlag Springer (2006)			
<b>Lehrveranstaltungen</b>			
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>		<b>SWS</b>
E. Wings	Vorlesung Mathematik am Computer II		2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Medienelektronik (MEEL-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Media systems electronics	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Elektrotechnik, Audio-/Videotechnik 1-3, Digitale Signalverarbeitung, Nachrichtentechnik 1, Programmieren 1-2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die Hardware zur Elektronik, die für medientechnische Systeme verwendet wird. Sie können diese Systeme programmieren bzw. Software für eigene Zwecke anpassen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Nahezu alle Geräte der Medientechnik arbeiten heute Rechner-gestützt. Im Rahmen dieses Moduls werden alle Schritte vom Aufbau bis zur Inbetriebnahmen eigener Projektideen (Media-Player, Kopfhörer-Head-Tracking, Motion-Tracking, Gesichtserkennung, Mischpult, Messgerät, etc) umgesetzt. Dazu gehören die Programmierung von aktuellen Mini-PC/Mikrocontrollern/eigebetteten Systemen, wenn benötigt der Entwurf und Aufbau von Hardware-Peripherie.		
<b>Literatur</b>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke, J. Strick	Seminar Medienelektronik	5

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mediensteuerung (MEST-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Media Control Systems	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio- / Videotechnik 1+2+3, Elektrotechnik, Nachrichtentechnik 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Unter Mediensteuerung verstehen man die Steuerung von klassischen Medien, wie Bild und Ton, sowohl im professionellen Umfeld, vom Projektor bis zur Audioanlage als auch im privaten Bereich, also das heimische TV-Gerät und die Stereoanlage. Mittlerweile fällt unter Mediensteuerung aber auch der gesamte Bereich der Steuerung von Anlagen im Eventbereich vom Licht, über die Projektion und die Beschallung bis hin zu Aufnahmesystem wie Kameras und Mikrofone. Auch die komplette Konferenztechnik von der Ton- und Bildübertragung bis hin zur Steuerung von Peripheriegeräten wie Beleuchtung und Jalousien. Die Studierenden kennen die Einsatzbereiche und Möglichkeiten von Mediensteuerungen. Sie sind in der Lage für gegebene Anforderungen die optimale Lösung einer Steuerung zu konzipieren. Sie kennen die technischen Parameter der verschiedenen Steuerungen und wissen welche Vor- und Nachteile die unterschiedlichen Systeme und die unterschiedlichen Übertragungsprotokolle haben.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Aufbau von Mediensteuerungssysteme, Benutzeroberflächen, Speicher- und Datenbankoptionen, Übertragungsprotokolle, verwendete Hard- und Softwarevarianten Einsatzbereiche von Mediensteuerungen, Standardsysteme für die gebräuchlichen Einsatzbereiche, Lösungsansätze für besondere Einsatzbereiche und Anforderungen</p>		
<b>Literatur</b>		
Sett, W.: Medientechnik - Mediensteuerung: Planung und Einrichtungsvarianten, Pro Business, 2005		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
_LB	Mediensteuerung	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mikrowellenmesstechnik (MWMT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Microwave Measuring Technics	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 1 - 3, Grundlagen der Elektrotechnik 1 -3	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung oder Kursarbeit oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die theoretischen Grundlagen und praktischen Eigenschaften der wichtigsten Messsysteme in der Mikrowellentechnik. Sie können die für bestimmte Aufgaben einsetzbaren Geräte zusammenstellen, Messergebnisse bewerten, Messfehler abschätzen und Software zur Verarbeitung von Messergebnissen einsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Für die wichtigsten Messaufgaben der Mikrowellentechnik werden die grundlegenden Verfahren sowie der Aufbau praktisch verwendeter Geräte, ihre Funktionsweise und Fehlerursachen erarbeitet. Dabei wird von den im HF-Labor vorhandenen Geräten ausgegangen. Behandelt werden: die Spektralanalyse, die Netzwerkanalyse (skalar und vektoriell), Rauschzahlbestimmung, Leistungsmessung. Auf die praktischen Eigenschaften der Messgeräte mit ihren spezifischen Fehlerursachen wird eingegangen, damit die Studierenden die Grenzen der Einsetzbarkeit erkennen können.		
<b>Literatur</b>		
Klaus Lange, H. H. Meinke, F. W. Gundlach, Karl-Heinz Löcherer: Taschenbuch der Hochfrequenztechnik, Springer-Verlag B. Schiek: Grundlagen der Hochfrequenzmesstechnik, Springer, 1999 H. Heuermann: Hochfrequenztechnik, Springer-Vieweg, 2009		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Wiebe	Mikrowellenmesstechnik	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Modellierung (MODL-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Modelling	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Medieninformatik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Java 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, Bal	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Mäkiö	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen verschiedene Prozessmodelle der Softwareentwicklung mit ihren Phasen und Produkten. Sie können für überschaubare Aufgabenstellungen Anwendungsfall-, Klassen-, Sequenz- und Zustandsdiagramme der UML korrekt einsetzen, können Entwurfsmuster anwenden, sich in neue Anwendungssysteme einarbeiten, ihre Sichtweise dokumentieren und mit dem Auftraggeber diskutieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Modellierung allgemein, Prozessmodelle der Software-Entwicklung, Diagramme der UML zur Modellierung statischer und dynamischer Systemaspekte: Anwendungsfall-, Klassen-, Sequenz- und Zustandsdiagramme, Entwurfsmuster, Fallstudien		
<b>Literatur</b>		
Forbrig, P.: Objektorientierte Softwareentwicklung mit UML, Carl Hanser Verlag, 2007. Hitz, M.; Kappel, G. et al: UML @ Work: Objektorientierte Modellierung mit UML 2, dpunkt.Verlag, 2005. Gamma, E. et al: Entwurfsmuster, Addison Wesley, 1997		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Mäkiö	Modellierung	2
J. Mäkiö	Praktikum Modellierung	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Multimedialprojekte (MMPJ-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Multimedia Projects	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Computer-Aided Media Production	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Autorensysteme, Programmieren 1, Programmieren 2	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen und/oder Mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	G.J. Veltink	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen in der Lage sein selbständig Anforderungen für Multimedia-Anwendungen zu analysieren und hieraus ein Entwicklungsprojekt zu definieren. Sie sollen dieses Projekt planen und projekt-mäßig durchführen und dokumentieren können. Sie sollen die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten der Übersetzung von klassischen Medien in elektronische Medien in der praktischen Arbeit untersuchen und anschliessend wiedergeben können. Sie sollen selbständig eine Multimedia-Anwendung entwickeln können und letztendlich die Arbeitsergebnisse präsentieren können.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Software Engineering, Vorgehensmodelle und Projektmanagement für Multimedia-Anwendungen. Erstellung eines Pflichtenheftes. Das Flowchart als Werkzeug für die Dokumentation der Navigation einer Anwendung. Das Storyboard, wie es verwendet wird in multimedialen Projekten. Die Asset-Liste und die Verbindungen mit dem Flowchart und dem Storyboard. Weiterführende Techniken des benutzten Autorensystems (LiveCode), insbesondere im Bereich der Animationen. Beschaffung, Bearbeitung und Integration von Multimedia-Komponenten (Assets).		
<b>Literatur</b>		
Holgate, Colin: LiveCode Mobile Development: Beginner's Guide (2nd edition), Packt Publishing Limited, 2015		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
G.J. Veltink	Multimedialprojekte	2
G.J. Veltink	Praktikum Multimedialprojekte	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Musikproduktion (MUPR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Music production	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (2 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Audio-/Videotechnik 1-3	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden gebrauchen im Markt übliche Produktionswerkzeuge der Musikproduktion. Sie analysieren die Ausgangssituation der Produktion und führen notwendige Schritte der Produktion durch.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Musikproduktion enthält die Produktionsumgebungen "Live" und "Studio". In beiden Umgebungen sind je nach Genre der Musik bisweilen sehr verschiedene technische (und künstlerische) Anforderungen umzusetzen. Die technischen Werkzeuge umfassen Mikrofone, Digitale Audio-Workstations, Effektgeräte, Monitor- und Beschallungsanlagen und viele andere mehr. In den Seminaren wird die Verwendung dieser Werkzeuge in eigenen Produktionen erprobt und umgesetzt.		
<b>Literatur</b>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
A. Klein	Seminar Post-Produktion	2
A. Klein	Seminar Live-Produktion	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Nachrichtentechnik 2 (NTE2-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Communications 2	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat AV-Technik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Nachrichtentechnik 1	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J.-M. Batke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden verstehen die grundlegenden Verfahren der digitalen Übertragungstechnik. Sie können digitale Formate und Datenkompressionstechniken bewerten und das erworbene Wissen in Bezug auf Systeme der Medientechnik und Elektrotechnik anwenden.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Digitale Verfahren der Nachrichtentechnik: Transformationen (DFT, MDCT), Filterbänke, Multiraten-Systeme; Informationstheorie und Codierung: Informationstheoretische Betrachtungen (bit, Bit, Entropie), Kanalcodierung, Quellencodierung, Systeme (z.B. MP3, JPEG, MPEG-4); Übertragung im Bandpassbereich: digitale Modulationsverfahren.		
<b>Literatur</b>		
J.-R. Ohm and H. D. Lüke, Signalübertragung. Grundlagen der digitalen und analogen Nachrichtenübertragungssysteme. 12., neu bearbeitete und erweiterte Auflage: Springer, Heidelberg/Berlin, 2014		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J.-M. Batke	Nachrichtentechnik 2	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Persönlichkeiten und Meilensteine der Wissenschaft (PUMW-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Leading figures and milestones of science	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, studentische Arbeit, Vortrag	
<b>Modulverantwortlicher</b>	I. Schebesta	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Motivation für das Abenteuer Wissenschaft. Die Studierenden sind in der Lage, den Prozess des Lernens und Forschens auf ihre persönliche Konstellation zu adaptieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Anhand von Biographien und erfolgreichen Arbeiten ausgewählter Forscherinnen/Forschern wird der Zusammenhang zwischen (bahnbrechendem) wissenschaftlichen Erfolg und persönlichem Engagement sichtbar.		
<b>Literatur</b>		
Isaacson, Walter: Steve Jobs, btb Verlag, 2012. John, Marie Christin: Nikola Tesla: Mein Leben, Meine Forschung, CreateSpace, 2015. Weitensfelder, Hubert: Die großen Erfinder, marix Verlag, 2014.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
I. Schebesta	Persönlichkeiten und Meilensteine der Wissenschaft	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Processing (PROC-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Processing	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden können selbständig interaktive Applikationen und interaktive Vektorgrafiken in 2D und 3D mit Processing entwickeln.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Studierenden erhalten computergrafisches Rüstzeug und üben objektorientierte Entwurfsmethoden. Der Anwendungsbezug zu den mathematischen Inhalten wird trainiert. Es wird eine Grundlage geschaffen für spätere Software-Entwicklungen der Studierenden. Ein kostenloses, immer verfügbares und kompakt dokumentiertes computergrafisches Rüstzeug wird den Studierenden anvertraut.		
<b>Literatur</b>		
Reas, Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Shiffman: The Nature of Code Freeman, Robson: Head First Design Patterns		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Processing	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Produktion Digitaler Medien (PRDM-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Production of Digital Media	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Computer-Aided Media Production	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	keine	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Präsentation und Video-Dokumentation	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen neue Möglichkeiten der Produktion von digitalen Medien. Sie können im Team selbständig ein digitales Medium konzeptionieren und produzieren.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Mögliche Digitale Medien wären z.B. die folgenden: Animation(2D,3D), Interaktive Medien (Unity 3D), Visuelle Effekte/Compositing, Technik des Drehbuchschreibens, Möglichkeiten des eBooks, Bewegtbild/Film, Filmbeitrag (1:30), Erklär-Film, Kurz-Portrait (einer Person), Fake-Documentary, Internet-Video-Serie, alte und neue Sendeformate, Experimentelles, Unterhaltung/Komik, Zeitraffer-Aufnahmen, Stereofilm, Virtuelle Realität, Videospiele, Motion Capturing, fiktive Person in sozialen Medien einschleusen (wie bei LonelyGirl), HOAX generieren, Hörspiel, digitale Kunst, interaktive Exponate, Projection-Mapping		
<b>Literatur</b>		
Brinkmann, R.: The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Elsevier Ltd, Oxford, 2008.		
Bossert, M., Bossert, S.: Mathematik der digitalen Medien, VDE Verlag, 2010.		
Eick, D.: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien, UVK Verlagsgesellschaft, München, 2014.		
Seifert, C.: Spiele entwickeln mit Unity: 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München, 2014.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Produktion digitaler Medien	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Radio- und Hörspielproduktion (RUHP-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Radio Production and Audio Drama Production	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio- / Videotechnik 1+2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Prüfung oder Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen die Prinzipien des journalistischen Arbeitens, können verschiedene Formen journalistischer Berichte und Beiträge beschreiben und identifizieren, sie können Beiträge in Schrift, Wort und Bild recherchieren, formulieren und dokumentieren. Sie können selbstständig Aufnahmen im Studio oder vor Ort durchführen und diese am Rechner bearbeiten. Die Studierenden können komplexe Audiomontagen planen und umsetzen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Lehrinhalte Recherche, Formulierung, Formate einer Sendung, Formen von Beiträgen (z.B. Nachricht, Kurzinformation, Interview, Portrait, Feature), journalistische Prinzipien, rechtliche Aspekte (z.B. Pressefreiheit, Recht am Bild), Erstellen von journalistischen Beiträgen (Interview, O-Ton, Studio) und von Sendungen.		
<b>Literatur</b>		
Fairchild, M.: Color Appearance Models, 3. Auflage, Wiley, 2013 Rossié, M.: Frei sprechen, Springer, 2016 La Roche, v. W. u. Buchholz, A.: Radio-Journalismus, Springer, 2016 Wachtel, S.: Schreiben fürs Hören, Uvk, 2013		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
R. Stark	Radio- und Hörspielproduktion	4



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Refactoring (REFA-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Refactoring	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden haben gelernt, Sourcecode verhaltensinvariant umzuschreiben. Dadurch erlangen Sie die Fähigkeit Ihren Code zu verbessern, ohne das ganze Programm komplett zerlegen und neu zusammensetzen zu müssen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Studierenden lernen, Qualitätsmängel am Code zu erkennen und zu klassifizieren. Ferner trainieren wir, diese Qualitätsmängel zu beheben und zu erkennen, sodass wir dadurch sowohl zu erfolgreicherem Designs kommen als auch zu leichter zu behebenden Programmierfehlern. Wir verbessern die Wartbarkeit von Code. Und Wartbarkeit ist Lesbarkeit.		
<b>Literatur</b>		
M. Fowler: Refactoring - Improving the Design of Existing Code, Addison-Wesley Professional, 2012 Pas-sig: Weniger schlecht programmieren		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Bendig	Refactoring	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Satellitenortung (SORT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Satellite Location Technology	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 1 - 2, Grundlagen der Elektrotechnik 1 - 2	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung oder Kursarbeit oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Studentische Arbeit	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen Kenntnisse zur Satellitenortung, speziell zum GPS-System, erwerben und in einer praktischen Arbeit anwenden. Dazu gehört auch der Umgang mit einem GPS-Navigationsgerät.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Das GPS-System mit grundlegenden Eigenschaften, Messfehler, Gerätetechnik; geodätische Grundlagen; Wellenausbreitung		
<b>Literatur</b>		
Mansfeld, W.: Satellitenortung und Navigation, Vieweg, 1998 Klaus Lange, H. H. Meinke, F. W. Gundlach, Karl-Heinz Löcherer: Taschenbuch der Hochfrequenztechnik, Springer-Verlag		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
J. Wiebe	Satellitenortung	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Softwaresicherheit (SWSE-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Software Security	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Java 1 oder C/C++ oder Programmieren 1	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Betriebssysteme	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	C. Link	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden kennen Schutzziele, Bedrohungen, Gegenmaßnahmen und deren Zusammenhang im Softwarestapel Betriebssystem, Compiler, Ablaufumgebung, Bibliothek und Programm. Die Studierenden können so Sicherheitslücken vermeiden und durch das Einbringen (bzw. Aktivieren und Konfigurieren) von Schutzmechanismen die Sicherheit beim Betrieb von Software erhöhen. Sie kennen verschiedene Ausprägungen von Zugriffskontrollen mit dazugehörigen Richtlinien.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Schwachstellen wie Pufferüberlauf, Rechteerweiterung, TOCTTOU, etc. Gegenmaßnahmen wie Ausführungsverhinderung, Codesignaturen, Sandboxes. Erweiterte Sicherheitsmechanismen von Betriebssystemen (SELinux, Windows, BSD-basierte). Sicherheitsarchitekturen von Programmiersprachen und -frameworks (z. B. Java, C#). Sicherheitsregelwerke wie PCI-DSS und Common Criteria. Verschiedene Ausprägungen von Zugriffskontrolle mit dazugehörigen Richtlinien.		
<b>Literatur</b>		
Howard M, Le Blanc, D.: Writing Secure Code, Microsoft Press Books, 2. Auflage 2003 Oaks, S.: Java Security, O Reilly and Associates, 2. Auflage 2001		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
C. Link	Softwaresicherheit	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Spezielle Themen der Medientechnik (STMT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Special Topics in Media Technology	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5 h oder mündliche Prüfung oder Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung oder Praktikum oder Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	Studiengangssprecher	
<b>Qualifikationsziele</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Lehrinhalte</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Literatur</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
Lehrende der Abteilung E+I	Spezielle Themen der Medientechnik	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Spezielle Themen der Nachrichtentechnik (STNT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Selected Subjects from Communications Technology	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	2,5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	30 h Kontaktzeit + 45 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik, Grundlagen der Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Kursarbeit oder mündliche Prüfung oder Klausur 1 h	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum, Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	H.-F. Harms	
<b>Qualifikationsziele</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Lehrinhalte</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Literatur</b> Werden den Studierenden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
H.-F. Harms	Spezielle Themen der Nachrichtentechnik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Statistik (STAT-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Statistics	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Mathematik 3	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaI, BaE, BaEP	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	mündliche Prüfung oder Kursarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	M. Schiemann-Lillie	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden verfügen über vertiefte Statistik-Kenntnisse. Sie lernen ein Tool zur statistischen Datenanalyse kennen. Sie kennen die einzelnen Phasen einer statistischen Studie und deren praktische Umsetzung. Sie können eine konkrete statistische Studie im Rahmen eines Projektteams eigenständig planen und durchführen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Methoden der Datenanalyse: Deskriptive, konfirmatorische Methoden; Phasen einer statistischen Studie: Planung, Durchführung, Auswertung, Berichterstellung; DV-Systeme für die statistische Datenanalyse; Fallstudien		
<b>Literatur</b>		
Sachs, M.: Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik für Ingenieurstudenten an Fachhochschulen, 4. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2013. Hedderich, J., Sachs, L., : Angewandte Statistik, 15. Auflage, Springer, 2016.		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Schiemann-Lillie	Statistik	2
M. Schiemann-Lillie	Praktikum Statistik	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Studiotechnik (STTN-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Studio Technology	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat AV-Technik	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Audio-/Videotechnik 1+2+3, Nachrichtentechnik 1+2, Elektrotechnik	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	T. Lemke	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden kennen die verschiedenen technischen Bestandteile von Fernsehstudios. Sie verstehen den Aufbau der Studios und das Zusammenwirken der verschiedenen Systeme.</p> <p>Die Studierenden kennen die verschiedenen technischen Anforderungen der unterschiedlichen Produktionsarten und der unterschiedlichen Distributionskanäle an ein professionelles Fernsehstudio.</p> <p>Sie können die entsprechenden notwendigen technischen Einrichtungen definieren und können einfache Studios planen. Die Studierenden kennen die neusten Möglichkeiten und die Probleme der Verteilung von Video- und Audiosignale über Netzwerke.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Aufbau und Ausstattung von Fernsehstudios, Bestandteile von Studio, Regie und Technikraum, Überblick über die einzelnen Systeme, Lichttechnik, Kamerazüge, Bildtechnik, Bildregie, Bildspeicherung, Bildzu- spielung, Tonabnahme, Beschallung, Mikrofonzüge, Tonpult, Tonregie, Tonspeicherung, Tonzuspielung, Distribution von Bild und Ton</p> <p>Anforderung verschiedener Distributionskanäle an die Technik des Studios und die Produktionsweise im Studio</p> <p>Entwicklung der Studiotechnik, Studio als IP-Netzwerk, AV- oder All-over-IP, Cloudproduction, Remotepro- duction</p> <p>Studioplanung, Parameter, Vorgehensweisen, Werkzeuge</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Dickreiter, M. et al.: Handbuch der Tonstudiotechnik, Band 1 und 2, 8. Auflage, De Gruyter/Saur Verlag, 2014</p> <p>Görne, T.: Mikrofone in Theorie und Praxis, Elektor, 2007</p> <p>Görne, T.: Tontechnik: Hören, Schallwandler, Impulsantwort und Faltung, digitale Signale, Mehrkanaltech- nik, tontechnische Praxis , 4. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2014</p> <p>Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, 6. Auflage, Springer Verlag, 2013</p> <p>Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Second Edition, Morgan Kaufmann, 2012</p> <p>Greule, R.: Licht und Beleuchtung im Medienbereich, Hanser, 2015</p> <p>Mueller, J.: Handbuch der Lichttechnik - Know-How für Film, Fernsehen, Theater, Veranstaltungen und Events, 5. Auflage, PPV Medien, 2014</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Lemke	Studiotechnik	4

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Vertriebsprozesse (VTPR-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Sales Processes	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Marketing und Vertrieb	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	L. Jänchen	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Den Studierenden wird ein Verständnis des Vertriebs als Abfolge systematischer, integrierter und strukturierter Prozesse vermittelt. Sie werden befähigt diese Prozesse bewusst zu durchlaufen und aktiv auszugestalten. Ein Schwerpunkt wird dabei auf das Verständnis der Bedeutung der Kundenbeziehungen gelegt.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Zu den Vertriebsprozessen zählen u.a. "Kunden aufzeigen", "Kunden gewinnen" und "Kunden pflegen". Für jeden dieser werden Verständnis, Werkzeuge, Fertigkeiten, vermittelt, die eine effizient Ausführung erlauben und in einer klar strukturierten Vorgehensweise resultieren. Insbesondere wird die Bedeutung der Kundenbeziehung verdeutlicht und die Möglichkeiten zur Ausgestaltung dieser unter Berücksichtigung der jeweiligen, unterschiedlichen Kundenbedürfnisse vermittelt.		
<b>Literatur</b>		
DWECK, Carol S., PH.D.: Mindset, In: Random House, Inc., New York (2006)		
Peoples, David: Selling to The Top, In: Wiley&Sons, Canada (1993), ISBN 0-471-58104-6		
Homburg, Schäfer, Schneider: Sales Excellence, 6. Auflage, Gabler Verlag, 2011, ISBN 978-3-8349-2279-3		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
L. Jänchen	Vertriebsprozesse	2
L. Jänchen	Praktikum Vertriebsprozesse	2



<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Visuelle Effekte (VIEF-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Visual Effects	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul Zertifikat Computer-Aided Media Production	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>	Computergrafik	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Studienarbeit	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortlicher</b>	J. Bendig	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden können mit einer Compositing- und Animationssoftware umgehen. Sie können audiovisuelle Kompositionen erstellen und wissen, was es bei der Produktion notwendiger Assets zu beachten gibt. Sie kennen die Aufgaben eines professionelle Motion-Designers.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Animations-/Bildgestaltungsvarianten, Assetauswahl/-bearbeitung		
<b>Literatur</b>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
B. Arp	Visuelle Effekte	2

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>iOS-Programmierung (IPRG-M17)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	iOS App Development	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Java 2, Programmieren 3, Programmieren 2 für Medientechniker	
<b>Verwendbarkeit</b>	BaMT, BaE, BaEP, BaI	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Mündliche Prüfung oder Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar, Praktikum	
<b>Modulverantwortlicher</b>	G.J. Veltink	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden sollen die "iOS"-Plattform und die zugehörigen Werkzeuge kennenlernen und anschließend selbständig iOS-Programme (Apps) für das iPhone und iPad entwickeln können. Das Arbeiten in Teams und das Präsentieren von wissenschaftlichen Ergebnissen.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Swift, das iOS-SDK, die iOS-Entwicklungswerkzeuge, Mobile Design and Architecture Patterns, Application Frameworks, User Interface Design für iOS-Anwendungen, Benutzung der speziellen Features des iPhones/iPads. Als Leitfaden werden die (englischen!) Materialien des Stanford-Kurses von Prof. Paul Hegarty eingesetzt. <a href="https://itunes.apple.com/us/course/developing-ios-9-apps-swift/id1104579961">https://itunes.apple.com/us/course/developing-ios-9-apps-swift/id1104579961</a> (Stand 01.10.2016)		
<b>Literatur</b>		
Apple: About iOS App Architecture. Apple: Start Developing iOS Apps (Swift). Apple: The Swift Programming Language (Swift 3). Alle Dokumente befinden sich in der "iOS Developer Library" unter <a href="https://developer.apple.com/library/ios/documentation">https://developer.apple.com/library/ios/documentation</a> (Stand 01.10.2016)		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozent</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
G.J. Veltink	iOS-Programmierung	2
G.J. Veltink	Praktikum iOS-Programmierung	2