

Um das Modul erfolgreich abzuschließen, ist für MeWiPler*innen der Besuch der Vorlesung in Kombination mit der Übung 1, 2 oder 3 erforderlich. Für TuMler*innen gilt es, neben der Vorlesung die dazugehörige Übung in TuM zu besuchen.

40906 **Elemente und Strukturen (zusammen mit Kiron Patka und Eva-Maria Stutz)** **Hadwiger**
PS, 2 SWS, Do 10-13, Gruppe I, Do 13-16 Gruppe II, Do 16-19 Gruppe III
MW 1.3. BA MeWiP, BA TuM

Der Kurs wird alternierend von Eva-Maria Stutz (Games), Paul Hadwiger (Film) und Kiron Patka (Sound) angeboten.

Im Teilbereich Sound des Kurses Elemente und Strukturen wird eine grundlegende Hörschule, sowie Grundlagen der Audio-Technik an kleinen Werkstücken vermittelt.

Der Teilbereich Games ist den Grundlagen des Game Designs gewidmet. Beim Game Design geht es u. a. darum, die Strukturen eines Spiels zu bestimmen und in Form von Regeln festzuhalten. In der Übung werden verschiedene Verfahren vorgestellt, um von der Idee zu einem Spiel zu gelangen.

In dem Bereich Film werden die technischen Grundlagen der Produktion und Postproduktion vermittelt und die klassischen Workflows vorgestellt. In allen drei Teilbereichen werden Werkstücke erarbeitet und reflektiert.

3. Fachsemester

40908 **Medientheorie I/Close Reading** **Christen**
PS, 2 SWS, Do 12-14, Gruppe I
MW 3.1. BA MeWiP, BA TuM

Gegenstand der textnahen Auseinandersetzung wird in dieser Gruppe Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld von Hito Steyerl sein. Bitte besorgen Sie sich vor Beginn des Seminars den 2019 im Verlag Turia + Kant erschienene Taschenbuch.

40908 **Medientheorie I/Close Reading** **Andergassen**
PS, 2 SWS, Do 16-18, Gruppe II
MW 3.1. BA MeWiP, BA TuM

Subject of a close reading in this seminar will be the book by E. Ann Kaplan "Looking for the Other: Feminism, Film and the Imperial Gaze". Please purchase the paperback version of the book prior to the first session of the seminar.

The seminar will be conducted in German and/or English, depending on the preferences of the attending students.

40908 **Medientheorie I/Close Reading** **Hanke**
PS, 2 SWS, Mi 10-12, Gruppe III
MW 3.1. BA MeWiP, BA TuM

Das Seminar dient dazu, den Umgang mit Theorietexten anhand der intensiven Beschäftigung mit einem einzelnen, exemplarischen Buch einzuüben. In enger und kritischer Textarbeit werden wir die vielfältigen Facetten eines umfangreicheren Theorietextes kennen lernen, unser Lesen, Verstehen und Denken schärfen und uns damit vertraut machen, wie Medientheorie agieren kann. Buchtitel wird bald bekannt gegeben.

40909 **PS, Game Studies** **Rackowski**
V, 2 SWS, Mi 12-14 Gruppe I, Do 10-12 Gruppe II
MW 3.1. BA MeWiP, CSW (nur Gruppe I)

Das Seminar wird Grundlagen der kulturwissenschaftlichen und soziologischen Spielforschung aufarbeiten und diese dann an das disziplinübergreifende Forschungsfeld der Game Studies anschließen. Neben grundlegenden Fragen, etwa danach wie Spiel zu definieren sei, wo es beginnt und endet und welche Konsequenzen es haben kann, wird es insbesondere um den Status von digitalen Spielen (Computer- und Konsolenspielen) und um ihre Communities gehen.

Medienprojekt Computerspiele **Stutz**
Ü, 2 SWS, tba
MW 3.2 BA MeWiP

Tba.

40990 Medienprojekt Computerspiele Hädicke
T, 2 SWS, Fr 10-12 Gruppe I, Fr 12-14 Gruppe II, Fr 14-16 Gruppe III,
MW 3.2 BA MeWiP

Spielprojekt - Agile Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele (SCRUM)
Die Entwicklung von Spielen ist geprägt vom Entwerfen, Ausprobieren und Verwerfen von Ideen. Dieses iterative Vorgehen bei der Gestaltung von Spielen setzt auf kurze Entwicklungszyklen, schnelles Prototypisieren, kontinuierliches Testen und die ständige Anpassung des Konzeptes auf die sich verändernden Zielstellungen, Gegebenheiten und Ansprüche des Prozesses. Die Spieleentwicklung ist durch diese Voraussetzungen ein besonders gut geeignetes Feld für die Anwendung und das Erlernen agiler Arbeitsweisen.

Zeitslots zwischen 10:00 – 18:00 Uhr Beginn: 17.10.2022 Raum: Konferenzraum am Zapf Präsenz in Ausnahmefällen Hybrid/Remote möglich

Die Termine für das Pitch-Event, den Game-Jam und die Workshops finden für alle vor dem Vorlesungsbeginn statt und werden in Rücksprache mit den Studierenden festgelegt.

Angeschlossene Blockveranstaltung Einführung Agiles Arbeiten mit Scrum:

Block-Termin noch klären – Erste Gruppe – Einführungsworkshop MineCraft-Scrum (max. 20 Studierende nach Voranmeldung)

Block-Termin noch klären - Zweite Gruppe - Einführungsworkshop MineCraft-Scrum (max. 20 Studierende nach Voranmeldung)

Block-Termin noch klären - Auftakt Game Jam nach Abstimmung mit Studierenden

Dipl.-Kult. / M.A. Robin Hädicke

40912 Medienprojekt Konzept (zusammen mit Kiron Patka) Hadwiger
S, 2 SWS, Di 10-13 Gruppe I u. III, Di 13-16 Gruppe II und IV
MW 4.3.1 BA MeWiP, BA TuM

Der Kurs Medienprojekt Konzept wird von Kiron Patka (Audio) und Paul Hadwiger (Video) gehalten. Der Unterricht erfolgt in Gruppen mit je denselben Inhalten. Im Rahmen des Kurses werden filmisches und auditives Erzählen und genrespezifische Gestaltung vermittelt und die Konzeptarbeit mit praktischen Übungen vertieft. Alle TeilnehmerInnen fertigen ein Konzept/ Skript für ein Video- sowie für ein Audio-Projekt an, eine Auswahl dieser wird im folgenden Sommersemester umgesetzt.

5. Fachsemester

40913 Medienkultur Andergassen
Psychoanalysis and Film
HS, 2 SWS, Do 14-16 Gruppe I
MW 4.1. BA MeWiP, BA TuM

Psychoanalysis as the science of the “unconscious” (Sigmund Freud, Jaques Lacan) has been applied within film studies in several ways: reading of films as reflections of human crisis/trauma or broader mythologies; relations between spectatorship and film; application of Freuds “dreamwork” to film. In this class, we will read and discuss positions (from postcolonial-, feminist- and film theory) and review film examples with the goal to use psychoanalysis as an inquisitive tool to analyze filmic knowledge production.

The course will be conducted in German or English, depending on the preferences of the attending students.

40913 Medienkultur Rudolf
Tracking Tricksters
HS 2 SWS, Fr 14-16 Gruppe II
MW 5.1. BA MeWiP, BA TuM

In this seminar we will look at cinematic representations of tricksters and their socio-cultural significance. Because the category of trickster is pervasive throughout many cultures and traditions, we will engage with a broad variety of texts in an attempt to understand the trickster figure as a transnational, border-crossing agent.

The course will be held in English or German, depending on the attending students.

40913 Medienkultur Camuroglu Cig
The Protest Forms and Media Culture after Gezi Resistance in Turkey
HS, 2 SWS, Do 10-12 Gruppe III
MW 5.1. BA MeWiP, BA TuM

Beginning with Gezi Resistance in 2013, the transformation of mass media, politics and public spheres in Turkey have accelerated. And all these transformations triggered profound changes in forms of political expression, participation, media culture and protest. The visual, textual and performative elements of the protests in public spaces are intertwined with art, politics and journalistic forms as well. During the seminar we will discuss the

changing media culture and protest forms in Turkey in regard to 21st century protest movements and to transformation of media globally.

40913 Medienkultur Patka
100 Jahre Radio
HS, 2 SWS, Mo 16-18 Gruppe IV
MW 5.1. BA MeWiP, BA TuM

In diesem Seminar zur Radiogeschichte werden wir also keinem chronologisch-linearem Geschichtsmodell folgen, sondern verschiedene Perspektiven einnehmen und uns auf unterschiedliche historische Zugänge zum Medium Radio einlassen. Dabei werden wir hoffentlich viel Neues übers Radio erfahren; vorrangiges Ziel ist aber nicht in erster Linie, historisches Faktenwissen über das Medium Radio anzuhäufen. Stattdessen sollten Sie am Ende des Seminars unterschiedliche Modelle der Mediengeschichtsschreibung und Aspekte der Radiogeschichte kennen und in der Lage sein, die Pluralität und historische Gebundenheit von Geschichtsschreibung zu reflektieren.

40914 Dimensionen von Medien und Gesellschaft Koubek
V, 2 SWS, Selbststudium
MW 5.2. BA MeWiP, BA TuM

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.

40915 Medienlabor Film Hadwiger
Ü, 2 SWS, Mi 18-20
MW 5.3. BA MeWiP, BA TuM

Das Medienlabor begleitet die Entwicklung, Produktion und Postproduktion von Abschlussprojekten aus dem Bereich Bewegtbild. Für Abschlussprojekte ist mindestens eine Projektpräsentation obligatorisch. In den Sitzungen wird regelmäßig der aktuelle Stand der einzelnen Projekte besprochen, die Teams/AutorInnen erhalten Feedback und Hilfestellung bei inhaltlichen, technischen und logistischen Problemstellungen. Das Medienlabor versteht sich auch als Netzwerktreffen für Freie Projekte und Initiativen.

40915 Medienlabor Audio Patka
Ü, 2 SWS, Mi 18-20
MW 5.3. BA MeWiP, BA TuM

Tba.

40915 Medienlabor Spiel Stutz
Ü, 2 SWS, Mi 18-20
MW 5.3. BA MeWiP, BA TuM

Tba.

40916 Kolloquium/Oberseminar BA Gregor, Hanke
S, 2 SWS, Mi 16-18 Gruppe I, Mo 16-18 Gruppe II
MW 6, BA MeWiP, BA TuM

Pflicht für BA MeWiP und TuM neue PSO (ab Studienaufnahme WS 16/17)!

** Für TuM-Studierende, die eine theaterwiss. BA-Arbeit planen: Besuchen Sie das BA-Kolloq. der Theaterwissenschaft **

Das Kolloquium begleitet die Konzeption und Umsetzung aller im laufenden Semester entstehenden medienwissenschaftlichen BA-Arbeiten. Im Rahmen des Kolloquiums stellen die teilnehmenden Studierenden dem Plenum ihre Konzepte und den Bearbeitungsstand ihrer Abschluss-Arbeit zur Diskussion. Außerdem werden Fragen der wissenschaftlichen Bearbeitung von Fachthemen, der Literaturrecherche, der Konzeption und des Aufbaus sowie der Formalia von wissenschaftlichen Arbeiten diskutiert und fallbezogene Fragen gemeinsam besprochen. Nach Möglichkeit werden aktuelle fachwissenschaftliche Texte zu den Themenbereichen der geplanten Arbeiten besprochen. Für fortgeschrittene BA MeWiP und TuM (für jene, die eine medienwiss. Arbeit schreiben) nach der neuen PSO (gültig ab Studienaufnahme WS 16/17) ist dies eine Pflicht-LV, die in jenem Semester besucht werden soll, in dem die BA-Arbeit angemeldet wird. Dringend empfohlen wird eine parallele Belegung zur Anfertigung der BA-Arbeit. Voraussetzung zur Teilnahme für MeWiP: Abschluss MW 4.1/4.2; für TuM: MW 4.1 oder 4.2 für den Bereich Medien. Die Teilnahme am Kolloquium ist NICHT daran gebunden, dass der*die Dozent*in formale Gutachter*in der BA-Arbeit ist.

Computerspielwissenschaften Master

1. Fachsemester

42000 **Medientheorie/ Medialität** **Raczkowski**
S, 2 SWS, Di 16-18
M1.1 | MeWi II & Spezialisierung MeWi | Modulbereich 3 Kulturstudien,
Verzahnungsmodul I & II | M2a / M3

Im Seminar werden digitale Spiele als Gegenstand medienwissenschaftlicher Forschung betrachtet. Dabei wird auf Grundlagentexte der Medientheorie und der Forschung zu digitalen Medien zurückgegriffen und es werden aktuelle und weiterführende Ansätze aus den Game Studies behandelt. Die Kenntnis grundlegender Theorien des Spiels wird vorausgesetzt. Der Kurs wird mit einer Hausarbeit im Umfang von 35.000 Zeichen abgeschlossen.

42002 **Game Design 1a** **Hädicke**
P+S, 2 SWS, Mo 12-14
M2 1.1. MA CSW

Das Praxisseminar thematisiert Game Design als künstlerische Praxis. Ziel ist die Konzeption kleiner Spielprojekte unter wechselnden Gesichtspunkten wie bspw. Kontext, Spielmechanik oder Technologie, mit denen die Medialität von Spielen methodisch prototypisiert, ausprobiert und dokumentiert werden kann.

42003 **Game Design 1b** **Stutz**
P+S, S SWS, Di 10-12
M2 1.1. MA CSW

Der Kurs beschäftigt sich grundlegenden Konzepten und Patterns des Level Designs. Gegenstand sind Analysen und Entwürfe an der inhaltlichen Schnittstelle von Spielmechanik, Dramaturgie und Raumgestaltung.

Propädeutikum Medienanalyse **Koubek**
PP, S SWS, Online
PMW

Computerspiele analytisch spielen, darüber sprechen und über die Spiele und das Spielen schreiben sind eine wichtige Voraussetzung dafür Spiele besser zu verstehen und bessere Spiele zu machen. Darüber hinaus bildet das kritische Spielen, Sprechen und Schreiben die Voraussetzung dafür, dass digitale wie auch analoge Spiele in gesellschaftlichen und kulturellen Diskursen ernstgenommen werden. Das Seminar soll an beispielhaften Texten und Spielen den analytischen Blick auf die Spiele schärfen, Werkzeuge und Methoden aus den Kultur- und Medienwissenschaften zu ihrer kritischen Betrachtung und Beschreibung vorstellen und Hilfestellungen beim Analysieren von und Schreiben über Spiele bieten.

Propädeutikum Game Studies **Raczkowski**
PP, S SWS, Do 10-12
PMW

Dieses Blended-Learning-Propädeutikum richtet sich ausschließlich an Studierende der Computerspielwissenschaft. Es bietet eine Einführung in zentrale Texte der kulturwissenschaftlichen Spielforschung und der Game Studies. Zielsetzung ist die Vermittlung von Grundlagen spielwissenschaftlicher Theorie und eine Annäherung an zeitgenössische Diskurse, die das Forschungsfeld prägen. Der Kurs geht in dem MeWiP-Kurs „Game Studies“ Gruppe II auf, die Felix Raczkowski anbietet.

42004 **Propädeutikum Game Design** **Hädicke**
PP, S SWS, Mi 10-12, Online
PMW

Dieses Propädeutikum richtet sich ausschließlich an Studierende der Computerspielwissenschaft. Darin werden verschiedene Game-Design-Methoden vorgestellt und an kleinen Projekten eingeübt.

5. Fachsemester

42006 **Figurationen des Medialen: Computerspiele** **Hanke**
S, 2 SWS, Di 16-18
M1.3, MA CSW, M1 Medienwissenschaft/Medientheorie, 3. Fs.

Dieser Kurs in der Medienwissenschafts-Säule des MA Computerspielwissenschaften (CSW) vertieft ausgewählte Themen der Game Studies (u.a. Narration, Simulation, Avatar, Serialität, Raum und Präsenz). Ein besonderer Fokus liegt auf aktuellen Beiträgen zu Problematiken der Transgression, Unbestimmbarkeit und Einhegung, Surveillance, affirmativer Spekulation, Identitätstourismus, Sexismus, Alt-Right-Bewegung und Rassismus. Das Kurs-Format folgt dem einer Talkshow, in der sich zwei Texte begegnen: Pro Sitzung vertreten zwei Kleingruppen jeweils einen Text bzw. dessen Autor*in um die Positionen mit- und gegeneinander zu diskutieren - unter aktiver Einbeziehung des Publikums, das jeweils mind. einen der beiden Texte gelesen hat und eine Frage/Kommentar dazu mitbringt. In einigen Sitzungen wird gemeinsam über nur einen Text gesprochen. Pflicht MA CSW 3.Fs

42007 **Game Design II** **Hädicke**
P+S, 2 SWS, Mo 10-12
M2.2

Das Praxisseminar thematisiert Game Design als künstlerische Praxis. Ziel ist die Konzeption kleiner Spielprojekte unter wechselnden Gesichtspunkten wie bspw. Kontext, Spielmechanik oder Technologie, mit denen die Medialität von Spielen methodisch prototypisiert, ausprobiert und dokumentiert werden kann.

42008 **Spielproduktion im Kontext** **Heßler**
P+S, 2 SWS, Fr 12-14
M.3.3

Dieses Projektseminar versteht sich als Begleitveranstaltung zur Arbeit an den Abschlussprojekten im Studiengang Computerspielwissenschaft. Im Austausch mit den studentischen Projektgruppen werden Strategien des Projektmanagements und der Ideenentwicklung vertieft und angewandt. Dadurch soll die eigenständige Strukturierung von Entwicklungsprozessen erleichtert und im Austausch über Produktionserfahrungen den projektspezifischen Schwierigkeiten begegnet werden.

42011 **Masterkolloquium** **Hanke, Koubek**
S, 2 SWS, tba.
M.6

Das Kolloquium begleitet CSW MA-Arbeiten im Bereich Medienwissenschaft. Blocktermine tba.

40911 **Scrum Coaching – Agiles Projektmanagement in der Praxis (Projekt)** **Hädicke**
Ü, 2 SWS, Termine nach Vereinbarung + Blockveranstaltungen tba
BA MeWiP, Ludium Generale, offenes Angebot für Abschlussprojekte

Das SCRUM-Coaching wendet sich an alle studentischen Projekte, die im Rahmen einer angestrebten Unternehmensgründung oder im Rahmen eines Projektes an der Entwicklung und Evaluation funktionaler Prototypen arbeiten. Durch Treffen des Projektteams und den Einsatz von Scrum, einem Framework für die agile Entwicklung digitaler Artefakte sollen die Projektteams beim Erreichen ihrer selbstgesteckten Ziele unterstützt und im Umgang mit agilen Vorgehensweisen trainiert werden. Zielstellung des Projektes ist die Entwicklung eines präsentationsfähigen und testbaren high-fidelity Funktionsprototyps.

Master-Seminare Medienkultur und Medienwirtschaft; Literatur und Medien

41000 **Einführung in die Medienwissenschaft** **Weging**
Ü, Mo 12-14
M.A. Medienkultur und Medienwirtschaft: A-1.1
M.A. Literatur und Medien: Propädeutik I: Einführung in die Medienwissenschaft

Aufbauend auf und ergänzend zur Vorlesung »Geschichte und Ästhetik der Medien« sollen anhand von Textlektüren und Fallbeispielen aus Film, Fernsehen, Print- sowie auditiven und digitalen Medien Grundlagen der Medienwissenschaft vermittelt werden. Dabei stehen vor allem Medientheorie, -geschichte und -ästhetik im Fokus der Übung. Ziel des Seminars ist es, den Studierenden wichtige Begriffe, Methoden und Konzepte der Medienwissenschaft näher zu bringen und so die Basis für weiterführende medienwissenschaftliche Seminare zu legen.

Diese Einführung ist ausschließlich für MA-Studierende.

40900 **Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien I** **Hanke**
V, 3 SWS, Di 9-13
A-1.2 / P 1.1 | LuM: MW Prop II, MA LuM und MA MeKuWi, NF
Medienwissenschaft für BA Informatik, MA Soziologie, MA Geschichte

Die Einführungsvorlesung führt mit einem besonderen Fokus auf das Medium Bild in grundlegende Fragen der Medienwissenschaft ein.

Pflicht BA MeWiP und BA TuM 1. Fs.

Propädeutische Module MA LuM und MA MeKuWi

NF Medienwissenschaft für BA Informatik

MA Soziologie, MA Geschichte

40902 **Filmgeschichte I (mit Prof. Dr. Martin Huber, Veronika Rudolf, M.A.)** **Christen**
V, 3 SWS, Di 18-21
LuM: MW Prop II, Propädeutische Module MA LuM

Die Vorlesung ist auf zwei Semester angelegt. Während es im ersten um die Filmgeschichte von den Anfängen bis zur Mitte des vergangenen Jahrhunderts geht, verlängert jeweils das zweite im darauffolgenden Sommer den historischen Überblick vom Kino der Autoren ausgehend bis in die Gegenwart. Die beiden Teile können unabhängig voneinander belegt werden. Zur Vorlesung wird ein Tutorium angeboten.

41015 **Tutorium Filmgeschichte** **Christen**
T, 2 SWS, nach Vereinbarung
MA Literatur und Medien: Propädeutik II: Grundlagen der
Medienwissenschaft

Tutorium zur Vorlesung Filmgeschichte I.

41001 **Dokumentarische Praxis** **Hadwiger**
Ü, 2 SWS, Fr 10-12
MA Medienkultur und Medienwirtschaft B-6, C-6, D-6.1/2, LuM
Praxisprojekt

Die dokumentarische Arbeit als Reise ins Unbekannte, in die Fremde. Der Kurs begleitet nach kurzer Einführung in dokumentarische Formate die Produktion und Postproduktion kurzer dokumentarischer Beobachtungen. Diese werden in kleinen Teams im Raum Bayreuth gedreht. Der Schnitt als zentrale Phase der Entstehung einer Erzählung wird im Rahmen des Kurses eng begleitet. Dreherfahrung ist von Vorteil aber keine Voraussetzung. Leistungsnachweis: Reflektiertes Werkstück.

41002 **Investigative Aesthetics: Medien – Kunst – Wissenschaft** **Christen**
HS, 2 SWS, Di 14-16
MA Medienkultur und Medienwirtschaft B-1, C 1, D-1.1 und 1.2.
MA Literatur und Medien (neu) Medienwissenschaft I & II,
Medienwissenschaftliche Spezialisierung V1 & V2

Wie lassen sich in einer Zeit von „post-truth“ und radikaler Wissenschaftsskepsis mit Hilfe ästhetischer Verfahren Sachverhalte und Wahrheiten als gemeinschaftlich geteilte Bestände sichern? Wie lassen sich aus Daten medial Evidenzen gewinnen? Wir werden im Seminar gemeinsam M. Fuller/E. Weizman (2021): Investigative Aesthetics. Conflicts and Commons in the Politics of Truth (bitte Tb. anschaffen, ca. 14 Euro) lesen und uns eingehend mit den einschlägigen Projekten u.a. von Forensic Architecture beschäftigen.

41003 **Thinking Sex and Media** **Andergassen**
HS, 2 SWS, Do 12-14
MA Medienkultur und Medienwirtschaft B-1, C 1, D-1.2.
MA Literatur und Medien (neu) Medienwissenschaft I & II,
Medienwissenschaftliche Spezialisierung V1 & V2

The seminar focusses on depictions of sex and sexuality in different medial formats and their specific knowledge production. We will engage with texts from film studies as well as feminist, queer and postcolonial theory and analyze visual examples in order to critically discuss the political and social potential of explicit (and sometimes disturbing) sexual imagery.

