

Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik

# **Kurshandbuch M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Sound - Vision**

Genehmigt vom Fakultätsrat Design, Medien und Information am 7.12.2022

## **Prüfungsformen**

Entsprechend § 14 APSO-INGI, jeweils in der geltenden Fassung, werden die Prüfungsformen für das anschließende Modulhandbuch wie folgt definiert:

### Hausarbeit (H)

Eine Hausarbeit ist eine nicht unter Aufsicht anzufertigende schriftliche Ausarbeitung, durch die die oder der Studierende die selbstständige Bearbeitung eines gestellten Themas nachweist. Die Bearbeitungszeit einer Hausarbeit beläuft sich auf bis zu drei Monate. Handelt es sich bei der Hausarbeit um eine Prüfungsleistung, dann kann in der studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnung bestimmt werden, ob nach Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung innerhalb einer Frist von in der Regel einem Monat ein Kolloquium zu halten ist. Die Dauer des Kolloquiums beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten.

### Klausur (K)

Eine Klausur ist eine unter Aufsicht anzufertigende schriftliche Arbeit, in der die Studierenden ohne Hilfsmittel oder unter Benutzung der zugelassenen Hilfsmittel die gestellten Aufgaben allein und selbstständig bearbeiten. Die Dauer einer Klausur beträgt mindestens 60, höchstens 240 Minuten.

### Laborabschluss (LA)

Ein Laborabschluss ist erfolgreich erbracht, wenn die Studierenden die von der Prüferin oder dem Prüfer festgelegten experimentellen Arbeiten innerhalb des Semesters erfolgreich durchgeführt haben und ihre Kenntnisse durch versuchsbegleitende Kolloquien und/oder anhand von Protokollen und/oder durch schriftliche Aufgabenlösungen nachgewiesen haben. Die Dauer des Kolloquiums beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten. Die schriftlichen Ausarbeitungen sind innerhalb einer von der Prüferin bzw. dem Prüfer festgesetzten Frist abzugeben. Diese Frist endet spätestens mit Ablauf des jeweiligen Semesters, in dem die zugeordnete Lehrveranstaltungsart durchgeführt wird.

### Mündliche Prüfung (M)

Eine mündliche Prüfung ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Sie dauert in der Regel mindestens 15 und höchstens 45 Minuten. Mündliche Prüfungen können als Einzelprüfung oder als Gruppenprüfung durchgeführt werden. Eine mündliche Prüfung ist von einer oder einem Prüfenden und Beisitzenden nach § 13 Absatz 4 abzunehmen. Die mündliche Prüfung kann anstatt von einer Prüferin oder einem Prüfer auch von mindestens zwei Prüfenden abgenommen werden (Kollegialprüfung); dabei ist die oder der Studierende in den einzelnen Prüfungsfächern verantwortlich jeweils nur von einer Prüferin oder einem Prüfer zu prüfen. Die in der mündlichen Prüfung erbrachte Leistung wird sowohl bei einer Prüfung durch mehrere Prüfer, als auch bei einer Prüfung durch eine Prüferin oder einen Prüfer und eine Beisitzerin oder einen Beisitzer nur von der oder dem Prüfenden bewertet und benotet. Die verantwortliche Prüferin oder der verantwortliche Prüfer hört die anderen Prüferinnen oder Prüfer bzw. die Beisitzerin oder Beisitzer vor der Festsetzung der Note an. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten. Es wird von den Prüfenden und der oder dem Beisitzenden unterzeichnet und bleibt bei den Prüfungsakten.

### Projekt (Pj)

Ein Projekt ist eine zu bearbeitende fachübergreifende Aufgabe aus dem jeweiligen Berufsfeld des Studiengangs. Die Ergebnisse des Projektes sind zu dokumentieren. Die Bearbeitungszeit beträgt zwischen 6 bis 26 Wochen und wird mit einem Kolloquium abgeschlossen. In der jeweiligen studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnung können zusätzliche Bedingungen zu Form, Inhalt und Ziel des Projektes und eine andere Form des Abschlusses als durch ein Kolloquium festgelegt werden.

### Portfolio-Prüfung (PP)

Eine Portfolio-Prüfung ist eine Prüfungsform, die aus maximal zehn Prüfungselementen besteht. Für die Portfolio-Prüfung sollen mindestens zwei verschiedene Prüfungsformen verwendet werden. Die möglichen verwendbaren Prüfungsformen ergeben sich aus den in § 14 Absatz 3 APSO-INGI genannten

Prüfungsformen sowie semesterbegleitenden Übungsaufgaben. Die\*der Lehrende legt zu Beginn der Lehrveranstaltung fest, mit welchen Prüfungselementen und mit welcher Gewichtung für die einzelnen Prüfungselemente die Portfolio-Prüfung stattfinden soll. Die einzelnen Prüfungselemente führen bei einer Prüfungsleistung entsprechend ihrer Gewichtung zu einer Gesamtnote für die jeweilige Portfolio-Prüfung. Der Gesamtumfang der Portfolio-Prüfung nach Arbeitsaufwand und Schwierigkeitsgrad darf den Umfang der Prüfungsform nicht überschreiten, wenn diese als einziges Prüfungselement gewählt werden würde.

#### Take-Home Prüfung (THP)

Eine Take-Home Prüfung besteht aus der eigenständigen Bearbeitung einer oder mehrerer vorgegebener Prüfungsaufgaben, die von der\*dem Studierenden ortsunabhängig unter Zuhilfenahme von zugelassenen Hilfsmitteln innerhalb der festgelegten Bearbeitungszeit erfolgt. Die Ausgabe der Prüfungsaufgaben und die Abgabe der Lösungen erfolgt in elektronischer Form. Die Bearbeitungszeit beträgt mindestens 60 und höchstens 300 Minuten. Die Prüfungsdauer setzt sich aus der Bearbeitungszeit und der Zeit, die den Studierenden für die Erstellung und den Down- und Upload der Prüfungsunterlagen eingeräumt wird, zusammen. Die Prüfung erfolgt über die von der Hochschule zur Verfügung gestellten Software-, Kollaborations-, Videokonferenzsysteme oder Lernplattformen. Den Studierenden soll vor der Prüfung im Rahmen der Lehrveranstaltung Gelegenheit gegeben werden, sich mit den Software-, Kollaborations- Videokonferenzsystemen oder Lernplattformen vertraut zu machen. Bei der Abgabe versichert die\*der Studierende schriftlich oder in elektronischer Form, dass sie\*er die Leistung eigenständig, innerhalb der vorgesehenen Bearbeitungszeit und unter Nutzung keiner anderen als der angegebenen zugelassenen Hilfsmittel verfasst hat.

## Inhalt

1. Künstlerisches/Wissenschaftliches Arbeiten (KWA) (SV 111) .....	5
2. Wissenschaftliches Seminar (WS) (SV 112) .....	5
3. Künstlerisches/ Wissenschaftliches Teamprojekt (KTP) (SV 121) .....	6
4. Teamprojekt Seminar (TS) (SV 122).....	6
5. Ästhetik Dramaturgie (ÄSD) (SV 131) .....	7
6. Wissenschaftliche Methodik WM) (SV 132) .....	8
7. Medienspezifische Ergänzung (ME) (SV 134) .....	8
8. Ausgewählte Kapitel 1 (AK1) (SV 135) .....	9
9. Ausgewählte Kapitel 2 (AK2) (SV 136) .....	9
10. Ausgewählte Kapitel 3 (AK3) (SV 137) .....	10
11. Prozesse Konzeption Kreation A (SV 211) .....	11
12. Prozesse Durchführung A Produktion A (SV 212).....	11
13. Präsentation Projekt A (SV 213) .....	12
14. Prozesse Konzeption Kreation B (SV 221) .....	12
15. Präsentation Projekt B (SV 222) .....	13
16. Projekt, auf die Masterarbeit zielend (SV 311).....	13
17. Begleitseminar (SV 312).....	14
18. Entrepreneurship (EN) (SV 133) .....	15
19. Production Pipeline (SV 231) .....	15
20. Iteration Balancing (SV 232) .....	16
21. Testing QA (SV 233) .....	16
22. Prozesse Durchführung B Produktion B (SV 223).....	17

## 1. Künstlerisches/Wissenschaftliches Arbeiten (KWA) (SV 111)

<b>Lehrform</b>	<b>Lehrvortrag / Vorlesung</b>
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	Das Kolloquium wird fachgebietsübergreifend organisiert und begünstigt so die Kommunikation und Teambildung. – Vorstellung der Abschlussarbeiten / weiterer Arbeiten der Studierenden. – Zwei nicht exklusive Richtungen und Schwerpunkte: Theorie oder Praxis. – Forschen und Arbeiten in interdisziplinären Gebieten. – Methoden und Erkenntniskompetenz. – Technik, Markt, Forschung in den Bereichen Sound, Vision, Games. – Wissenschaftliche/praktische Beschäftigung mit dem erweiterten Spielbegriff. – Zukünftige Hauptprojekte wählen und ausarbeiten.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Studierenden lernen die Forschungsfragen, Lehrenden und Mitstudierende des Masterstudiengangs Sound – Vision – Games kennen.</li><li>• In kleinen Gruppen werden eingangs gewählte Projekte ausgearbeitet.</li><li>• Es kann gewählt werden zwischen eher wissenschaftlich-theoretischen und künstlerisch-angewandten Projekten.</li></ul>
Prüfungsnummer	0

## 2. Wissenschaftliches Seminar (WS) (SV 112)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Semesterwochenstunden	1.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es geht darum, unterschiedliche neue methodische Ansätze kennen zu lernen, in ihrer Relevanz für die eigene Arbeit zu erproben und zu diskutieren.</li> <li>• Daneben soll auch das Verständnis für die Leistungsfähigkeit und Relevanz von Methoden in Bezug auf unterschiedliche Fragestellungen in theoretischer und praktischer Hinsicht diskutiert werden.</li> <li>• Identifikation eines Arbeitsgebietes mit Potential im Kontext des Stands der Technik und des individuellen Profils.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende haben vertiefte Methodenkenntnisse sowie eine eigene Souveränität bei der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen mit unterschiedlichen Methoden erworben.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 3. Künstlerisches/ Wissenschaftliches Teamprojekt (KTP) (SV 121)

<b>Lehrform</b>	<b>Projekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwerpunkt des Kurses ist die Planung und Realisierung eines komplexen Projektes in einer interdisziplinär arbeitenden Arbeitsgruppe.</li> <li>• Die Studierenden entwickeln dabei gemeinsam ein Thema in wechselseitiger fachlicher und methodischer Anregung.</li> <li>• Sie üben die arbeitsteilige gestalterische und technische Umsetzung eines großen Projekts, und sie entwickeln und üben kommunikative Kompetenz sowohl innerhalb der Gruppe als auch bei der Außendarstellung in der Präsentation.</li> <li>• Die Reflexion des Inhalts ist dabei ebenso wichtig wie die Reflexion des Gruppenprozesses.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Eigenständiges Erarbeiten und Realisieren eines gemeinschaftlichen Projekts in audiovisueller Gestaltung.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 4. Teamprojekt Seminar (TS) (SV 122)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester

<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	Inhaltliche und methodische Begleitung der Arbeit in den künstlerisch-technischen Projekten durch Seminare.
<b>Ziele</b>	Studierende sind in der Lage, Methodenwahl und planerisches Vorgehen im Bezug auf ihr Gruppenprojekt zu entwickeln und zu verteidigen.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 5. Ästhetik Dramaturgie (ÄSD) (SV 131)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen des Storytelling</li> </ul> <p>Storytelling – Transmediale narrative Gestaltung.</p> <p>Erzählungen sind seit Jahrtausenden in allen menschlichen Kulturen die bevorzugte Form, zu kommunizieren und Informationen zu vermitteln. Dabei sind Erzählungen grundsätzlich medienunabhängig, können mündlich, schriftlich, auditiv, visuell oder auch interaktiv vermittelt und rezipiert werden. In diesem Kurs werden die Grundlagen der erzählerischen Gestaltung vermittelt. Dabei sollen aus analytischer wie anwendungsbezogener Sicht Elemente des narrativen Gestaltens wie Figur, Raum, Struktur, Emotion sowie Konzepte wie Wendepunkte, Subtext, Transformation und Konflikt einer vertieften Betrachtung unterzogen werden, um sie anschließend transmedial anwenden zu können.</p>
<b>Ziele</b>	Im Vordergrund des Gemeinschaftsprojekts, das stets im Rahmen des "Rundgangs" DMI am Ende eines Sommersemesters auf dem Campus Finkenau präsentiert wird, stehen eine bewusst auf medientechnische Innovationen ausgerichtete Verknüpfung von Kunst und Technik, Inhalt

und Umsetzung und die Zielsetzung eines sinnvollen kollektiven, den Teamgeist stärkenden Projekts.

---

<b>Prüfungsnummer</b>	0
-----------------------	---

---

## 6. Wissenschaftliche Methodik WM) (SV 132)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Im Kurs werden vertiefte Kenntnisse zur Lösung wissenschaftlich / technischer Aufgabenstellungen vermittelt.</li><li>• Vorrangig methodisch oder analytisch arbeitende Studierende mit Ambitionen für eine wissenschaftliche Laufbahn können gezielt die Promotionsreife entwickeln, indem sie eigene Fragestellungen verfolgen, durch wissenschaftliches Arbeiten belastbare Ergebnisse erzielen und veröffentlichen.</li></ul>
<b>Ziele</b>	Studierende können wissenschaftliche Aufgabenstellungen nach systematisch-wissenschaftlichen Gesichtspunkten analysieren und tragfähige Lösungsansätze entwickeln.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

---

## 7. Medienspezifische Ergänzung (ME) (SV 134)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP

---



<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Fach Medienspezifische Ergänzung kann von den Studierenden aus einem breit angelegten Wahlprogramm aus speziell angepassten Lehrveranstaltungen, Blockseminaren etc. der eigenen und Partnerhochschulen ihren speziellen Bedürfnissen angepasst gestaltet werden.</li> <li>• Es ist zulässig, dass Studierende dieses Fach im Rahmen des Studium Generale nach Absprache mit dem zuständigen Dozenten in einem anderen Fachbereich, an einer Partnerhochschule oder auch im Rahmen der Teilnahme an Fachkongressen ableisten.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende haben vertiefte spezifische Kenntnisse in ihrem fachlichen Schwerpunkt.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 8. Ausgewählte Kapitel 1 (AK1) (SV 135)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminar</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 1 auf Wahrnehmung ausgerichtet. In diesem Falle werden Grundlagen der auditiven und visuellen Wahrnehmung vermittelt.</li> <li>• Der Stoff umfasst physiologische Grundlagen, Grundprinzipien der Gestaltwahrnehmung und die emotionale Wirkung elementarer Sinnesreize wie Farben und Klänge.</li> <li>• Durch Gastseminare können besondere Schwerpunkte in Feldern wie Neurophysiologie, kreuzmodale Wahrnehmung und Sinnestäuschungen, Suchtmechanismen oder physiologische Wirkungen physikalischer Reize gesetzt werden.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende kennen die Grundmechanismen und besondere vertiefende Modelle der Wahrnehmung.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 9. Ausgewählte Kapitel 2 (AK2) (SV 136)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminar</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester

<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 2 auf Forschung im Bereich Human Factors ausgerichtet. In diesem Falle erfolgt Unterricht zu den je nach Arbeitsgebiet erforderlichen Recherchen, Erhebungsmethoden, Testdesigns, Analysen, Marktrecherchen, Entwicklungsmethoden, Arbeitsmethoden.</li> <li>• Anforschen bzw. kreative Prozesse zum eigenen Schwerpunktthema.</li> <li>• Im Idealfall erfolgt für das identifizierte Arbeitsgebiet eine Planung hinsichtlich der konkreten Schritte in den nachfolgenden Projekt-Modulen bis hin zur Master-Thesis.</li> <li>• Die weiteren Phasen der wissenschaftlichen Arbeit können in den Projekten / der späteren Forschungsarbeit / der Abschlussarbeit weitergeführt werden. Auf diese Weise ist die Entwicklung des Arbeitsgebietes über das gesamte Masterprogramm hinweg möglich.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende mit Schwerpunkt in wissenschaftlich-technischen Themen sind mit Recherche- und Erhebungsmethoden, Testdesigns und Analysen in ihrem Fachgebiet vertraut.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 10. Ausgewählte Kapitel 3 (AK3) (SV 137)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminar</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 3 auf auf die Bedürfnisse der Studierenden zugeschnitten.</li> <li>• Dabei werden oft Unterrichte zu Schwerpunktthemen zu verschiedenen Fachgebieten der Akustik und / oder Kommunikation angeboten.</li> <li>• Mögliche Schwerpunktthemen können z.B. Psychoakustik, grundlegende und angewandte Raumakustik, Kommunikationsmuster, Kommunikationstheorie.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende haben vertiefte Kenntnisse in verschiedenen Fachgebieten der Akustik und / oder Kommunikation.

## 11. Prozesse Konzeption Kreation A (SV 211)

Lehrform	Seminar
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konkretisierung und Reflektion des in der Bewerbung genannten und im ersten Semester weiterentwickelten Projektthemas hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte.</li><li>• Ziel ist eine umfassend recherchierte Konzeption sowie eine in allen Teilen durchdachte und konkretisierte Projektplanung Semesters.</li></ul>
Ziele	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte zu erstellen.
Prüfungsnummer	0

---

## 12. Prozesse Durchführung A Produktion A (SV 212)

Lehrform	Seminar
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Das Projektthema der Studierenden wird schrittweise konkretisiert.</li><li>• Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert.</li><li>• Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts im zweiten Semester.</li></ul>

---

<b>Ziele</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bzgl. Sound in eine konkrete Produktion zu überführen und diese zu realisieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 13. Präsentation Projekt A (SV 213)

<b>Lehrform</b>	<b>Projekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	Das Projekt dient der Durchführung und der fachlichen Begleitung bei der Finalisation, Nachbearbeitung und Präsentation der jeweils individuell im zweiten Semester erstellten Medienproduktionen, Installationen, Inszenierungen etc.
<b>Ziele</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung und -durchführung hinsichtlich aller Aspekte der Konzeption, Produktion und Postproduktion zu reflektieren und adäquat zu präsentieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 14. Prozesse Konzeption Kreation B (SV 221)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminar</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Seminar baut auf den entwickelten Lehrinhalten und Perspektiven des ersten Semesters auf.</li> <li>• Je nach Entwurf und Entwicklungsstand eines Projekts werden in Einzel-</li> </ul>

und/oder Gruppengesprächen die dramaturgischen Schwerpunkte eines Projekts in strikter Orientierung auf dessen praktische und praxisorientierte Umsetzung entwickelt.

- Im Zusammenhang mit anderen Projekten bzw. Projektschwerpunkten werden kommunikativer Austausch unter den Studierenden und Kontaktmöglichkeiten zu Institutionen und Personen in und außerhalb der Hochschule gefördert.
- Angestrebt ist zudem eine regelmäßige schriftliche oder mündliche Reflexion des/der Studierenden über den Entwicklungsstand eines Projekts.

<b>Ziele</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte zu erstellen.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 15. Präsentation Projekt B (SV 222)

<b>Lehrform</b>	<b>Projekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Fach dient der individuellen Begleitung der Studierenden bei der Durchführung ihrer Projektarbeit.</li> <li>• Das Projektthema der Studierenden wird schrittweise konkretisiert.</li> <li>• Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert.</li> <li>• Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts im zweiten Semester.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bzgl. Vision in eine konkrete Produktion zu überführen und diese zu realisieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 16. Projekt, auf die Masterarbeit zielend (SV 311)

<b>Lehrform</b>	<b>Projekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	3. Semester

<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die unterschiedlichen Lerninhalte des gesamten Masterstudiums werden auf evolutionäre Weise dargelegt und pragmatisch so entwickelt, dass sich kontinuierliche Netzwerke ergeben, die im Endeffekt zu einem inhaltlich sinnvollen, formal überschaubaren und technisch durchführbaren Forschungsprojekt als Basis der Masterthesis führen.</li> <li>• Bei wissenschaftlicher Ausrichtung sollen eigenständig auf wissenschaftlicher Basis Ergebnisse erzielt werden, die gemessen am Stand der Wissenschaft objektiv neu und belastbar sind.</li> <li>• Studierende mit kreativ-produktiver Ausrichtung sollen ihre entwickelten Produktionselemente hinsichtlich Wert oder Alleinstellungsmerkmalen im Kontext gegebener Trends absichern.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende haben die Kompetenzen, methodische wissenschaftliche Vorgehensweisen bei komplexen Fragestellungen zielgerichtet in einer anspruchsvollen Thematik umzusetzen.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 17. Begleitseminar (SV 312)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	3. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden stellen Ihre Arbeitsergebnisse vor: Eigene Ergebnisse präsentieren und verteidigen.</li> <li>• Methodenwahl / Abgrenzung zu anderen Arbeiten Ergebnisse / Reflektion.</li> <li>• Inhaltliche / methodische Korrektur und Ergänzungen von Studierenden und KollegInnen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Studierende können eigene und Arbeiten anderer Studierender konstruktiv begutachten und dabei die eigene Arbeit reflektieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 18. Entrepreneurship (EN) (SV 133)

<b>Lehrform</b>	<b>Lehrvortrag / Vorlesung</b>
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen.</li><li>• Was ist bei einer Unternehmensgründung zu beachten.</li><li>• Grundlagen des Vertragsrechts.</li><li>• Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen.</li><li>• Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen.</li><li>• Beispielhafte Fragestellungen sind: Wie finanziere ich eine Medien- oder Spieleproduktion? Wie funktionieren Seed- und Venturekapital? Wie erstelle ich einen Businessplan und kalkuliere ich ein Medien- oder Game-Projekt?</li><li>• Fragen des internationalen IP-Rechts.</li></ul>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit, die ökonomischen und betriebswirtschaftlichen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren.</li><li>• Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung.</li><li>• Kenntnis rechtlicher Problematiken.</li></ul>
Prüfungsnummer	0

## 19. Production Pipeline (SV 231)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	1.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In diesem Projektabschnitt werden die im ersten Semester konzipierten und prototypisierten Projektideen in eine erste Produktionsstrategie überführt.</li> <li>• Dies beinhaltet ggf. weitere Tests, einen detaillierten Projekt- und Produktionsplan, vorzugsweise mit agilen Anteilen, detaillierte Requirements mit Priorisierung, eine ausführliche Asset-Liste und Tools und Logistik zu deren Umsetzung.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Erfahrungen im Projektmanagement und in der Erstellung eines detaillierten Produktionsplans für die Umsetzung eines Spiels im Team.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 20. Iteration Balancing (SV 232)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kernfunktionen, -mechaniken und Assets werden produziert und in iterativ verfeinerten Prototypen eingesetzt.</li> <li>• Die Spiele sollten bereits in diesem Abschnitt internen Test unterzogen werden und entsprechend optimiert werden.</li> <li>• Es soll ein Balancing der Kernmechaniken durchgeführt werden und Assets sollen verfeinert werden.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planungsgemäße Erstellung von Prototypen (Technologie und Design) mit Iterativen Entwicklungsmethoden. interne Tests und erste Verfeinerung der Kernmechaniken und -elemente.</li> <li>• Einblick in Planung und Umsetzung des Videospiele-Balancing.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 21. Testing QA (SV 233)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS



<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In diesem Projektabschnitt soll das Projekt erste Tests mit externen TesterInnen durchlaufen.</li> <li>• Die Ergebnisse dieser Tests sollen etwaige Veränderungen und Feinabstimmungen ermöglichen.</li> <li>• Danach oder parallel soll das Projekt umschwenken von der Herstellung neuer Funktionen zur schrittweisen Verfeinerung und Perfektionierung vorhandener Funktionen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erprobung und Anwendung von Anwender- und Spieletestverfahren.</li> <li>• Exemplarischen Anwendung von Methoden zur Produkt- und Produktionsoptimierung sowie grundlegende Qualitätssicherungsverfahren.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 22. Prozesse Durchführung B Produktion B (SV 223)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminar</b>
<b>Dauer</b>	Ein Semester
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jährlich
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Siehe Modulbeschreibung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	
<b>Ziele</b>	
<b>Prüfungsnummer</b>	0