

UNIVERSITÄT BAYREUTH
BACHELOR OF ARTS: MEDIENWISSENSCHAFT UND MEDIENPRAXIS

MODULHANDBUCH

(beschlossen vom Fakultätsrat am 19.1.2022)

Inhaltsverzeichnis:

1) Formen der Wissensvermittlung	S. 1
2) Workload-Berechnung	S. 2
3) Modulübersicht	S. 3
4) Modulbeschreibungen	S. 4
5) Musterstudienverlauf	S. 21

1) Formen der Wissensvermittlung:

Da die Formen der Wissensvermittlung in der Regel an Typen von Lehrveranstaltungen gebunden sind, sollen sie hier mit Geltung für alles Folgende beschrieben werden.

Vorlesungen (V) behandeln ausgewählte Themen des Fachs und vermitteln in zusammenhängender Darstellung (i.d.R. Vortrag durch Dozentin bzw. Dozent) Überblicks- und Spezialwissen sowie methodische Kenntnisse.

Proseminare (PS) üben an exemplarischen Einzelfragen das wissenschaftliche Arbeiten ein. Das hier erworbene Sachwissen muss durch Überblicksveranstaltungen, Wahlpflichtveranstaltungen und Selbststudium kontextualisiert werden. Die Dozentin bzw. der Dozent leitet dabei zu solcher Einordnung und zur Herstellung übergreifender Zusammenhänge methodisch an. Im Gegensatz zur Vorlesung gestalten die Studierenden das Seminar durch Kurzreferate zu ausgewählten Problemkreisen des Seminarthemas, durch Protokolle und Diskussionsbeiträge, aber auch z.T. durch Thesenpapiere, Präsentationen, kleine Werkstücke oder Mitarbeit in Arbeitsgruppen aktiv mit.

Hauptseminare (HS) vertiefen an exemplarischen Einzelfragen das wissenschaftliche Arbeiten. Sie gleichen von der Struktur her den Proseminaren, bewegen sich aber auf einem höheren Reflexionsniveau und setzen das Sachwissen von fortgeschrittenen Studierenden sowie größere Selbstständigkeit beim Recherchieren voraus. Sie behandeln speziellere und komplexere Gegenstände, ausgewählte Einzelprobleme des Fachs und aktuelle Forschungsansätze bzw. -diskussionen.

Übungen (Ü) dienen der intensiven gemeinsamen Erarbeitung theoretischen Basiswissens, dem Training und der Simulation komplexer Arbeitsschritte sowie der Konzeption und Produktion von medialen Werkstücken. Sie können einleitende Vorträge der Dozentin bzw. des Dozenten beinhalten, legen aber das Hauptgewicht auf die gemeinsame Gestaltung der Werkstücke.

Projekte (P) dienen zur Konzeption und Realisierung umfangreicherer reflektierter, dokumentierter und präsentierter Werkstücke, in denen Perspektiven der Medienwissenschaft und der Medienpraxis verbunden werden. Projekte bedürfen einer hohen Eigenständigkeit der Studierenden und werden von Dozentinnen und Dozenten einführend und beratend begleitet.

Tutorien (T) dienen zum selbstständigen Einüben des in Seminaren, Vorlesungen und Übungen Erlernen und werden von Studierenden höherer Semester begleitet. Tutorien können verpflichtend oder freiwillig belegbar sein.

Oberseminare / Kolloquien (OS/K) dienen der fachlichen Begleitung der Bachelorarbeit. In ihnen werden mit Bezug auf die konkreten Abschlussarbeiten der teilnehmenden Studierenden Fragen der wissenschaftlichen Bearbeitung von Fachthemen, der Literaturrecherche, der Konzeption und des Aufbaus sowie der Formalia von wissenschaftlichen Arbeiten vertieft. Das Oberseminar der Betreuerin oder des Betreuers oder ein mit der Betreuerin oder dem Betreuer zu verabredendes Kolloquium wird begleitend zur Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit besucht. Im Rahmen des Oberseminars / Kolloquiums stellen die teilnehmenden Studierenden ihre Konzepte und den Bearbeitungsstand der Bachelorarbeit zur Diskussion.

2) Studierenden-Workload-Berechnung:

Ein ECTS entspricht einem durchschnittlichen studentischen Arbeitsaufwand von 30 Zeitstunden. Die Zuteilung der ECTS zu Teilnahme an den Lehrveranstaltungen geht von durchschnittlich 15 Semesterwochen aus, die weiteren ECTS-Berechnungen aus dem Workload für erforderliche Vor- und Nachbereitung sowie die Prüfungsleistungen.

Zu den Arten der Prüfungsleistungen vgl. § 11 der Prüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Medienwissenschaft und Medienpraxis an der Universität Bayreuth. In welcher Form eine Prüfung abgelegt werden muss, ist dem hier vorliegenden Modulhandbuch zu entnehmen und wird von der jeweiligen Dozentin bzw. dem jeweiligen Dozenten zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Das Präsenzstudium erkennt den Studierenden eine Teilverantwortung für die eigenen Lernprozesse zu, ohne dass dies notwendigerweise eine formale Überprüfung der Regelmäßigkeit oder der Aktivität beinhaltet.

Ein Kriterium für das Präsenzstudium kann die persönliche Anwesenheit sein. Zur Überprüfung der Präsenz können Anwesenheitslisten eingesetzt werden. Von einer grundsätzlichen Überprüfung der Anwesenheit durch Listen wird abgeraten. Ebenso sollte auf die Forderung einer 100%- Teilnahme entsprechend des in § 3 Abs. 4 BayHSchG festgelegten Grundsatzes der Freiheit des Studiums verzichtet werden.

Ein weiteres Kriterium für das Präsenzstudium kann die Vor- und Nachbereitung von Lehrveranstaltungen sein, die Folgendes umfassen kann: die Lektüre von Texten, die Sichtung von Material, die Anfertigung von Lesekarten und/oder von Ergebnisprotokollen, die Übernahme der Diskussionsleitung einer Sitzung, eine Kurzpräsentation/Referat, die Anfertigung von kleinen Werkstücken oder theoretisch begründeten Konzeptskizzen.

3) Modulübersicht

Fachsemester	B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis				LP = ECTS
1	MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I V+V+Ü+T 10 ECTS		MW 1.2 Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten V+Ü 6 ECTS	MW 1.3 Elemente und Strukturen Ü 5 ECTS	21 ECTS
2	MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II V+V+T 6 ECTS	MW 2.2 Medienanalyse PS 5 ECTS	MW 2.3 Game Design Ü+Ü 7 ECTS	MW 2.4 Einführung in die Spieleprogrammierung V+Ü 6 ECTS	24 ECTS
3	MW 3.1 Medientheorie I PS+PS 10 ECTS		MW 4.3.1 Medienprojekt: Konzept Ü 5 ECTS	MW 3.2. Medienprojekt: Computerspiel Ü+Ü 8 ECTS	23 ECTS
4	MW 4.1 Medientheorie II HS 5 ECTS	MW 4.2 Mediengeschichte u. Medienästhetik HS 5 ECTS	MW 4.3.2 Medienprojekt: Realisierung P 8 ECTS	MP 1 Freies Projekt P 3 ECTS	21 ECTS
5	MW 5.1 Medienkultur HS 5 ECTS	MW 5.2 Dimensionen von Medien und Gesellschaft V 5 ECTS	MW 5.3 Abschlussprojekt Ü + P 12 ECTS		22 ECTS
6	MW 6. B.A.-Arbeit Oberseminar/ Kolloquium 12 ECTS			MP 2 Praktikum 8 ECTS	20 ECTS
					Σ 131 ECTS + 49 ECTS *

* 49 ECTS/LP über Kombifach entsprechend den Regelungen der fachspezifischen POSTO

4) Modulbeschreibungen

Modul MW 1.1: Einführung in die Medienwissenschaft I

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Vorlesung zur Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien, einer vorlesungsbegleitenden Übung, einer Vorlesung zur Filmgeschichte sowie einem begleitenden Tutorium mit freiwilliger Teilnahme.
Lernziele:	Kenntnis der Grundbegriffe der Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien. Kenntnis der Untersuchungsmethoden der Medienwissenschaft und Fähigkeit diese auf verschiedene Medienprodukte und -gattungen, insbesondere auf ausgewählte Beispiele aus der Filmgeschichte, zu beziehen. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der vorlesungsbegleitenden Übung sowie an der Vorlesung zur Filmgeschichte.
Lerninhalte:	Einführung in Grundbegriffe, Fragestellungen und Methoden des Fachs Medienwissenschaft sowie in grundlegende Forschungsfelder und Arbeitsformen. Vernetzte Geschichte und Ästhetik der Audiovisionen, Grundlagen der Filmgeschichte.
Form der Wissensvermittlung:	V + V + Ü
Semesterwochenstunden:	V (3 SWS), V (3 SWS), Ü (2 SWS), T (2 SWS, mit freiwilliger Teilnahme)
Teilnahmevoraussetzungen:	It. PSO
Leistungsnachweise:	Klausur aus zwei Teilklausuren
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 120 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 120 Std. Leistungsnachweise: 60 Std. Insgesamt: 300 Std.
ECTS-Punktezahl:	10
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 1. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 1.1 B.A. Theater und Medien

Modul MW 1.2: Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Vorlesung und einer Übung zur Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten.
Lernziele:	Grundlagen universitären Arbeitens, Geschichte und Struktur der Institution, Ethos und Leitlinien wissenschaftlichen Arbeitens, Grundlagen der Themenfindung, der Recherche, des wissenschaftlichen Schreibens und Zitierens. Form und Gliederung einer Hausarbeit. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an den beiden eng aufeinander bezogenen Lehrveranstaltungen des Moduls.
Lerninhalte:	Rahmenbedingungen wissenschaftlichen Arbeitens, Wissenschaftliche Quellen und Texte, Prüfungs- und Präsentationsformen, Methoden der Medienwissenschaft, Literaturrecherche, Zitat und Bibliographie, Bibliothek, Themenfindung, Aufbau von Hausarbeiten.
Form der Wissensvermittlung:	V + Ü
Semesterwochenstunden:	V (2 SWS), Ü (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	It. PSO
Leistungsnachweise:	Hausarbeit, bestehend aus kurzen Textübungen
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 60 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 60 Std. Leistungsnachweise: 60 Std. Insgesamt: 180 Std.
ECTS-Punktezahl:	6
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 1. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	Vorlesung für THW/MW 1.2

Modul MW 1.3: Elemente und Strukturen

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Übung zur Einführung in die gestalterische Medienästhetik und in grundlegende medienpraktische Techniken.
Lernziele:	Kenntnisse grundlegender visueller, auditiver, narrativer und ludischer Formen, Fähigkeit zu deren Beurteilung und zur eigenen gestalterischen Umsetzung. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der Übung.
Lerninhalte:	In kleinen Aufgaben wird zu einer Auseinandersetzung mit grundlegenden medialen Formen angeregt, die für die Medienproduktionen der kommenden Semester notwendig sind.
Form der Wissensvermittlung:	Übung
Semesterwochenstunden:	Ü (3-4 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	It. PSO
Leistungsnachweise:	Werkstück, bestehend aus kurzen Praxis-Übungen
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 60 Std. Arbeitsaufgaben und Leistungsnachweis: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 1. FS)
Modulverantwortliche:	Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	keine

Modul MW 2.1: Einführung in die Medienwissenschaft II

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus zwei Vorlesungen zur Geschichte und Ästhetik digitaler Medien und zur Systematik und Ästhetik von Computerspielen/ Spielgeschichte, sowie einem begleitenden Tutorium mit freiwilliger Teilnahme. Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II
Lernziele:	Vermittlung von Grundkenntnissen und Grundbegriffen der Geschichte und Ästhetik digitaler Medien sowie der medialen Ausdrucksformen und der Werkgeschichte des Computerspiels als Teil der Kulturgeschichte des Populären und der Technikgeschichte des Digitalen.
Lerninhalte:	Formästhetische Merkmale digitaler Medien, Kulturgeschichte des Populären, Technikgeschichte des Digitalen, Meilensteine der Computerspielgeschichte (inkl. Sichtung).
Form der Wissensvermittlung:	Vorlesungen
Semesterwochenstunden:	V (3 SWS) + V (3 SWS) + T (2 SWS, mit freiwilliger Teilnahme)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1 und MW 1.2
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 90 Std. Leistungsnachweis: 90 Std. Insgesamt: 180 Std.
ECTS-Punktezahl:	6
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 2. FS)
Modulverantwortliche:	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 2.1 B.A. Theater und Medien

Modul MW 2.2: Medienanalyse

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Proseminar zur Medienanalyse.
Lernziele:	Kenntnis der theoretischen und konzeptionellen Grundlagen, Anwendung von Methoden und Begriffen der Medienanalyse. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an dem Proseminar.
Lerninhalte:	Exemplarische Analysen verschiedener Medienformate (abgesehen von Computerspielen, deren Analyse in Modul 2.1 behandelt wird)
Form der Wissensvermittlung:	PS
Semesterwochenstunden:	PS (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1 und MW 1.2
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 30 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 30 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 2. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 2.2 B.A. Theater und Medien

Modul MW 2.3: Game Design

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Übung zu Game Design und Projektplanung sowie einer Übung zu 3D-Grafik.
Lernziele:	Planung eines Spielprojektes. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an den beiden Übungen des Moduls.
Lerninhalte:	Einführung in die Konzeption und Planung eines Spielprojekts und in die grafische Gestaltung von 3D-Assets.
Form der Wissensvermittlung:	Ü + Ü
Semesterwochenstunden:	Ü (2 SWS) + Ü (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1 und MW 1.3
Leistungsnachweise:	Konzept (Design Document)
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 60 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 60 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 210 Std.
ECTS-Punktezahl:	7
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 2. FS)
Modulverantwortliche:	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien)
Hinweise zur Polyvalenz:	keine

Modul MW 2.4: Einführung in die Spieleprogrammierung

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Vorlesung zur Einführung in die Spieleprogrammierung, einer Übung zum werkzeuggestützten Projektmanagement und einer Übung zur Begleitung der Aufgaben.
Lernziele:	Grundkenntnisse des Programmierens von Computerspielen, Fähigkeiten im Umgang mit einer Game-Engine und einer Entwicklungsumgebung. Fähigkeiten des Projektmanagements in der Gamesproduktion. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der Übung zum Projektmanagement.
Lerninhalte:	Einführung in das Programmieren (z.B. mit C#), Umgang mit einer Game-Engine (z.B. Unity), einer Entwicklungsumgebung (z.B. Visual Studio) und werkzeuggestütztem (z.B. Git) Projektmanagement.
Form der Wissensvermittlung:	V + Ü + Ü
Semesterwochenstunden:	V (2 SWS), Ü (1 SWS, Block), Übung (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1 und MW 1.3
Leistungsnachweise:	Werkstück
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 60 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 60 Std. Leistungsnachweise: 60 Std. Insgesamt: 180 Std.
ECTS-Punktezahl:	6
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 2. FS)
Modulverantwortliche:	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	keine

Modul MW 3.1: Medientheorie I

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Proseminar Medientheorie: Close Readings sowie einem Proseminar Game Studies.
Lernziele:	Einführung in medientheoretisches Denken und Schreiben. Fähigkeiten zu genauer Lektüre, Textverständnis und Nachvollzug wissenschaftlicher Argumentationen. Überblick über Kultur- und Medientheorien des Computerspiels. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an den beiden Seminaren.
Lerninhalte:	Einüben der gründlichen Beschäftigung mit ausgewählten Texten allgemeiner Medientheorien durch vertiefte Lektüren und Close Readings exemplarischer Texte sowie mit grundlegenden Texten zur Medientheorie des Computerspiels.
Form der Wissensvermittlung:	PS + PS
Semesterwochenstunden:	PS (2 SWS) + PS (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1 und MW 1.2
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 60 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 150 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 300 Std.
ECTS-Punktezahl:	10
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 3. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	PS Medientheorie: Close Readings für MW 3.1 B.A. Theater und Medien

Modul MW 3.2: Medien-Projekt: Computerspiel

Sprache:	Deutsch o. Englisch										
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Übung zu Balancing und Distribution sowie einer Übung zur Projektdurchführung.										
Lernziele:	Realisierung und Präsentation eines Spielkonzeptes. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an den Übungen.										
Lerninhalte:	Praktische Einführung ins agile Arbeiten, Projektdurchführung und Versionierung. Balancing und Distribution eines Spiels.										
Form der Wissensvermittlung:	Ü (Balancing und Distribution) + Übung (Projektdurchführung)										
Semesterwochenstunden:	Ü (2 SWS) + Übung (2 SWS)										
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.3, MW 2.3. und MW 2.4										
Leistungsnachweise:	Reflektiertes Werkstück incl. Konzept, Umsetzung, Präsentation, Dokumentation und Reflexion.										
Workload-Berechnung:	<table> <tr> <td>Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:</td> <td>60 Std.</td> </tr> <tr> <td>Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Projektumsetzung</td> <td>120 Std.</td> </tr> <tr> <td>Dokumentation + Präsentation</td> <td>60 Std.</td> </tr> <tr> <td>Insgesamt:</td> <td>240 Std.</td> </tr> </table>	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	60 Std.	Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:		Projektumsetzung	120 Std.	Dokumentation + Präsentation	60 Std.	Insgesamt:	240 Std.
Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	60 Std.										
Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:											
Projektumsetzung	120 Std.										
Dokumentation + Präsentation	60 Std.										
Insgesamt:	240 Std.										
ECTS-Punktezahl:	8										
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr										
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 3. FS)										
Modulverantwortliche:	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien										
Hinweise zur Polyvalenz:	keine										

Modul MW 4.1: Medientheorie II

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Hauptseminar zu Medientheorien.
Lernziele:	Vertiefung von medientheoretischem Denken und Schreiben. Erarbeitung zentraler medientheoretischer Texte sowie Analyse, Kontextualisierung und Diskussion von theoretischen Fragestellungen der Medienwissenschaft. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an dem Hauptseminar des Moduls.
Lerninhalte:	Zentrale medientheoretische Debatten und Texte der Medientheorie.
Form der Wissensvermittlung:	HS
Semesterwochenstunden:	HS (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.2 und MW 3.1
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 30 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 30 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 4. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 4.1 (Wahlpflicht/optional) B.A. Theater und Medien

Modul MW 4.2: Mediengeschichte und -ästhetik

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Hauptseminar zu Mediengeschichte und -ästhetik.
Lernziele:	Analysefähigkeit, Verständnis und Diskussion medienästhetischer Phänomene und ihrer historischen Kontexte. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an dem Hauptseminar des Moduls.
Lerninhalte:	Erweiterung der Grundbegriffe des Fachs sowie grundlegender Arbeitsformen und Bezugsfelder. Vernetzte Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien. Visualisierungs-, Sonifizierungs- und Erzählformen audiovisueller Medien sowie Geschichte und Medienästhetik interaktiver Medien.
Form der Wissensvermittlung:	HS
Semesterwochenstunden:	2 SWS
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.2, MW 2.1 und MW 2.2
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 30 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 30 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 4. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 4.2 (Wahlpflicht/optional) B.A. Theater und Medien

Modul MW 4.3: Medienprojekt

Sprache:	Deutsch o. Englisch												
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Übung Projektkonzeption und einem Projekt zu dessen Umsetzung.												
Lernziele:	Planung und Realisierung eines Medienprojekts. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der Übung und dem Projekt.												
Lerninhalte:	Konzeption und Realisierung eines Medienprojekts in den Bereichen Film, Sound, Installation o.ä.												
Form der Wissensvermittlung:	Ü + P												
Semesterwochenstunden:	Ü (2 SWS), P (2-4 SWS)												
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.3 und MW 2.2												
Leistungsnachweise:	Reflektiertes Werkstück incl. Konzept, Umsetzung, Präsentation, Dokumentation und Reflexion												
Workload-Berechnung:	<table> <tr> <td>Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:</td> <td>60 Std.</td> </tr> <tr> <td>Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Konzept</td> <td>120 Std.</td> </tr> <tr> <td>Umsetzung</td> <td>150 Std.</td> </tr> <tr> <td>Dokumentation + Präsentation</td> <td>60 Std.</td> </tr> <tr> <td>Insgesamt:</td> <td>390 Std.</td> </tr> </table>	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	60 Std.	Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:		Konzept	120 Std.	Umsetzung	150 Std.	Dokumentation + Präsentation	60 Std.	Insgesamt:	390 Std.
Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	60 Std.												
Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:													
Konzept	120 Std.												
Umsetzung	150 Std.												
Dokumentation + Präsentation	60 Std.												
Insgesamt:	390 Std.												
ECTS-Punktezahl:	13												
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr												
Zeitlicher Umfang:	2 Semester (Empfehlung: 3. – 4. FS)												
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft												
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 4.3 B.A. Theater und Medien												

Modul MW 5.1: Medienkultur

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Hauptseminar zu Medienkulturen.
Lernziele:	Vertiefte Kenntnis und Erörterung von historischen, theoretischen und analytischen Fragestellungen unter Bezugnahme auf umfassende Kontexte der Medienkultur. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme am Hauptseminar des Moduls.
Lerninhalte:	Kulturelle Kontextualisierung konkreter medienästhetischer Phänomene sowie mediale Möglichkeitsbedingungen der Kultur, Paradigmen der Kultur der Medien.
Form der Wissensvermittlung:	HS
Semesterwochenstunden:	HS (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.2, MW 2.2 und MW 3.1
Leistungsnachweise:	Hausarbeit
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 30 Std. Vor- und Nachbereitung, Arbeitsaufgaben: 30 Std. Leistungsnachweise: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5, davon 1 für Teilnahme, 1 für Vor- und Nachbereitung und 3 für Hausarbeit.
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 5. FS)
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 5.1 B.A. Theater und Medien

Modul MW 5.2: Dimensionen von Medien und Gesellschaft

Sprache:	Deutsch o. Englisch
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einer Vorlesung zu Dimensionen von Medien und Gesellschaft und einer vertiefenden Übung.
Lernziele:	Kenntnis und Reflexionsfähigkeit der Zusammenhänge von Medien, Kultur und Gesellschaft unter besonderer Berücksichtigung der medienrechtlichen Rahmenbedingungen. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der vertiefenden Übung.
Lerninhalte:	Verschiedene Aspekten von Medien und Gesellschaft werden in ihrem historischen Kontext vorgestellt sowie medientheoretisch reflektiert und eingeordnet. Zudem werden Grundlagen der rechtlichen Rahmenbedingungen, darunter Urheber-, Marken, Teledienste-, Telemedien-, Jugendschutz-, Datenschutz, Schuld- und Strafrecht vorgestellt.
Form der Wissensvermittlung:	VL
Semesterwochenstunden:	VL (2 SWS)
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 2.1, MW 2.2. und MW 3.1
Leistungsnachweise:	Werkstück bestehend aus fünf Medienkonzepten
Workload-Berechnung:	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen: 30 Std. Vor- und Nachbereitung: 30 Std. Thematisch bezogene Medien-Konzeptionen: 90 Std. Insgesamt: 150 Std.
ECTS-Punktezahl:	5
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 5. FS)
Modulverantwortliche:	Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 5.2 B.A. Theater und Medien

Modul MW 5.3: Abschlussprojekt

Sprache:	Deutsch o. Englisch										
Zusammensetzung:	Das Modul besteht aus einem Medienprojekt sowie der Teilnahme an einer projektbegleitenden Übung.										
Lernziele:	Erstellung eines medienwissenschaftlich reflektierten Konzepts und dessen kreative mediengestalterische Umsetzung in eine umfangreichere Medien-Produktion frei gewählten Formats. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der projektbegleitenden Übung.										
Lerninhalte:	Projektorientiertes, arbeitsteiliges und zielorientiertes Arbeiten unter Betreuung eines Fachdozenten bzw. einer Fachdozentin zur Erstellung einer Medienproduktion.										
Form der Wissensvermittlung:	Ü (Medienlabor), Projekt										
Semesterwochenstunden:	Ü (2 SWS)										
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.3, MW 2.1, MW 3.2 und MW 4.3.1										
Leistungsnachweise:	Reflektiertes Werkstück incl. Konzept, Umsetzung, Präsentation, Dokumentation und Reflexion										
Workload-Berechnung:	<table> <tr> <td>Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:</td> <td>30 Std.</td> </tr> <tr> <td>Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Konzept und Projektumsetzung</td> <td>270 Std.</td> </tr> <tr> <td>Dokumentation und Präsentation</td> <td>60 Std.</td> </tr> <tr> <td>Insgesamt:</td> <td>360 Std.</td> </tr> </table>	Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	30 Std.	Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:		Konzept und Projektumsetzung	270 Std.	Dokumentation und Präsentation	60 Std.	Insgesamt:	360 Std.
Aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen:	30 Std.										
Leistungsnachweise / Reflektiertes Werkstück:											
Konzept und Projektumsetzung	270 Std.										
Dokumentation und Präsentation	60 Std.										
Insgesamt:	360 Std.										
ECTS-Punktezahl:	12										
Angebotshäufigkeit:	jeweils einmal im Studienjahr										
Zeitlicher Umfang:	1 Semester (Empfehlung: 5. FS)										
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien										
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 5.3 B.A. Theater und Medien										

Modul MW 6: BA-Arbeit

Sprache:	Deutsch o. Englisch						
Lernziele:	Die Bachelorarbeit hat das Ziel, ein im Sinne des Bachelorstudiengangs Medienwissenschaft und Medienpraxis theoretisch reflexiv angelegtes Thema selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und in angemessener Weise sprachlich darzustellen. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme am Oberseminar/Kolloquium.						
Lerninhalte:	Die Themenwahl erfolgt in thematischer Anlehnung an die Lerninhalte des Bachelorstudiengangs Medienwissenschaft und Medienpraxis.						
Form der Wissensvermittlung:	Eigenständige wissenschaftliche Arbeit unter fachgerechter wissenschaftlicher Betreuung. Vorlage eines Exposés und Präsentation des Konzepts in einem Oberseminar/Kolloquium.						
Teilnahmevoraussetzungen:	MW 1.1, MW 1.2, MW 2.1, MW 2.2, MW 3.1, MW 4.1 MW 4.2, und MW 5.1						
Leistungsnachweise:	Bachelorarbeit						
Workload-Berechnung:	<table> <tr> <td>Verfassen der Bachelorarbeit</td> <td>330 Std.</td> </tr> <tr> <td>Teilnahme an Oberseminar/Kolloquium und Präsentation</td> <td>30 Std.</td> </tr> <tr> <td>Insgesamt:</td> <td>360 Std.</td> </tr> </table>	Verfassen der Bachelorarbeit	330 Std.	Teilnahme an Oberseminar/Kolloquium und Präsentation	30 Std.	Insgesamt:	360 Std.
Verfassen der Bachelorarbeit	330 Std.						
Teilnahme an Oberseminar/Kolloquium und Präsentation	30 Std.						
Insgesamt:	360 Std.						
ECTS-Punktezahl:	12						
Angebotshäufigkeit:	jedes Semester						
Zeitlicher Umfang:	15 Wochen (Empfehlung: 6. FS)						
Modulverantwortliche:	Professorinnen und Professoren der Fachgruppe Medienwissenschaft						
Hinweise zur Polyvalenz:	MW 6 B.A. Theater und Medien						

Modul MP 1: Freies Projekt

Lernziele:	Grundlegende Kenntnisse im Projekt- und Kulturmanagement. Umsetzung eines Projekts im Team.
Lerninhalte:	Frei wählbares Projekt in Teamarbeit, z.B. Organisation und Durchführung der Mediennacht, Mitarbeit bei einer studentischen Initiative wie Campus TV oder Schallwerk, Organisation eines E-Sport-Turniers, eines wissenschaftlicher Workshops, einer Ausstellung etc.
Form der Wissensvermittlung:	Freies Projekt
Teilnahmevoraussetzungen:	lt. PSO
Leistungsnachweise:	Konzept und/oder Umsetzung incl. Dokumentation
Workload-Berechnung:	90 Std.
ECTS-Punktezahl:	3
Angebotshäufigkeit:	frei wählbar
Zeitlicher Umfang:	1 Semester / beliebig
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien Professur für Medienwissenschaft Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien
Hinweise zur Polyvalenz:	keine

Modul MP 2: Praktikum

Lerninhalte:	Frei wählbares Praktikum in einem Medienbetrieb im Umfang von mindestens 6 Wochen.	
Teilnahmevoraussetzungen:	It. PSO	
Leistungsnachweise:	Praktikumsbericht im Umfang von 8-10 Seiten und Praktikumszeugnis des Praktikumsgebers bzw. der Praktikumsgeberin.	
Workload-Berechnung:	Insgesamt:	240 Std.
ECTS-Punktezahl:	8	
Angebotshäufigkeit:	frei wählbar	
Zeitlicher Umfang:	mind. 8 Wochen (Empfehlung: zwischen 5. und 6. FS)	
Modulverantwortliche:	Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien	
Hinweise zur Polyvalenz:	keine	

5) Musterstudienverlauf für das Hauptfach¹:

1. Fachsemester

MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I

MW 1.2 Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten

MW 1.3 Elemente und Strukturen

2. Fachsemester

MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II

MW 2.2 Medienanalyse

MW 2.3 Game Design

MW 2.4 Einführung in die Spieleprogrammierung

3. Fachsemester

MW 3.1 Medientheorie I

MW 3.2. Medienprojekt: Computerspiel

MW 4.3.1 Medienprojekt: Konzept

4. Fachsemester

MW 4.1 Medientheorie II

MW 4.2 Mediengeschichte u. Medienästhetik

MW 4.3.2 Medienprojekt: Realisierung

MP 1 Freies Projekt

5. Fachsemester

MW 5.1 Medienkultur

MW 5.2 Dimensionen von Medien und Gesellschaft

MW 5.3 Abschlussprojekt

6. Fachsemester

MP 2 Praktikum

MW 6 B.A.-Arbeit

¹ Der Verlauf des Kombifaches richtet sich nach den Regelungen des jeweiligen Faches.