

UNIVERSITÄT BAYREUTH
BACHELOR OF ARTS: MEDIENWISSENSCHAFT UND MEDIENPRAXIS

MODULHANDBUCH

Gültig für Studienbeginn ab WS 2026/27

Inhaltsverzeichnis:

1) Formen der Wissensvermittlung	S. 1
2) Studierenden-Workload-Berechnung	S. 2
3) Modulübersicht	S. 3
4) Modulbeschreibungen	S. 4

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 Begleitung und Erstellung der Prüfungsleistungen.

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. § 9 der Allgemeinen Prüfungs- und Studienordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge 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

1	MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I		MW 1.2 Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten	MW 1.3 Elemente und Strukturen der Medienpraxis
	V Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien I (3 SWS) Ü Einführung in die Medienwissenschaft (2 SWS) V Filmgeschichte I (3 SWS) T Filmgeschichte (2 SWS, freiwillig)		V + Ü Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten (2 + 2 SWS)	Ü Elemente und Strukturen der Medienpraxis (3-4 SWS)
	K HK		semA	semA*
	10 ECTS		6 ECTS	5 ECTS
2	MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II	MW 2.2 Medienanalyse	MW 2.3 Einführung in die Spieleprogrammierung	MW 3.2 Medienprojekt Computerspiel
	V Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II (3 SWS) V Spielegeschichte (3 SWS) Tutorium (2 SWS, freiwillig)	PS Medienanalyse (2 SWS)	V + Ü Einführung in die Spieleprogrammierung (2 + 2 SWS) Ü 3D-Grafik (2 SWS)	Ü Game Design (2 SWS)
	H	H	semA* + semA*	sA*
	6 ECTS	5 ECTS	7 ECTS	
3	MW 3.1 Medientheorie I		MW 4.3 Medienprojekt Film/Sound	
	PS Medientheorie I: Close Reading (2 SWS) PS Game Studies (2 SWS)		Ü Konzept (2-4-SWS)	Ü Projektmanagement (1 SWS) Ü Balancing & Distribution (2 SWS) P Medienprojekt Computerspiel: Realisierung (2 SWS)
	H + semA*			semA* + W
	10 ECTS			14 ECTS
4	MW 4.1 Medientheorie II	MW 4.2 Mediengeschichte und Medienästhetik		Freies Projekt
	HS Medientheorie II (2 SWS)	HS Mediengeschichte und -ästhetik (2 SWS)	P Medienprojekt Film/Sound: Realisierung (2-4 SWS)	
	H	H	W	W*
	5 ECTS	5 ECTS	13 ECTS	3 ECTS
5	MW 5.1 Medienkultur	MW 5.2 Dimensionen von Medien und Gesellschaft	MW 5.3 Abschlussprojekt	
	HS Medienkultur (2 SWS)	V Dimensionen von Medien und Gesellschaft (2 SWS)	Ü Medienlabor (2 SWS) P Abschlussprojekt	
	H	W*	W	
	5 ECTS	5 ECTS	12 ECTS	
6	MW 6 Bachelorarbeit			Praktikum
	Kolloquium bzw. Oberseminar B.A.-Arbeit			
	P* + Bachelorarbeit			B*
	12 ECTS			8 ECTS

Σ 131 ECTS/LP + 49 ECTS/LP über Kombifach entsprechend den jeweiligen Regelungen

4) Modulbeschreibungen

Modul MW 1.1: Einführung in die Medienwissenschaft I

[Introduction to Media Studies I]

Leistungspunkte	10 LP
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	K HK (Klausur oder Heimklausur)
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester, Empfehlung 1. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>180 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>300 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	120 Std.	Selbststudium	180 Std.	Insgesamt:	300 Std.
Präsenzzeit	120 Std.						
Selbststudium	180 Std.						
Insgesamt:	300 Std.						
Voraussetzungen:	–						
Art und Umfang der LV:	- V Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien I (3 SWS) - Ü Einführung in die Medienwissenschaft (begleitend zur V Geschichte und Ästhetik I) (2 SWS) - V Filmgeschichte I (3 SWS) - T (begleitend zur V Filmgeschichte) mit freiwilliger Teilnahme (2 SWS)						
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 Medien- bzw. Filmgeschichte, zu beziehen.						
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.						
Leistungsnachweise:	Klausur oder Heimklausur. Anm: Die Klausur bzw. Heimklausur besteht aus zwei Klausurteilen, die sich zum Einen auf die Inhalte der V Geschichte und Ästhetik I und der Ü Einführung in die Medienwissenschaft, sowie zum Anderen auf die Inhalte der V Filmgeschichte beziehen						
Anmerkung:	Empfehlung zur Belegung: 1. Fachsemester Polyvalenz mit MW 1.1 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 1.2: Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten
[Introduction to Research Strategies and Methods in Media Studies]

Leistungspunkte	6
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	semA (Semesterbegleitende Aufgaben)
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester, Empfehlung 1. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>60 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>180 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	60 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	180 Std.
Präsenzzeit	60 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	180 Std.						
Voraussetzungen:	–						
Art und Umfang der LV:	- V Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten (2 SWS) - Ü Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten (2 SWS)						
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.						
Lerninhalte:	Rahmenbedingungen wissenschaftlichen Arbeitens, Wissenschaftliche Quellen und Texte, Prüfungs- und Präsentationsformen, Methoden der Medienwissenschaft, Literaturrecherche, Zitat und Bibliographie, Bibliothek, Themenfindung, Aufbau von Hausarbeiten.						
Leistungsnachweise:	Semesterbegleitende Aufgaben Anm.: Die Prüfungsleistung bezieht sich auf die Inhalte der beiden, eng aufeinander bezogenen, LV des Moduls.						
Anmerkung:	Polyvalenz: Vorlesung für THW/MW 1.2						

Modul MW 1.3: Elemente und Strukturen der Medienpraxis*[Elements and structures of media practice]*

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	semA* (Semesterbegleitende Aufgaben (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	Professur für Medienwissenschaft, Prof. Dr. Matthias Christen

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester, Empfehlung 1. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>45-60 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>90-105 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	45-60 Std.	Selbststudium	90-105 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	45-60 Std.						
Selbststudium	90-105 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	—						
Art und Umfang der LV:	Das Modul besteht aus einer Übung zur Einführung in die gestalterische Medienästhetik und in grundlegende medienpraktische Techniken in den Bereichen Film, Sound und Computerspiel: - Ü (3-4 SWS) Elemente und Strukturen der Medienpraxis						
Lernziele:	Kenntnisse grundlegender visueller, auditiver, narrativer und ludischer Formen, Fähigkeit zu deren Beurteilung und zur eigenen gestalterischen Umsetzung.						
Lerninhalte:	In kleinen Aufgaben wird zu einer Auseinandersetzung mit grundlegenden medialen Formen in den medienwissenschaftlichen Praxisbereichen angeregt, die für die Medienproduktionen der kommenden Semester notwendig sind.						
Leistungsnachweise:	semesterbegleitende Aufgaben (unbenotet) Anm.: Die Prüfungsleistung besteht aus der Erstellung kleiner Praxis-Übungen, die sich auf die Ü beziehen						
Anmerkung:	Empfehlung für den B.A. Theater und Medien						

Modul MW 2.1: Einführung in die Medienwissenschaft II
[Introduction to Media Studies II]

Leistungspunkte	6
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H (Hausarbeit)
Modulverantwortliche*r	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien, Prof. Dr. Jochen Koubek

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Sommersemester, Empfehlung 2. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>90 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>90 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>180 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	90 Std.	Selbststudium	90 Std.	Insgesamt:	180 Std.
Präsenzzeit	90 Std.						
Selbststudium	90 Std.						
Insgesamt:	180 Std.						
Voraussetzungen:	—						
Art und Umfang der LV:	- V Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II (3 SWS) - V Spielegeschichte (3 SWS) - T zur Vorlesung Spielegeschichte (2 SWS) mit freiwilliger Teilnahme.						
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).						
Leistungsnachweise:	Hausarbeit Anm.: Die Hausarbeit bezieht sich auf die Inhalte beider Vorlesungen.						
Anmerkung:	Polyvalenz mit MW 2.1 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 2.2: Medienanalyse
[Media Analysis]

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H (Hausarbeit)
Modulverantwortliche*r	Professur für Medienwissenschaft, Prof. Dr. Matthias Christen

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Sommersemester, Empfehlung 2. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	30 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	30 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss des Modul MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I erworben wurden						
Art und Umfang der LV:	- PS Medienanalyse (2 SWS)						
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)						
Leistungsnachweise:	Hausarbeit Anm.: Die Hausarbeit bezieht sich auf die Inhalte des jeweils besuchten Proseminars.						
Anmerkung:	Polyvalenz mit MW 2.2 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 2.3: Einführung in die Spieleprogrammierung
 [Introduction to Computer Game Programming]

Leistungspunkte	7
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	semA* + semA* (Semesterbegleitende Aufgaben (Note fließt nicht in die BA-Gesamtnote ein) und Semesterbegleitende Aufgaben (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien, Prof. Dr. Jochen Koubek

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Sommersemester, Empfehlung 2.Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>90 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 St.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>210 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	90 Std.	Selbststudium	120 St.	Insgesamt:	210 Std.
Präsenzzeit	90 Std.						
Selbststudium	120 St.						
Insgesamt:	210 Std.						
Voraussetzungen:	—						
Art und Umfang der LV:	- V Einführung in die Spieleprogrammierung (2 SWS) - Ü Einführung in die Spieleprogrammierung (2 SWS) - Ü 3D-Grafik (2 SWS) Das Modul besteht aus einer Vorlesung zur Einführung in die Spieleprogrammierung, einer Übung zur Begleitung der Aufgaben und einer Übung zu 3D-Grafik.						
Lernziele:	Grundkenntnisse des Programmierens von Computerspielen, Fähigkeiten im Umgang mit einer Game-Engine und einer Entwicklungsumgebung. Fähigkeiten des Projektmanagements in der Gamesproduktion.						
Lerninhalte:	Einführung in das Programmieren (z.B. mit GDScript), Umgang mit einer Game-Engine (z.B. Godot) und werkzeuggestütztem (z.B. Git) Projektmanagement, sowie die Gestaltung von 3D-Assets (z.B. mit Blender).						
Leistungsnachweise:	Die semesterbegleitenden Aufgaben, deren Note nicht in die BA-Gesamtnote einfließt (semA*), beziehen sich auf die Inhalte der V und der Ü Einführung in die Spieleprogrammierung. Die unbenoteten semesterbegleitenden Aufgaben (semA*) beziehen sich auf die Inhalte der Ü 3D-Grafik.						

Modul MW 3.1: Medientheorie I
[Media Theory I]

Leistungspunkte	10
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H + semA* (Hausarbeit und semesterbegleitende Aufgaben (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester, Empfehlung 3. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>60 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>240 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>300 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	60 Std.	Selbststudium	240 Std.	Insgesamt:	300 Std.
Präsenzzeit	60 Std.						
Selbststudium	240 Std.						
Insgesamt:	300 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I sowie MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II erworben wurden						
Art und Umfang der LV:	- PS Medientheorie I: Close Reading (2 SWS) - PS Game Studies (2 SWS)						
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.						
Leistungsnachweise:	semA* + Hausarbeit Die Hausarbeit bezieht sich auf die Inhalte des jeweils besuchten PS Medientheorie I: Close Reading, die unbenoteten semesterbegleitenden Aufgaben (semA*) beziehen sich auf die Inhalte des PS Game Studies.						
Anmerkungen:	Polyvalenz des PS Medientheorie I: Close Reading für MW 3.1 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 3.2: Medienprojekt Computerspiel*[Media Project Computer Game]*

Leistungspunkte	14
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	sA* + semA* + W (schriftliche Ausarbeitung (unbenotet) + semesterbegleitende Aufgaben (unbenotet) + Werkstück)
Modulverantwortliche*r	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien, Prof. Dr. Jochen Koubek

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	zwei Semester, aufeinander aufbauend						
Turnus:	Sommersemester + Wintersemester (Empfehlung 2. und 3. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>210 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>210 Std</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>420 Std</td></tr> </table>	Präsenzzeit	210 Std.	Selbststudium	210 Std	Insgesamt:	420 Std
Präsenzzeit	210 Std.						
Selbststudium	210 Std						
Insgesamt:	420 Std						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit-dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 1.3. Elemente und Strukturen der Medienpraxis und MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	- Ü Game Design (2 SWS) (SoSe) - Ü Projektmanagement (1 SWS, Block) (WiSe) - Ü Balancing & Distribution (2 SWS) (WiSe) - P Medienprojekt Computerspiel: Realisierung (2 SWS) (WiSe)						
Lernziele:	Konzeption, Realisierung und Präsentation eines Spielkonzeptes. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an den Übungen.						
Lerninhalte:	Einführung in die iterative und agile Entwicklung eines Computerspiels. Grundlagen der Gestaltung, Konzeption, Planung, Realisierung, Distribution sowie des Testings und des Balancing digitaler Spiele.						
Leistungsnachweise:	sA* + semA* + W Die (unbenotete) schriftliche Ausarbeitung (sA*) bezieht sich auf die Ü Game Design. Die (unbenoteten) semesterbegleitenden Aufgaben (semA*) beziehen sich auf die Ü Projektmanagement und die Ü Balancing & Distribution, das Werkstück (W) bezieht sich auf das P Medienprojekt Computerspiel: Realisierung.						

Modul MW 4.1: Medientheorie II
[Media Theory II]

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H (Hausarbeit)
Modulverantwortliche*r	Lehrstuhl Comparative Media Studies, Prof. Dr. Ivo Ritter

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Sommersemester, Empfehlung 4. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	30 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	30 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 3.1 Medientheorie I, MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I, MW 1.2 Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten sowie MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	HS Medientheorie II (2 SWS)						
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.						
Leistungsnachweise:	Hausarbeit Die Prüfungsleistung bezieht sich auf das jeweils besuchte Hauptseminar.						
Anmerkung:	Polyvalenz mit MW 4.1 (Wahlpflicht/optional) B.A. Theater und Medien						

Modul MW 4.2: Mediengeschichte und -ästhetik*[Media History and Media Aesthetics]*

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H (Hausarbeit)
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Sommersemester, Empfehlung 4. Fachsemester						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	30 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	30 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 3.1 Medientheorie I, MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I, MW 1.2 Einführung ins medienwissenschaftliche Arbeiten sowie MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	HS Mediengeschichte und -ästhetik (2 SWS)						
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.						
Leistungsnachweise:	Hausarbeit Die Hausarbeit bezieht sich auf das jeweils besuchte Hauptseminar.						
Anmerkung:	Polyvalenz MW 4.2 (Wahlpflicht/optional) B.A. Theater und Medien						

Modul MW 4.3: Medienprojekt Film/Sound*[Media Project Film/Sound]*

Leistungspunkte	13
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	W (Werkstück)
Modulverantwortliche*r	Professur für Medienwissenschaft, Prof. Dr. Matthias Christen

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	zwei Semester (aufeinander aufbauend)						
Turnus:	Wintersemester, Sommersemester (Empfehlung 3. und 4. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>120-240 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>150-270 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>390 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	120-240 Std.	Selbststudium	150-270 Std.	Insgesamt:	390 Std.
Präsenzzeit	120-240 Std.						
Selbststudium	150-270 Std.						
Insgesamt:	390 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss des Moduls MW 1.3 Elemente und Strukturen der Medienpraxis, MW 1.1. Einführung in die Medienwissenschaft sowie MW 2.1. Medienanalyse erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	- Ü Medienprojekt Film/Sound: Konzept (2-4 SWS) - P Medienprojekt Film/Sound: Realisierung (2-4 SWS) Das Modul besteht aus einer Übung zur Projektkonzeption und einem Projekt zu dessen Umsetzung.						
Lernziele:	Konzeption, Planung und Realisierung eines Medienprojekts im Bereich Film/Sound. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der Übung Medienprojekt Film/Sound: Konzept und dem Projekt Medienprojekt Film/Sound: Realisierung.						
Lerninhalte:	Konzeption und Realisierung eines Medienprojekts in den Bereichen Film, Sound, Installation o.ä.						
Leistungsnachweise:	Werkstück Das Werkstück bezieht sich auf beide LV des Moduls und beinhaltet Konzept, Umsetzung, Präsentation, Dokumentation und Reflexion						
Anmerkungen:	Polyvalenz mit MW 4.3 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 5.1: Medienkultur*[Media Culture]*

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	H (Hausarbeit)
Modulverantwortliche*r	Lehrstuhl Comparative Media Studies, Prof. Dr. Ivo Ritter

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester (Empfehlung 5. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	30 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	30 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 3.1 Medientheorie I, MW 4.1 Medientheorie II, MW 4.2 Mediengeschichte und -ästhetik erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	HS Medienkultur (2 SWS)						
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.						
Leistungsnachweise:	Hausarbeit Die Hausarbeit bezieht sich auf das jeweils besuchte Hauptseminar.						
Anmerkung:	Polyvalenz mit MW 5.1 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 5.2: Dimensionen von Medien und Gesellschaft*[Dimensions of Media and Society]*

Leistungspunkte	5
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	W* (Werkstück (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	Professur für Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien, Prof. Dr. Jochen Koubek

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	Wintersemester (Empfehlung 5. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>120 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>150 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	30 Std.	Selbststudium	120 Std.	Insgesamt:	150 Std.
Präsenzzeit	30 Std.						
Selbststudium	120 Std.						
Insgesamt:	150 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I, MW 1.3. Elemente der Medienpraxis, MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II, MW 2.2. Medienanalyse sowie MW 3.1 Medientheorie I erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	V Dimensionen von Medien und Gesellschaft (2 SWS)						
Lernziele:	Kenntnis und Reflexionsfähigkeit der Zusammenhänge von Medien, Kultur und Gesellschaft unter besonderer Berücksichtigung der medienrechtlichen Rahmenbedingungen.						
Lerninhalte:	Verschiedene Aspekte 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.						
Leistungsnachweise:	Werkstück Das Werkstück besteht aus fünf auf die Vorlesung thematisch bezogenen Medienkonzepten						
Anmerkungen:	Polyvalenz MW 5.2 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 5.3: Abschlussprojekt*[Final Media Project]*

Leistungspunkte	12
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	W (Werkstück)
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch						
Dauer:	ein Semester						
Turnus:	jedes Semester (Empfehlung 5. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>60 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>300 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>360 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	60 Std.	Selbststudium	300 Std.	Insgesamt:	360 Std.
Präsenzzeit	60 Std.						
Selbststudium	300 Std.						
Insgesamt:	360 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss der Module MW 1.1 Einführung in die Medienwissenschaft I, MW 1.3. Elemente der Medienpraxis, MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II, MW 2.2. Medienanalyse sowie MW 3.1 Medientheorie I erworben wurden.						
Art und Umfang der LV:	- Ü Medienlabor (2 SWS) - P Abschlussprojekt 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.						
Leistungsnachweise:	Werkstück Das Werkstück bezieht sich auf beide LV des Moduls und beinhaltet Konzept, Umsetzung, Präsentation, Dokumentation und Reflexion						
Anmerkung:	Polyvalenz mit MW 5.3 B.A. Theater und Medien						

Modul MW 6: Bachelorarbeit
[BA thesis]

Leistungspunkte	12
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	P* + Bachelorarbeit
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch o. Englisch						
Dauer:	15 Wochen (Empfehlung: 6. FS)						
Turnus:	jederzeit						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit</td><td>15-30 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>330-345 Std.</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>360 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit	15-30 Std.	Selbststudium	330-345 Std.	Insgesamt:	360 Std.
Präsenzzeit	15-30 Std.						
Selbststudium	330-345 Std.						
Insgesamt:	360 Std.						
Voraussetzungen:	Kompetenzen, die mit dem erfolgreichen Abschluss aller medienwissenschaftlichen Module des Studienganges erworben wurden (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. MW 5.2).						
Art und Umfang der LV:	- K bzw. OS B.A.-Arbeit Eigenständige wissenschaftliche Arbeit unter fachlicher medienwissenschaftlicher Betreuung. Vorlage eines Exposés und Präsentation des Konzepts in einem Kolloquium bzw. Oberseminar.						
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 Themenvergabe erfolgt in thematischer Anlehnung an die Lerninhalte des Bachelorstudiengangs Medienwissenschaft und Medienpraxis.						
Leistungsnachweise:	Präsentation + Bachelorarbeit Die (unbenotete) Präsentation bezieht sich auf das Exposé bzw. Konzept für die Bachelorarbeit im Kolloquium/ Oberseminar						
Anmerkung:	Polyvalenz MW 6 B.A. Theater und Medien						

Modul Freies Projekt
[Independent Project]

Leistungspunkte	3
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	W* (Werkstück (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache: Deutsch o. Englisch

Dauer: ein Semester

Turnus: jederzeit

Workload:	Präsenzzeit	0
	Selbststudium	90 Std.
	Insgesamt:	90 Std.

Voraussetzungen: —

Art und Umfang der LV: P Freies Projekt

Lernziele: Grundlegende Kenntnisse im Projekt- und Kulturmanagement. Umsetzung eines Projekts im Team.

Lerninhalte: Frei wählbares Projekt möglichst in Teamarbeit, z.B. Organisation und Durchführung der Mediennacht, Mitarbeit bei einer studentischen Initiative wie Campus TV oder Schalltwerk, Organisation eines E-Sport-Turniers, eines wissenschaftlichen Workshops, einer Ausstellung etc.

Leistungsnachweise: Werkstück
 Das Werkstück beinhaltet Konzept und/oder Umsetzung incl. Dokumentation

Modul Praktikum*[Internship]*

Leistungspunkte	8
Anzahl und Art der Leistungsnachweise	B* (Bericht (unbenotet))
Modulverantwortliche*r	LS Digitale und Audiovisuelle Medien, Prof. Dr. Christine Hanke

Sprache:	Deutsch o. Englisch						
Dauer:	mind. 6 Wochen						
Turnus:	jederzeit (Empfehlung zwischen 6. und 6. Fachsemester)						
Workload:	<table> <tr> <td>Präsenzzeit (beim Praktikumsgeber)</td><td>240 Std.</td></tr> <tr> <td>Selbststudium</td><td>0</td></tr> <tr> <td>Insgesamt:</td><td>240 Std.</td></tr> </table>	Präsenzzeit (beim Praktikumsgeber)	240 Std.	Selbststudium	0	Insgesamt:	240 Std.
Präsenzzeit (beim Praktikumsgeber)	240 Std.						
Selbststudium	0						
Insgesamt:	240 Std.						
Voraussetzungen:	–						
Lerninhalte:	Frei wählbares Praktikum in einem Medienbetrieb im Umfang von mindestens sechs Wochen.						
Leistungsnachweise:	Bericht (unbenotet) Die Prüfungsleistung umfasst einen Praktikumsbericht im Umfang von 8-10 Seiten sowie das Praktikumszeugnis des Praktikumsgebers bzw. der Praktikumsgeberin						