

**- LESEFASSUNG -**

**- NICHTAMTLICHE LESEFASSUNG -**

**Fachprüfungsordnung (FPO-B)**

**für das Fach**

**Medienwissenschaft (MEWI)**

**im Bachelorstudium**

**an der**

**Universität Siegen**

**Vom 2. Februar 2023**

**geändert am 8. November 2024**

(Bachelorteilstudiengänge Medienwissenschaft als Erweitertes Kernfach (EKF), Kernfach (KF) und Ergänzungsfach (EF);

Bachelorteilstudiengang Digital Media and Technologies als Ergänzungsfach (EF);

Bachelorteilstudiengang Film Studies als Ergänzungsfach (EF);

Bachelorteilstudiengang Play und Games Studies als Ergänzungsfach (EF);

Bachelorteilstudiengang Medienmanagement als Ergänzungsfach (EF))

Diese Ordnung beruht auf dem Wortlaut der:

- Fachprüfungsordnung (FPO-B) für das Fach Medienwissenschaft (MEWI) im Bachelorstudium an der Universität Siegen vom 2. Februar 2023 (Amtliche Mitteilung 4/2023),
- Ordnung zur Änderung der Fachprüfungsordnung (FPO-B) für das Fach Medienwissenschaft (MEWI) im Bachelorstudium an der Universität Siegen vom 8. November 2024 (Amtliche Mitteilung 77/2024).

# - LESEFASSUNG -

\*1

Artikel 1	Geltungsbereich
Artikel 2	Regelungen für den 1-Fach-Studiengang
Artikel 3	Regelungen für die Teilstudiengänge Medienwissenschaft, Digital Media and Technologies, Film Studies, Play und Games Studies und Medienmanagement im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang
§ 1	Studienmodelle
§ 2	Ziele des Studiums
§ 3	Bachelorgrad
§ 4	Besondere Zugangsvoraussetzungen
§ 5	Auslandsaufenthalte und Praktika
§ 6	Prüfungsausschuss
§ 7	Prüferinnen und Prüfer, Beisitzerinnen und Beisitzer
§ 8	Studienumfang und Aufbau des Studiums
§ 9	Studien- und Prüfungsleistungen
§ 10	Wiederholung von Prüfungsleistungen
§ 11	Bachelorarbeit
§ 12	Bewertung, Bildung der Noten
§ 13	Anwendung und Übergangsbestimmungen
Artikel 4	Regelungen für den Teilstudiengang im Lehramt
Artikel 5	Fachübergreifend angebotene Exportmodule
Artikel 6	Inkrafttreten und Veröffentlichung
Anlagen	
Studienverlaufspläne	
Anlage 1:	<a href="#">Nicht besetzt</a>
Anlage 2:	Studienverlaufspläne nach Studienmodell im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang zu Artikel 3
Anlage 3:	<a href="#">Nicht besetzt</a>
Wahlpflichtmodule	
Anlage 4:	<a href="#">Nicht besetzt</a>
Anlage 5:	<a href="#">Nicht besetzt</a>
Anlage 6:	<a href="#">Nicht besetzt</a>
Modulbeschreibungen	
Anlage 7:	Modulbeschreibungen zu Artikel 3
Anlage 8:	Modulbeschreibungen der Module, die nur zum Export angeboten werden, gemäß Artikel 5

# - LESEFASSUNG -

## **Artikel 1**

### **Geltungsbereich**

- (1) Diese Fachprüfungsordnung regelt zusammen mit der Rahmenprüfungsordnung (RPO-B) für das Bachelorstudium an der Universität Siegen vom 1. August 2018 (Amtliche Mitteilung 35/2018) i. V. m. „Allgemeine fachspezifische Regelungen der Fachprüfungsordnungen für die fachwissenschaftlichen und lehramtsbezogenen (Teil-)Studiengänge der Fakultät I im Bachelorstudium (PHIL-FPO-B)“ der Universität Siegen vom 8. September 2020 (Amtliche Mitteilung 53/2020) in den jeweils geltenden Fassungen das Studium im Fach Medienwissenschaft.
- (2) Medienwissenschaft (MEWI) kann als Teilstudiengang im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang als Erweitertes Kernfach, Kernfach oder Ergänzungsfach studiert werden. Ferner können Digital Media and Technologies (DMT), Film Studies (FS), Play und Games Studies (PGS) sowie Medienmanagement (MM) im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang als Ergänzungsfach studiert werden.
- (3) Artikel 3 enthält Regelungen zum Studium der Fächer Medienwissenschaft, Digital Media and Technologies, Film Studies, Play und Games Studies sowie Medienmanagement als Teilstudiengänge im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang.

## **Artikel 2**

### **Regelungen für den 1-Fach-Studiengang**

Nicht besetzt.

## **Artikel 3**

### **Regelungen für die Teilstudiengänge Medienwissenschaft, Digital Media and Technologies, Film Studies, Play und Games Studies und Medienmanagement im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang**

## **§ 1**

### **Studienmodelle**

- (1) Medienwissenschaft (MEWI) kann im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang der Fakultät I in den folgenden Teilstudiengängen studiert werden:
  1. Erweitertes Kernfach (EKF) – Modell B
  2. Kernfach (KF) – Modell C und Modell D
  3. Ergänzungsfach (EF) – Modell B und Modell D
- (2) Digital Media and Technologies (DMT), Film Studies (FS), Play und Games Studies (PGS) sowie Medienmanagement (MM) können im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang der Fakultät I als Ergänzungsfächer (EF) im Modell B und D studiert werden.
- (3) Die Kombinationsmöglichkeiten sind der Übersicht in der PHIL-FPO-B Anlage 1 zu entnehmen.

## **§ 2**

### **Ziele des Studiums**

- (1) Ziele des Erweiterten Kernfachs (EKF) Medienwissenschaft:
  - a) Das Erweiterte Kernfach Medienwissenschaft vermittelt fachwissenschaftliche Kenntnisse und Methoden so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur Anwendung

## - LESEFASSUNG -

wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden und zu verantwortlichem Handeln in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.

- b) Das Erweiterte Kernfach Medienwissenschaft vermittelt neben den wissenschaftlichen und forschungsorientierten Grundlagen auch anwendungsbezogene Aspekte der Medienwissenschaft für ein reflexives Verständnis von Forschungs- und Berufspraxis. Dabei richtet sich das Curriculum insbesondere an den für konzeptionelle, analytische und beratende Aufgabenstellungen relevanten Qualifikationsmerkmalen aus.
  - c) Mit dem Erweiterten Kernfach Medienwissenschaft sollen Perspektiven und Tätigkeiten in Medienunternehmen, Kreativwirtschaft, Redaktionen, Kulturbereich, Politik, Institutionen oder Organisationen eröffnet werden, in denen konzeptionelle, analytische, gestalterische und organisatorische Kompetenzen im Umgang mit Medien gefordert sind.
- (2) Ziele des Kernfachs (KF) Medienwissenschaft:
- a) Das Kernfach Medienwissenschaft vermittelt fachwissenschaftliche Kenntnisse und Methoden so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden und zu verantwortlichem Handeln in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.
  - b) Mit dem Kernfach Medienwissenschaft sollen Perspektiven und Tätigkeiten in Medienunternehmen, Kreativwirtschaft, Redaktionen, Kulturbereich, Politik, Institutionen oder Organisationen eröffnet werden, in denen konzeptionelle, analytische, gestalterische und organisatorische Kompetenzen im Umgang mit Medien gefordert sind.
- (3) Ziele des Ergänzungsfaches (EF) Medienwissenschaft:
- a) Das Ergänzungsfach Medienwissenschaft vermittelt grundlegende fachwissenschaftliche Kenntnisse und Methoden so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden und zu verantwortlichem Handeln in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.
  - b) Mit dem Ergänzungsfach Medienwissenschaft sollen Einblicke in Tätigkeiten von Medienunternehmen gegeben werden, in denen konzeptionelle, analytische und organisatorische Kompetenzen im Umgang mit Medien gefordert sind.
- (4) Ziele des Ergänzungsfaches (EF) Digital Media and Technologies:
- a) Das Ergänzungsfach Digital Media and Technologies vermittelt Kenntnisse und Methoden digitaler Medienforschung so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur historischen Einordnung digitaler Medientechnologien, reflexiver Nutzung von Methoden der empirischen digitalen Medienforschung sowie zu kritischer Praxis in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.
  - b) Das Ergänzungsfach Digital Media and Technologies vermittelt neben den wissenschaftlichen, methodologischen und forschungsorientierten Grundlagen auch anwendungsbezogene Aspekte im Bereich digitaler Methoden und Medientechnologien für ein reflexives Verständnis von Forschungs- und Berufspraxis. Dabei richtet sich das Curriculum insbesondere an den für konzeptionelle, analytische und beratende Aufgabenstellungen relevanten Qualifikationsmerkmalen aus.
  - c) Das Ergänzungsfach Digital Media and Technologies soll Perspektiven und Tätigkeiten in Medienunternehmen, Kreativwirtschaft, Redaktionen, Kulturbereich, Politik, Institutionen oder Organisationen eröffnen, in denen kritischer, konzeptioneller, analytischer oder beratender Umgang mit digitalen Medientechnologien gefordert sind.
- (5) Ziele des Ergänzungsfaches (EF) Film Studies:

## - LESEFASSUNG -

- a) Das Ergänzungsfach Film Studies vermittelt fachwissenschaftliche Kenntnisse und Methoden so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden und zu verantwortlichem Handeln in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.
  - b) Das Ergänzungsfach Film Studies vermittelt neben den wissenschaftlichen und forschungsorientierten Grundlagen zur kritischen Beurteilung sowie dem Verständnis und der Analyse filmischer Produktions- und Kommunikationsprozesse auch anwendungsbezogene Aspekte der Filmwissenschaften und ihrer transmedialen Verknüpfungen im Zeichen der Medienkonvergenz für ein reflexives Verständnis von Forschungs- und Berufspraxis. Dabei richtet sich das Curriculum insbesondere an den für konzeptionelle, pädagogische, analytische und beratende Aufgabenstellungen relevanten Qualifikationsmerkmalen aus.
  - c) Mit dem Ergänzungsfach Film Studies sollen Perspektiven und Tätigkeiten in Medienunternehmen, Kreativwirtschaft, Redaktionen, Politik, Institutionen, Organisationen, sowie eigenständige Tätigkeiten im kulturellen Bereich eröffnet werden, in denen kreativ-flexible, konzeptionelle, analytische, gestalterische und organisatorische Kompetenzen gefordert sind.
- (6) Ziele des Ergänzungsfaches (EF) Play und Games Studies:
- a) Das Ergänzungsfach Play und Games Studies vermittelt Kenntnisse und Methoden für die Analyse und Bewertung von Strukturen und Modellen des Spiels im Zeitalter der Digitalisierung und Medienkonvergenz so, dass es die Studierenden zu wissenschaftlicher Reflexion, zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden und zu verantwortlichem Handeln in den entsprechenden Berufsfeldern befähigt.
  - b) Das Ergänzungsfach Play und Games Studies vermittelt neben den wissenschaftlichen und forschungsorientierten Grundlagen auch anwendungsbezogene Aspekte ludischer Medien und ihrer Einsatzmöglichkeiten für ein reflexives Verständnis von Forschungs- und Berufspraxis. Dabei richtet sich das Curriculum insbesondere an den für konzeptionelle, pädagogische, marketingstrategische und beratende Aufgabenstellungen relevanten Qualifikationsmerkmalen aus.
  - c) Mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies sollen Perspektiven und Tätigkeiten in Medienunternehmen, Kreativwirtschaft, Redaktionen, Kulturbereich, Politik, Institutionen oder Organisationen eröffnet werden, in denen insbesondere ludische Aspekte von Medien verhandelt, gestaltet und eingesetzt werden und in denen konzeptionelle, analytische, gestalterische und organisatorische Kompetenzen gefordert sind.
- (7) Ziele des Ergänzungsfaches (EF) Medienmanagement:
- a) Das Ergänzungsfach Medienmanagement qualifiziert für vielfältige Tätigkeiten an der Schnittstelle zwischen medien- und kommunikationswissenschaftlichen und betriebswirtschaftlichen Aufgabenfeldern in allen Teilbereichen der Medienbranche.
  - b) Die spezifische Bildungs- und Ausbildungsfunktion des Studiengangs wird durch folgende Merkmale gekennzeichnet:
    - 1. Vermittlung von Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre,
    - 2. Vertiefung der Besonderheiten von Medienprodukten und -dienstleistungen und der damit zusammenhängenden betriebswirtschaftlichen Problemstellungen,
    - 3. Vermittlung von Grundzügen des Gründungsmanagements als Anreiz zur Existenz- und Unternehmensgründung,
    - 4. Sicherheit im Umgang mit medienrechtlichen Fragestellungen im Zusammenhang mit der Erstellung und dem Vertrieb bzw. der Verwertung von Medienprodukten,
    - 5. Fähigkeit zu betriebswirtschaftlicher und medienrechtlicher Argumentation.

## - LESEFASSUNG -

- (8) Darüber hinaus qualifiziert das Studium des BA Medienwissenschaft für ein weiterführendes medienwissenschaftliches Masterstudium und vermittelt die dazu notwendigen Kenntnisse und Kompetenzen.

### § 3

#### Bachelorgrad

Der Bachelorgrad richtet sich nach § 2 PHIL-FPO-B.

### § 4

#### Besondere Zugangsvoraussetzungen

- (1) Die Zugangsvoraussetzungen richten sich nach § 4 Absatz 1 und 2 RPO-B sowie § 3 PHIL-FPO-B.
- (2) Ergänzend zu Absatz 1 ist Voraussetzung für den Zugang zum **Erweiterten Kernfach** und zum **Kernfach** Medienwissenschaft der Nachweis eines vierwöchigen Vorpraktikums in einem der zentralen Medienbereiche (insbesondere Presse, Rundfunk, Film, Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturarbeit, Onlineredaktion, Web- und Softwareentwicklung, Social Media, Bibliothek, Archiv).
  - a) Das Vorpraktikum muss außerhalb der Hochschule in einem Medienbetrieb (z.B. Verlag, Presse, Rundfunkanstalt oder -unternehmen, freie Produktionsfirma, Werbe- oder PR-Agentur) oder in einer anderen betrieblichen Einheit mit Aufgaben der Medienkonzeption und -produktion (z.B. Werbe- oder PR-Abteilungen eines Unternehmens, Presseamt, Kulturamt) abgeleistet werden.
  - b) Der Nachweis ist in Form einer Bescheinigung, aus der Art und Dauer der ausgeführten Tätigkeiten zu ersehen sind, dem Praktikumsbüro der Fakultät I vorzulegen. Das Praktikum kann in Vollzeit als ununterbrochenes Blockpraktikum oder als zwei Teilpraktika absolviert werden, wobei die Teilpraktika jeweils eine Dauer von mindestens zwei Wochen aufweisen und in demselben Unternehmen abgeleistet bzw. fortgeführt werden müssen. Der Nachweis über das erfolgreich abgeleistete Vorpraktikum ist bei der Einschreibung in den Bachelorstudiengang Medienwissenschaft vorzulegen. Über die Anerkennung des Vorpraktikums entscheidet der Praktikumsausschuss der Fakultät I.
- (3) Die Einschreibung ist zu versagen, wenn die Studienbewerberin oder der Studienbewerber in einem Studiengang mit einer erheblichen inhaltlichen Nähe zu diesem Studiengang eine nach dieser Prüfungsordnung erforderliche Prüfung endgültig nicht bestanden hat.

### § 5

#### Auslandsaufenthalte und Praktika

- (1) Auslandsaufenthalte sind nicht verpflichtend vorgesehen, werden jedoch empfohlen.
- (2) Regelungen zu den Praktika finden sich in §§ 19 bis 26 PHIL-FPO-B.
- (3) Das Vorpraktikum und das Praktikum innerhalb des Bachelorstudiengangs müssen in unterschiedlichen Medienbereichen (Printmedien, Hörfunk, Fernsehen, Film, Neue Medien) oder Handlungsbereichen (zum Beispiel Presse, Rundfunk, Film, Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturarbeit, Onlineredaktion, Web- und Softwareentwicklung, Social Media, Bibliothek, Archiv) abgeleistet werden.
- (4) Die Praktika sollen nicht in der gleichen Firma abgeleistet werden.

# - LESEFASSUNG -

## § 6

### Prüfungsausschuss

Zuständig gemäß § 7 PHIL-FPO-B ist der Fachliche Prüfungsausschuss des Medienwissenschaftlichen Seminars.

## § 7

### Prüferinnen und Prüfer, Beisitzerinnen und Beisitzer

Die Prüfungsbefugnis richtet sich nach § 9 RPO-B.

## § 8

### Studienumfang und Aufbau des Studiums

(1) Erweitertes Kernfach Medienwissenschaft (MEWI EKF):

1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Medienwissenschaft sind im Erweiterten Kernfach 108 Leistungspunkte, zuzüglich 9 Leistungspunkte für die Bachelorarbeit zu erwerben.
2. Im Erweiterten Kernfach sind die drei Pflichtmodule 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03, zuzüglich der Bachelorarbeit (1MEWIBA21), und neun Wahlpflichtmodule zu studieren.
3. Die neun Wahlpflichtmodule müssen wie folgt studiert werden:
  - a) Sechs der Wahlpflichtmodule sind aus den Modulen 1MEWIBA04 bis 1MEWIBA11 sowie 1MEWIBA16 und 3MEWIBA20 zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - aa) 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
    - bb) 1MEWIBA11 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren.
    - cc) 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.
  - b) Zwei der Wahlpflichtmodule sind aus den Modulen 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - aa) 1MEWIBA14d kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
    - bb) 1MEWIBA14b kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Film Studies studieren.
    - cc) 1MEWIBA14c kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren.

Wird das Erweiterte Kernfach in Kombination mit einem der Ergänzungsfächer Digital Media and Technologies, Film Studies oder Play und Games Studies studiert, kann eines der zwei Wahlpflichtmodule durch ein Wahlpflichtmodul gemäß Buchstabe a ersetzt werden.

## - LESEFASSUNG -

- c) Eins der Wahlpflichtmodule ist aus den Modulen 1MEWIBA15a bis 1MEWIBA15d zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:

Die Wahlpflichtmodule 1MEWIBA15a bis 1MEWIBA15d können nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit einem der Ergänzungsfächer Digital Media and Technologies, Film Studies oder Play und Games Studies studieren; stattdessen ist ein Wahlpflichtmodul gemäß Buchstabe a zu studieren.

- d) Wurde eines der Wahlpflichtmodule gemäß Buchstaben a bis c bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.

### (2) Kernfach Medienwissenschaft (MEWI KF):

1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Medienwissenschaft sind im Kernfach 72 Leistungspunkte zu erwerben.
2. Im Kernfach sind die drei Pflichtmodule 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03 und fünf Wahlpflichtmodule zu studieren. Wird die Bachelorarbeit im Kernfach Medienwissenschaft verfasst, ist zusätzlich das Modul 1MEWIBA21 zu studieren.
3. Die fünf Wahlpflichtmodule müssen wie folgt studiert werden:
  - a) Vier Wahlpflichtmodule sind aus den Modulen 1MEWIBA04 bis 1MEWIBA10 und 3MEWIBA20 zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - aa) 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
    - bb) 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.
  - b) Ein Wahlpflichtmodul ist aus den Modulen 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - aa) 1MEWIBA14d kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
    - bb) 1MEWIBA14b kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Film Studies studieren.
    - cc) 1MEWIBA14c kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren.

Wird das Kernfach in Kombination mit einem der Ergänzungsfächer Digital Media and Technologies, Film Studies oder Play und Games Studies studiert, kann das Wahlpflichtmodul durch ein Wahlpflichtmodul gemäß Buchstabe a ersetzt werden.
  - c) Wurde eines der Wahlpflichtmodule gemäß Buchstaben a und b bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.

### (3) Ergänzungsfach Medienwissenschaft (MEWI EF):

1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Medienwissenschaft sind im Ergänzungsfach 36 Leistungspunkte zu erwerben.
2. Im Ergänzungsfach sind vier Wahlpflichtmodule wie folgt zu studieren:
  - a) Ein Wahlpflichtmodul ist aus den Modulen 1MEWIBA02 und 1MEWIBA03 zu wählen.
  - b) Drei Wahlpflichtmodule sind aus den Modulen 1MEWIBA04 bis 1MEWIBA10 und 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:



## - LESEFASSUNG -

- aa) 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Ergänzungsfach in Kombination (Modell D) mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
  - bb) Aus den Modulen 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d kann maximal ein Modul gewählt werden.
  - c) Wurde eines der Wahlpflichtmodule gemäß Buchstaben a und b bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.
- (4) Ergänzungsfach Digital Media and Technologies (DMT EF):
1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Digital Media and Technologies sind im Ergänzungsfach 36 Leistungspunkte zu erwerben.
  2. Im Ergänzungsfach sind die drei Pflichtmodule 1MEWIBA09, 1MEWIBA14d und 1MEWIBA15d sowie ein Wahlpflichtmodul zu studieren.
  3. Das Wahlpflichtmodul ist aus den Modulen 1MEWIBA03 und 1MEWIBA12 zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - a) 1MEWIBA03 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Ergänzungsfach in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach Medienwissenschaft oder dem Kernfach Medienwissenschaft studieren. Statt des Wahlpflichtmoduls ist das Modul 1MEWIBA12 als viertes Pflichtmodul, zusätzlich zu den Pflichtmodulen gemäß Nr. 2, zu studieren.
    - b) Wurde eines der Wahlpflichtmodule bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.
- (5) Ergänzungsfach Film Studies (FS EF):
1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Film Studies sind im Ergänzungsfach 36 Leistungspunkte zu erwerben.
  2. Im Ergänzungsfach sind die drei Pflichtmodule 1MEWIBA13, 1MEWIBA14b und 1MEWIBA15b sowie ein Wahlpflichtmodul zu studieren.
  3. Das Wahlpflichtmodul ist aus den Modulen 1MEWIBA03, 1MEWIBA08 und 1MEWIBA11 zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:
    - a) 1MEWIBA03 und 1MEWIBA08 können nicht von Studierenden gewählt werden, die das Ergänzungsfach in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach Medienwissenschaft oder dem Kernfach Medienwissenschaft studieren. Statt des Wahlpflichtmoduls ist das Modul 1MEWIBA11 als viertes Pflichtmodul, zusätzlich zu den Pflichtmodulen gemäß Nr. 2, zu studieren.
    - b) Wurde eines der Wahlpflichtmodule bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.
- (6) Ergänzungsfach Play und Games Studies (PGS EF):
1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Play und Games Studies sind im Ergänzungsfach 36 Leistungspunkte zu erwerben.
  2. Im Ergänzungsfach sind die drei Pflichtmodule 1MEWIBA12, 1MEWIBA14c und 1MEWIBA15c sowie ein Wahlpflichtmodul zu studieren.
  3. Das Wahlpflichtmodul ist aus den Modulen 1MEWIBA03 und 1MEWIBA11 zu wählen. Es gelten die folgenden Einschränkungen:

## - LESEFASSUNG -

- a) 1MEWIBA03 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Ergänzungsfach in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach Medienwissenschaft oder dem Kernfach Medienwissenschaft studieren. Statt des Wahlpflichtmoduls ist das Modul 1MEWIBA11 als viertes Pflichtmodul, zusätzlich zu den Pflichtmodulen gemäß Nr. 2, zu studieren.
- b) Wurde eines der Wahlpflichtmodule bereits in einem anderen Teilstudiengang als Pflicht- oder Wahlpflichtmodul absolviert, so kann dieses nicht erneut als Wahlpflichtmodul gewählt werden.

(7) Ergänzungsfach Medienmanagement (MM EF):

- 1. Für einen erfolgreichen Abschluss im Teilstudiengang Medienmanagement sind im Ergänzungsfach 36 Leistungspunkte zu erwerben.
- 2. Im Ergänzungsfach sind die vier Pflichtmodule 3MEWIBA17 bis 3MEWIBA19 und 3DEWRBAEX001 zu studieren.

(8) Modulübersicht:

# - LESEFASSUNG -

Nr.	Modul	SL <sup>1</sup>	PL <sup>2</sup>	LP <sup>3</sup>	OM <sup>4</sup>	Mewi			DMT	DMT (+ Mewi EKF/KF)	FS	FS (+ Mewi EKF/KF)	PGS	PGS (+ Mewi EKF/KF)	MM	Verweis auf Modulbe- schreibung
						Erw. KF	KF	EF								
<b>Grundlagen</b>																
1MEWIBA01	Einführung in die Medienwissenschaft	2	1	9	OM	P	P	-	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA02	Medienästhetik	2	1	9	-	P	P	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA03	Medien- und Kultur- techniken	2	1	9	-	P	P	WP	WP	-	WP	-	WP	-	-	Anlage 7
<b>Forschung</b>																
1MEWIBA04	Medientheorie	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA05	Medien- und Kommu- nikationssoziologie	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA06	Medienpädagogik	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA07	Mediengeschichte	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA08	Kulturtheorie	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	WP	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA09	Digitale Medientechno- logien	2	1	9	-	WP*	WP*	WP*	P	P	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA10	Medienethnologie	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
<b>Schwerpunkte</b>																
1MEWIBA11	Mediendramaturgien	2	1	9	-	WP**	-	-	-	-	WP	P	WP	P	-	Anlage 7
1MEWIBA12	Play und Game Studies	2	1	9	-	-	-	-	WP	P	-	-	P	P	-	Anlage 7
1MEWIBA13	Film Studies	2	1	9	-	-	-	-	-	-	P	P	-	-	-	Anlage 7
<b>Medienpraxis</b>																
1MEWIBA14a	Medienpraxis Audio und Sound	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA14b	Medienpraxis Film	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	P	P	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA14c	Medienpraxis Web, Apps und Games	2	1	9	-	WP	WP	WP	-	-	-	-	P	P	-	Anlage 7
1MEWIBA14d	Medienpraxis Digital Methods Lab	2	1	9	-	WP	WP	WP	P	P	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA15a	Projekt Medienpraxis Audio und Sound	2	1	9	-	WP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA15b	Projekt Medienpraxis Film	2	1	9	-	WP	-	-	-	-	P	P	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA15c	Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games	2	1	9	-	WP	-	-	-	-	-	-	P	P	-	Anlage 7
1MEWIBA15d	Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab	2	1	9	-	WP	-	-	P	P	-	-	-	-	-	Anlage 7
1MEWIBA16	Felder der Medien- und Forschungspraxis	3	0	9	-	WP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
<b>Medienmanagement</b>																
3MEWIBA17	Wirtschaftswissen- schaftliche Grundlagen	2	1	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	Anlage 7
3MEWIBA18	Medienmanagement	2	1	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	Anlage 7
3MEWIBA19	Besondere Themenfel- der des Medienmana- gements	2	1	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	Anlage 7
3DEWRBAEX001	Medienrecht im Medi- enmanagement	0	1	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	FPO-B DEWR
3MEWIBA20	Seminar zum Medien- management	2	1	9	-	WP***	WP***	-	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7
<b>Bachelorarbeit</b>																
1MEWIBA21	Bachelorarbeit	0	1	9	-	P	p****	-	-	-	-	-	-	-	-	Anlage 7

<sup>1</sup> SL = Studienleistungen | <sup>2</sup> PL = Prüfungsleistung | <sup>3</sup> LP = Leistungspunkte | <sup>4</sup> OM = Orientierungsmodul gem. § 11 Absatz 3 RPO-B | <sup>5</sup> P/WP = Pflichtmodul/Wahlpflichtmodul

- \* 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach, das Kernfach oder das Ergänzungsfach Medienwissenschaft in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren.
- \*\* 1MEWIBA11 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach Medienwissenschaft in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren.
- \*\*\* 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach oder das Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.
- \*\*\*\* In Kombination mit einem weiteren Kernfach (Modell C) kann die Bachelorarbeit alternativ im ersten oder im zweiten Kernfach abgelegt werden.

## - LESEFASSUNG -

Die empfohlenen Fachsemester ergeben sich aus dem Studienverlaufsplan (Anlage 2).

- (9) Mögliche Lehrformen sind: Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt. Die konkrete Lehrform ist der Modulbeschreibung zu entnehmen. Im Rahmen des Studium Generale können über die o.g. Lehrformen hinausgehende Lehrformen zur Anwendung kommen.
- (10) Die Lehrveranstaltungen finden in deutscher oder englischer Sprache statt. Die Angabe der Lehrsprache ist der Modulbeschreibung zu entnehmen. Sofern die Lehrsprache nicht eindeutig festgelegt ist, geben die Lehrenden die Lehrsprache in der Ankündigung der jeweiligen Lehrveranstaltung bekannt.

### § 9\*1

#### Studien- und Prüfungsleistungen

- (1) Mögliche Erbringungsformen für Studien- und Prüfungsleistungen sind in § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B bzw. in § 11 Absatz 6 RPO-B i. V. m. § 9 Absatz 2 PHIL-FPO-B aufgeführt.
- (2) Voraussetzungen für die Zulassung:
1. zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung aus Modul 1MEWIBA15a ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14a,
  2. zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung aus Modul 1MEWIBA15b ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14b,
  3. zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung aus Modul 1MEWIBA15c ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14c,
  4. zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung aus Modul 1MEWIBA15d ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14d.
- (3) Das in Artikel 3 § 8 Absatz 8 mit „OM“ gekennzeichnete Modul 1MEWIBA01 ist ein Orientierungsmodul gemäß § 11 Absatz 3 RPO-B. Die Prüfungsleistung in Modul 1MEWIBA01 wird benotet, ihre Benotung fließt aber nicht in die Abschlussnote ein.

### § 10

#### Wiederholung von Prüfungsleistungen

Die Wiederholung von Prüfungsleistungen richtet sich nach § 12 RPO-B i. V. m. § 10 PHIL-FPO-B.

### § 11

#### Bachelorarbeit

Für die Bachelorarbeit gelten die Regelungen der RPO-B und PHIL-FPO-B, insbesondere die §§ 13 bis 16 RPO-B i. V. m. §§ 11 bis 13 PHIL-FPO-B.

### § 12

#### Bewertung, Bildung der Noten

Die Bewertung und Bildung der Noten richten sich nach § 14 PHIL-FPO-B.

# - LESEFASSUNG -

## § 13

### Anwendung und Übergangsbestimmungen

- (1) Diese Fachprüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die sich ab dem Wintersemester 2022/2023 erstmalig in diesen Bachelorstudiengang an der Universität Siegen einschreiben.
- (2) Abweichend davon gilt Artikel 3 § 4 Absatz 2 für Studierende, die sich ab dem Sommersemester 2023 erstmalig in diesen Bachelorstudiengang einschreiben. Für Studierende, die sich ab dem Wintersemester 2022/2023 erstmalig in diesen Bachelorstudiengang einschreiben, gilt Artikel 3 § 4 Absatz 2 mit der Maßgabe, dass ein achtwöchiges Vorpraktikum nachgewiesen werden muss. Die fachspezifische Bestimmung der Bachelorprüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medienwissenschaft der Universität Siegen vom 14. Juni 2014 (Amtliche Mitteilung 55/2014) tritt am 31. März 2026 außer Kraft. Die Studierenden, die vor dem Wintersemester 2022/2023 in den Studiengang Medienwissenschaft eingeschrieben waren, können noch bis zu diesem Zeitpunkt ihr Studium nach dieser fachspezifischen Bestimmung beenden.
- (3) Die fachspezifische Bestimmung der Bachelorprüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medienmanagement der Universität Siegen vom 14. Juni 2014 (Amtliche Mitteilung 58/2014), zuletzt geändert durch die Zweite Ordnung zur Änderung der fachspezifischen Bestimmung der Bachelorprüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medienmanagement der Universität Siegen vom 11. Mai 2021 (Amtliche Mitteilung 36/2021), tritt am 31. März 2026 außer Kraft. Die Studierenden, die vor dem Wintersemester 2022/2023 in den Studiengang Medienmanagement eingeschrieben waren, können noch bis zu diesem Zeitpunkt ihr Studium nach dieser fachspezifischen Bestimmung beenden.
- (4) Studierende, die bereits vor dem Wintersemester 2022/2023 in den Studiengang Medienwissenschaft oder Medienmanagement eingeschrieben waren, haben die Möglichkeit, auf Antrag ihr Studium nach den Bestimmungen der Rahmenprüfungsordnung (RPO-B) für das Bachelorstudium an der Universität Siegen vom 1. August 2018 (Amtliche Mitteilung 35/2018) in der jeweils geltenden Fassung, den „Allgemeine fachspezifische Regelungen der Fachprüfungsordnungen für die fachwissenschaftlichen und lehramtsbezogenen (Teil-)Studiengänge der Fakultät I im Bachelorstudium (PHIL-FPO-B)“ der Universität Siegen vom 8. September 2020 (Amtliche Mitteilung 53/2020) in der jeweils geltenden Fassung und dieser Fachprüfungsordnung zu absolvieren. Der Antrag ist an den jeweils zuständigen Prüfungsausschuss zu richten und nicht widerrufbar.

## Artikel 4

### Regelungen für den Teilstudiengang im Lehramt

Nicht besetzt.

## Artikel 5

### Fachübergreifend angebotene Exportmodule

Das Fach Medienwissenschaft bietet fachübergreifend die folgenden Module nur zum Export an:

Nr.	Modultitel
1MEWIBAEX01	Medientheorie – Studium Generale
1MEWIBAEX02	Medienkultur – Studium Generale

# **- LESEFASSUNG -**

## **Artikel 6 Inkrafttreten und Veröffentlichung**

(...)

Diese Vorschrift regelt das Inkrafttreten der ursprünglichen Fachprüfungsordnung. Diese Bekanntmachung enthält die vom 1. Oktober 2024 an geltende Fassung.

# - LESEFASSUNG -

## Anlagen

### Studienverlaufspläne

#### Anlage 1: Nicht besetzt\*<sup>1</sup>

#### Anlage 2: Studienverlaufspläne nach Studienmodell im Fachwissenschaftlichen Kombinationsstudiengang zu Artikel 3\*<sup>1</sup>

##### 1) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Erweitertes Kernfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Erweitertes Kernfach Medienwissenschaft (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03</b>							
<b>1MEWIBA01</b> Einführung in die Medienwissenschaft	01.1 Einführung in die Medienwissenschaft I (3 LP)	01.2 Einführung in die Medienwissenschaft II (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA02</b> Medienästhetik	02.1 Zeitbasierte Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	02.2 Raumbasierte Medien (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA03</b> Medien- und Kulturtechniken	03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 1: 6 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA11, 1MEWIBA16, 3MEWIBA20 (nur in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement)**</b>							
<b>1MEWIBA04</b> Medientheorie					04.1 Paradigmen der Medientheorie (3 LP) 04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA05</b> Medien- und Kommunikationssoziologie			05.1 Grundlagen der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP)	05.2 Forschungsfelder der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA06</b> Medienpädagogik			06.1 Grundlagen der Medienpädagogik (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	06.2 Spezifische Aspekte der Medienpädagogik (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA07</b> Mediengeschichte			07.1 Mediengeschichte/Visuelle Kultur (3 LP)	07.2 Medienhistorische Analysen (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS

## - LESEFASSUNG -

1MEWIBA08 Kulturtheorie			08.1 Methoden der Kulturwissenschaft (3 LP)	08.2 Kulturwissenschaftliche Analyse/Kulturgeschichte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
1MEWIBA09 Digitale Medientechnologien**			09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
1MEWIBA10 Medienethnologie			10.1 Methoden medienethnologischer Forschung (3 LP)	10.2 Komparative Medienethnologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
1MEWIBA11 Mediendramaturgien**			11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
1MEWIBA16 Felder der Medien- und Forschungspraxis		16.11 Bildverarbeitung (3 LP)	16.1 Werbung und PR (3 LP) 16.7 Techniken und Prozesse der Medienkommunikation (3 LP)				9 LP 6 SWS
3MEWIBA20 Seminar zum Medienmanagement**						20.1 Seminar zum Medienmanagement (3 LP) 20.2 Kolloquium (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 2: 2 Module aus 1MEWIBA14a-1MEWIBA14d</b>							
1MEWIBA14a Medienpraxis Audio und Sound	14a.1 Grundlagen Audio und Sound (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14a.2 Vertiefung Audio und Sound (3 LP)					9 LP 4 SWS
1MEWIBA14b Medienpraxis Film	14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)					9 LP 4 SWS
1MEWIBA14c Medienpraxis Web, Apps und Games	14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)					9 LP 4 SWS
1MEWIBA14d Medienpraxis Digital Methods Lab	14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 3: 1 Modul aus 1MEWIBA15a-1MEWIBA15d**</b>							
1MEWIBA15a Projekt Medienpraxis Audio und Sound					15a.1 Projekt Audio und Sound Phase 1 (3 LP)	15a.2 Projekt Audio und Sound Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
1MEWIBA15b Projekt Medienpraxis Film					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
1MEWIBA15c Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS



# - LESEFASSUNG -

<b>1MEWIBA15d</b> Projekt Medien- praxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EF</b>							
<b>4 Module</b>	4 Module mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Ergänzungsfachs.						<b>36 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
SG-WP I (WP)	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
SG-WP II (WP)	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	Praktikum (9 LP)						<b>9 LP</b>
<b>1MEWIBA21</b> Bachelorarbeit							<b>9 LP</b>
<b>LP (P)</b>	<b>15 LP (P)</b>	<b>12 LP (P)</b>	<b>0 LP (P)</b>	<b>0 LP (P)</b>	<b>0 LP (P)</b>	<b>9 LP (P)</b>	<b>36 LP (P)</b>
<b>LP (WP)</b>	<b>12 LP (WP)</b>	<b>9 LP (WP)</b>	<b>21 LP (WP)</b>	<b>21 LP (WP)</b>	<b>12 LP (WP)</b>	<b>6 LP (WP)</b>	<b>81 LP (WP)</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EKF Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EF pro Semester 30 LP ergibt, wobei das Praktikum zwischen dem 2-4. Fachsemester absolviert wird (hier Empfehlung: 3. Fachsemester).

\*\* Es gelten die folgenden Einschränkungen:

- Wird das Erweiterte Kernfach in Kombination mit einem der Ergänzungsfächer Digital Media and Technologies, Film Studies oder Play und Games Studies studiert, können die Module 1MEIWBA15a bis 1MEIWBA15d nicht gewählt werden. Stattdessen ist ein zusätzliches Wahlpflichtmodul aus 1MEWIBA04 bis 1MEWIBA11, 1MEWIBA16 und 3MEWIBA20 zu wählen;
- 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren;
- 1MEWIBA11 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren;
- 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.

# - LESEFASSUNG -

## 2) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Erweitertes Kernfach (Teilzeit)\*

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03</b>							
<b>1MEWIBA01</b> Einführung in die Medienwissenschaft	01.1 Einführung in die Medienwissenschaft I (3 LP)	01.2 Einführung in die Medienwissenschaft II (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA02</b> Medienästhetik	02.1 Zeitbasierte Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	02.2 Raumbasierte Medien (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA03</b> Medien- und Kulturtechniken	03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 1: 6 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA11, 1MEWIBA16, 3MEWIBA20 (nur in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement)**</b>							
<b>1MEWIBA04</b> Medientheorie					04.1 Paradigmen der Medientheorie (3 LP) 04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA05</b> Medien- und Kommunikationssoziologie			05.1 Grundlagen der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP)	05.2 Forschungsfelder der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA06</b> Medienpädagogik			06.1 Grundlagen der Medienpädagogik (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	06.2 Spezifische Aspekte der Medienpädagogik (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA07</b> Medien-geschichte			07.1 Mediengeschichte / Visuelle Kultur (3 LP)	07.2 Medienhistorische Analysen (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA08</b> Kulturtheorie			08.1 Methoden der Kulturwissenschaft (3 LP)	08.2 Kulturwissenschaftliche Analyse/Kulturgeschichte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien**			09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA10</b> Medienethnologie			10.1 Methoden medienethnologischer Forschung (3 LP)	10.2 Komparative Medienethnologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien**			11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS

## - LESEFASSUNG -

1MEWIBA16 Felder der Medien- und Forschungspraxis		16.11 Bildverarbeitung (3 LP)	16.1 Werbung und PR (3 LP) 16.7 Techniken und Prozesse der Medienkommunikation (3 LP)					9 LP 6 SWS
3MEWIBA20 Seminar zum Medienmanagement**						20.1 Seminar zum Medienmanagement (3 LP) 20.2 Kolloquium (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 2: 2 Module aus 1MEWIBA14a-1MEWIBA14d</b>								
1MEWIBA14a Medienpraxis Audio und Sound	14a.1 Grundlagen Audio und Sound (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14a.2 Vertiefung Audio und Sound (3 LP)						9 LP 4 SWS
1MEWIBA14b Medienpraxis Film	14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)						9 LP 4 SWS
1MEWIBA14c Medienpraxis Web, Apps und Games	14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)						9 LP 4 SWS
1MEWIBA14d Medienpraxis Digital Methods Lab	14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)						9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 3: 1 Modul aus 1MEWIBA15a-1MEWIBA15d**</b>								
1MEWIBA15a Projekt Medienpraxis Audio und Sound					15a.1 Projekt Audio und Sound Phase 1 (3 LP)	15a.2 Projekt Audio und Sound Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
1MEWIBA15b Projekt Medienpraxis Film					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
1MEWIBA15c Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
1MEWIBA15d Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>EF</b>								
4 Module	4 Module mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Ergänzungsfachs.							36 LP
SG	<i>Studium Generale</i>							
SG-WP I (WP)	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)							9 LP 4-6 SWS

## - LESEFASSUNG -

SG-WP II (WP)	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)					9 LP 4-6 SWS	
Praktikum	Praktikum (9 LP)					9 LP	
<b>1MEWIBA21 Bachelorarbeit</b>						Bachelorarbeit (9 LP)	9 LP
LP (P)	15 LP (P)	12 LP (P)	0 LP (P)	0 LP (P)	0 LP (P)	9 LP (P)	36 LP (P)
LP (WP)	12 LP (WP)	9 LP (WP)	21 LP (WP)	21 LP (WP)	12 LP (WP)	6 LP (WP)	81 LP (WP)
LP Gesamt	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EKf Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EF pro Semester 15 LP ergibt, wobei das Praktikum zwischen dem 2-8. Fachsemester absolviert wird (hier Empfehlung: 6. Fachsemester).

\*\* Es gelten die folgenden Einschränkungen:

- Wird das Erweiterte Kernfach in Kombination mit einem der Ergänzungsfächer Digital Media and Technologies, Film Studies oder Play und Games Studies studiert, können die Module 1MEIWBA15a bis 1MEWIBA15d nicht gewählt werden. Stattdessen ist ein zusätzliches Wahlpflichtmodul aus 1MEWIBA04 bis 1MEWIBA11, 1MEWIBA16 und 3MEWIBA20 zu wählen;
- 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren;
- 1MEWIBA11 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Play und Games Studies studieren;
- 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.

# - LESEFASSUNG -

## 3) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Kernfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Kernfach Medienwissenschaft (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03</b>							
<b>1MEWIBA01</b> Einführung in die Medienwissenschaft	01.1 Einführung in die Medienwissenschaft I (3 LP)	01.2 Einführung in die Medienwissenschaft II (3 LP) + Prüfungsleistung (3LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA02</b> Medienästhetik	02.1 Zeitbasierte Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	02.2 Raumbasierte Medien (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA03</b> Medien- und Kulturtechniken			03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 1: 4 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA10 und 3MEWIBA20 (nur in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement)**; hier 1MEWIBA04, 1MEWIBA07, 1MEWIBA08, 1MEWIBA10</b>							
<b>1MEWIBA04</b> Medientheorie					04.1 Paradigmen der Medientheorie (3 LP) 04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA07</b> Mediengeschichte			07.1 Mediengeschichte / Visuelle Kultur (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	07.2 Medienhistorische Analysen (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA08</b> Kulturtheorie			08.1 Methoden der Kulturwissenschaft (3 LP)	08.2 Kulturwissenschaftliche Analyse/Kulturgeschichte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA10</b> Medienethnologie					10.1 Methoden medienethnologischer Forschung (3 LP)	10.2 Komparative Medienethnologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 2: 1 Module aus 1MEWIBA14a-1MEWIBA14d; hier 1MEWIBA14a</b>							
<b>1MEWIBA14a</b> Medienpraxis Audio und Sound	14a.1 Grundlagen Audio und Sound (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14a.2 Vertiefung Audio und Sound (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>KF oder 2 EF</b>	<i>Kernfach oder 2 Ergänzungsfächer</i>						
<b>8 Module</b>	8 Module mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Kernfachs bzw. der gewählten Ergänzungsfächer.						72 LP
<b>SG</b>	<i>Studium Generale</i>						

## - LESEFASSUNG -

<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	Praktikum (9 LP)						<b>9 LP</b>
<b>1MEWIBA21 Bachelorarbeit (P/WP)***</b>							Bachelorarbeit (9 LP)
LP (P)	9 LP (P)	9 LP (P)	6 LP (P)	3 LP (P)	0 LP (P)	9 LP (P)	36 LP (P)
LP (WP)	6 LP (WP)	3 LP (WP)	9 LP (WP)	9 LP (WP)	12 LP (WP)	6 LP (WP)	45 LP (WP)
LP gesamt	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EKF Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EF pro Semester 30 LP ergibt, wobei das Praktikum zwischen dem 2-4. Fachsemester absolviert wird (hier Empfehlung: 3. Fachsemester).

\*\* Es gelten die folgenden Einschränkungen:

- 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren;
- 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.

\*\*\* Die Bachelorarbeit kann wahlweise auch im 2. Kernfach erbracht werden.

# - LESEFASSUNG -

## 4) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Kernfach (Teilzeit)\*

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Kernfach Medienwissenschaft (Teilzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA01 bis 1MEWIBA03</b>							
<b>1MEWIBA01</b> Einführung in die Medienwissenschaft	01.1 Einführung in die Medienwissenschaft I (3 LP)	01.2 Einführung in die Medienwissenschaft II (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA02</b> Medienästhetik	02.1 Zeitbasierte Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	02.2 Raumbasierte Medien (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA03</b> Medien- und Kulturtechniken			03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 1: 4 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA10 und 3MEWIBA20 (nur in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement)**; hier 1MEWIBA04, 1MEWIBA07, 1MEWIBA08, 1MEWIBA10</b>							
<b>1MEWIBA04</b> Medientheorie					04.1 Paradigmen der Medientheorie (3 LP) 04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA07</b> Mediengeschichte			07.1 Mediengeschichte / Visuelle Kultur (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	07.2 Medienhistorische Analysen (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA08</b> Kulturtheorie			08.1 Methoden der Kulturwissenschaft (3 LP)	08.2 Kulturwissenschaftliche Analyse/Kulturgeschichte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA10</b> Medienethnologie					10.1 Methoden medienethnologischer Forschung (3 LP) 10.2 Komparative Medienethnologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule 2: 1 Module aus 1MEWIBA14a-1MEWIBA14d; hier 1MEWIBA14a</b>							
<b>1MEWIBA14a</b> Medienpraxis Audio und Sound	14a.1 Grundlagen Audio und Sound (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14a.2 Vertiefung Audio und Sound (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>KF oder 2 EF</b>	<i>Kernfach oder 2 Ergänzungsfächer</i>						
<b>8 Module</b>	8 Module mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Kernfachs bzw. der gewählten Ergänzungsfächer.						<b>72 LP</b>
<b>SG</b>	<i>Studium Generale</i>						

## - LESEFASSUNG -

<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	Praktikum (9 LP)						<b>9 LP</b>
<b>1MEWIBA21 Bachelorarbeit (P/WP)***</b>						Bachelorarbeit (9 LP)	
<b>LP (P)</b>	<b>9 LP (P)</b>	<b>9 LP (P)</b>	<b>6 LP (P)</b>	<b>3 LP (P)</b>	<b>0 LP (P)</b>	<b>9 LP (P)</b>	<b>36 LP (P)</b>
<b>LP (WP)</b>	<b>6 LP (WP)</b>	<b>3 LP (WP)</b>	<b>9 LP (WP)</b>	<b>9 LP (WP)</b>	<b>12 LP (WP)</b>	<b>6 LP (WP)</b>	<b>45 LP (WP)</b>
<b>LP gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EKF Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EF pro Semester 15 LP ergibt, wobei das Praktikum zwischen dem 2-8. Fachsemester absolviert wird (hier Empfehlung: 6. Fachsemester).

\*\* Es gelten die folgenden Einschränkungen:

- 1MEWIBA09 kann nicht von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Digital Media and Technologies studieren;
- 3MEWIBA20 kann ausschließlich von Studierenden gewählt werden, die das Erweiterte Kernfach in Kombination mit dem Ergänzungsfach Medienmanagement studieren.

\*\*\* Die Bachelorarbeit kann wahlweise auch im 2. Kernfach erbracht werden.



# - LESEFASSUNG -

## 5) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Ergänzungsfach (Vollzeit)\*

	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
Modul	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Medienwissenschaft (Vollzeit)</b>							
<b>Wahlpflichtmodule 1: 1 Module aus 1MEWIBA02-1MEWIBA03; hier 1MEWIBA02</b>							
<b>1MEWIBA02 Medienästhetik</b>	02.1 Zeitbasierte Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	02.2 Raumbasierte Medien (3 LP)					<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>Wahlpflichtmodule 2: 3 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA10 sowie 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d (aus den Modulen 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d darf maximal ein Modul belegt werden); hier 1MEWIBA05, 1MEWIBA06, 1MEWIBA07</b>							
<b>1MEWIBA05 Medien- und Kommunikationssoziologie</b>			05.1 Grundlagen der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	05.2 Forschungsfelder der Medien- und Kommunikationssoziologie (3 LP)			<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA06 Medienpädagogik</b>			06.1 Grundlagen der Medienpädagogik (3 LP)	06.2 Spezifische Aspekte der Medienpädagogik (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA07 Mediengeschichte</b>					07.1 Mediengeschichte / Visuelle Kultur (3 LP)	07.2 Medienhistorische Analysen (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF</b>	<b>Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>						
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	
<b>LP (WP)</b>	6 LP	3 LP	9 LP	9 LP	3 LP	6 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 6) Studienverlaufsplan: BA Medienwissenschaft: Ergänzungsfach (Teilzeit)\*

	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
Modul	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Medienwissenschaft (Teilzeit)</b>							
<b>Wahlpflichtmodule 1: 1 Module aus 1MEWIBA02-1MEWIBA03; hier 1MEWIBA03</b>							
<b>1MEWIBA03</b> Medien- und Kulturtechniken	03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken (3 LP)					<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>Wahlpflichtmodule 2: 3 Module aus 1MEWIBA04-1MEWIBA10 sowie 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d (aus den Modulen 1MEWIBA14a bis 1MEWIBA14d darf maximal ein Modul belegt werden); hier 1MEWIBA08, 1MEWIBA09, 1MEWIBA10</b>							
<b>1MEWIBA08</b> Kulturtheorie			08.1 Methoden der Kulturwissenschaft (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	08.2 Kulturwissenschaftliche Analyse/Kulturgeschichte (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien			09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA10</b> Medienethnologie					10.1 Methoden medienethnologischer Forschung (3 LP)	10.2 Komparative Medienethnologie (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF</b>	<b>Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>						
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	
<b>LP (WP)</b>	6 LP	3 LP	9 LP	9 LP	3 LP	6 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Medienwissenschaft i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 7) Studienverlaufsplan: BA Digital Media and Technologies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Digital Media and Technologies (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA09, 1MEWIBA14d und 1MEWIBA15d</b>							
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14d</b> Medienpraxis Digital Methods Lab			14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15d</b> Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3) LP	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodul: 1 Modul aus 1MEWIBA03 und 1MEWIBA12, hier 1MEWIBA12</b>							
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF    Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	6 LP	3 LP	6 LP	3 LP	3 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	3 LP	6 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Digital Media and Technologies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 8) Studienverlaufsplan: BA Digital Media and Technologies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\*

	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
Modul	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Digital Media and Technologies (Teilzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA09, 1MEWIBA14d und 1MEWIBA15d</b>							
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14d</b> Medienpraxis Digital Methods Lab			14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15d</b> Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodul: 1 Modul aus 1MEWIBA03 und 1MEWIBA12, hier 1MEWIBA12</b>							
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	6 LP	3 LP	6 LP	3 LP	3 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	3 LP	6 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Digital Media and Technologies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 9) Studienverlaufsplan: BA Digital Media and Technologies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Digital Media and Technologies (Vollzeit) in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA09, 1MEWIBA12, 1MEWIBA14d und 1MEWIBA15d</b>							
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP)					<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14d</b> Medienpraxis Digital Methods Lab			14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15d</b> Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	6 LP	3 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Digital Media and Technologies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 10) Studienverlaufsplan: BA Digital Media and Technologies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Digital Media and Technologies (Teilzeit) in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA09, 1MEWIBA12, 1MEWIBA14d und 1MEWIBA15d</b>							
<b>1MEWIBA09</b> Digitale Medientechnologien	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	09.2 Felder digitaler Medienforschung (3 LP)					<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14d</b> Medienpraxis Digital Methods Lab			14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15d</b> Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab					15.d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1 (3 LP)	15.d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	6 LP	3 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Digital Media and Technologies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 11) Studienverlaufsplan: BA Film Studies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Film Studies (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA14b und 1MEWIBA15b</b>							
<b>1MEWIBA13</b> Film Studies				13.1 Film- und Bildwissenschaft (3 LP)	13.2 Filmanalysen und -diskurse (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14b</b> Medienpraxis Film			14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15b</b> Projekt Medienpraxis Film					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule: 1MEWIBA03, 1MEWIBA08 und 1MEWIBA11, hier 1MEWIBA11</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF    Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG    Studium Generale</b>							
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum    Praktikum (9 LP)</b>							
<b>LP (P)</b>	0 LP	0 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	3 LP	6 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Film Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 12) Studienverlaufsplan: BA Film Studies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\*

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Film Studies (Teilzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA14b und 1MEWIBA15b</b>							
<b>1MEWIBA13</b> Film Studies				13.1 Film- und Bildwissenschaft (3 LP)	13.2 Filmanalysen und -diskurse (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14b</b> Medienpraxis Film			14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15b</b> Projekt Medienpraxis Film					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodule: 1MEWIBA03, 1MEWIBA08 und 1MEWIBA11, hier 1MEWIBA11</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	0 LP	0 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	3 LP	6 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Film Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.



# - LESEFASSUNG -

## 13) Studienverlaufsplan: BA Film Studies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Film Studies (Vollzeit) in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA13, 1MEWIBA14b und 1MEWIBA15b</b>							
<b>1MEWIBA11 Mediendramaturgien</b>	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA13 Film Studies</b>				13.1 Film- und Bildwissenschaft (3 LP)	13.2 Filmanalysen und -diskurse (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14b Medienpraxis Film</b>			14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)			<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15b Projekt Medienpraxis Film</b>					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	3 LP	6 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Film Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 14) Studienverlaufsplan: BA Film Studies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
Modul	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Film Studies (Teilzeit) in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA13, 1MEWIBA14b und 1MEWIBA15b</b>							
<b>1MEWIBA11 Mediendramaturgien</b>	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA13 Film Studies</b>				13.1 Film- und Bildwissenschaft (3 LP)	13.2 Filmanalysen und -diskurse (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14b Medienpraxis Film</b>			14b.1 Grundlagen Film (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14b.2 Vertiefung Film (3 LP)			<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15b Projekt Medienpraxis Film</b>					15.b.1 Projekt Film Phase 1 (3 LP)	15.b.2 Projekt Film Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP 4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP 4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	3 LP	6 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Film Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 15) Studienverlaufsplan: BA Play und Games Studies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Play und Games Studies (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA12, 1MEWIBA14c und 1MEWIBA15c</b>							
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14c</b> Medienpraxis Web, Apps und Games			14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15c</b> Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodul: 1 Modul aus 1MEWIBA03 und 1MEWIBA11, hier 1MEWIBA11</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG Studium Generale</b>							
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>							
	Praktikum (9 LP)						
<b>LP (P)</b>	0 LP	0 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	3 LP	6 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Play und Games Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 16) Studienverlaufsplan: BA Play und Games Studies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\*

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Play und Games Studies (Teilzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA12, 1MEWIBA14c und 1MEWIBA15c</b>							
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA14c</b> Medienpraxis Web, Apps und Games			14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)			9 LP 4 SWS
<b>1MEWIBA15c</b> Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>Wahlpflichtmodul: 1 Modul aus 1MEWIBA03 und 1MEWIBA11, hier 1MEWIBA11</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF    Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
LP (P)	0 LP	0 LP	6 LP	6 LP	9 LP	6 LP	
LP (WP)	3 LP	6 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
LP Gesamt	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Play und Games Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 17) Studienverlaufsplan: BA Play und Games Studies: Ergänzungsfach (Vollzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Play und Games Studies (Vollzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA12, 1MEWIBA14c und 1MEWIBA15c in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse jüdischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14c</b> Medienpraxis Web, Apps und Games			14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15c</b> Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	<b>3 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>9 LP</b>	<b>6 LP</b>	
<b>LP (WP)</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>Σ 30 LP</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Play und Games Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 18) Studienverlaufsplan: BA Play und Games Studies: Ergänzungsfach (Teilzeit)\* in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Play und Games Studies (Teilzeit)</b>							
<b>Pflichtmodule: 1MEWIBA11, 1MEWIBA12, 1MEWIBA14c und 1MEWIBA15c in Kombination mit dem Erweiterten Kernfach (EKF) oder Kernfach (KF) Medienwissenschaft</b>							
<b>1MEWIBA11</b> Mediendramaturgien	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie (3 LP)	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA12</b> Play und Game Studies				12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s (3 LP)	12.2 Analyse jüdischer Phänomene und Artefakte (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)		<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA14c</b> Medienpraxis Web, Apps und Games			14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games (3 LP)			<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>1MEWIBA15c</b> Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games					15.c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1 (3 LP)	15.c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2 (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	<b>9 LP</b> <b>4 SWS</b>
<b>EKF oder KF+ EF Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</b>							
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						<b>117 LP</b>
<b>SG</b>	<b>Studium Generale</b>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						<b>9 LP</b> <b>4-6 SWS</b>
<b>Praktikum</b>	<b>Praktikum (9 LP)</b>						
<b>LP (P)</b>	<b>3 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>6 LP</b>	<b>9 LP</b>	<b>6 LP</b>	
<b>LP (WP)</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>0 LP</b>	<b>36 LP</b>
<b>LP Gesamt</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)</b>	<b>180 LP</b>

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Play und Games Studies i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 19) Studienverlaufsplan: BA Medienmanagement: Ergänzungsfach (Vollzeit)\*

Modul	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		
	1. FS (WiSe)	2. FS (SoSe)	3. FS (WiSe)	4. FS (SoSe)	5. FS (WiSe)	6. FS (SoSe)	
<b>Ergänzungsfach Medienmanagement (Vollzeit)</b>							
<b>3MEWIBA17</b> Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen	17.1 Medienökonomik (3 LP)	17.2 Medienbetriebslehre (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>3MEWIBA18</b> Medienmanagement			18.1 Strategien von Medienunternehmen (3 LP) 18.2 Projektfinanzierung am Beispiel der Finanzierung von Spielfilmen (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)				9 LP 4 SWS
<b>3MEWIBA19</b> Besondere Themenfelder des Medienmanagements					19.1 Marketing (3 LP)	19.2 Gründungsmanagement Medien – Die Medien als Chance für Existenzgründer (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>3DEWRBAEX001</b> Medienrecht im Medienmanagement				EX001.1 Recht der Wort- und Bildberichterstattung EX001.2 Datenschutzrecht + Prüfungsleistung (9 LP)			9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF</b>	<i>Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</i>						
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						117 LP
<b>SG</b>	<i>Studium Generale</i>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	Praktikum (9 LP)						
<b>LP (P)</b>	3 LP	6 LP	9 LP	9 LP	3 LP	6 LP	
<b>LP (WP)</b>	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
<b>LP Gesamt</b>	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	Σ 30 LP	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Medienmanagement i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 30 LP ergibt.

# - LESEFASSUNG -

## 20) Studienverlaufsplan: BA Medienmanagement: Ergänzungsfach (Teilzeit)\*

Modul	1.-2. Studienjahr		3.-4. Studienjahr		5.-6. Studienjahr		
	1./3. FS (WiSe)	2./4. FS (SoSe)	5./7. FS (WiSe)	6./8. FS (SoSe)	9./11. FS (WiSe)	10./12. FS (SoSe)	
<b>3MEWIBA17</b> Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen	17.1 Einführung in die Volkswirtschaftslehre (3 LP)	17.2 Medienbetriebslehre (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)					9 LP 4 SWS
<b>3MEWIBA18</b> Medienmanagement			18.1 Strategien von Medienunternehmen (3 LP) 18.2 Projektfinanzierung am Beispiel der Finanzierung von Spielfilmen (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)				9 LP 4 SWS
<b>3MEWIBA19</b> Besondere Themenfelder des Medienmanagements					19.1 Marketing (3 LP)	19.2 Gründungsmanagement Medien – Die Medien als Chance für Existenzgründer (3 LP) + Prüfungsleistung (3 LP)	9 LP 4 SWS
<b>3DEWRBAEX001</b> Medienrecht im Medienmanagement				EX001.1 Recht der Wort- und Bildberichterstattung EX001.2 Datenschutzrecht + Prüfungsleistung (9 LP)			9 LP 4 SWS
<b>EKF oder KF+ EF</b>	<i>Erweitertes Kernfach oder Kernfach + weiteres Ergänzungsfach</i>						
<b>13 Module</b>	12 Module mit 9 LP + Modul Bachelorarbeit mit 9 LP nach FPO-B des gewählten Erweiterten Kernfachs oder des Kernfachs und des Ergänzungsfachs.						117 LP
<b>SG</b>	<i>Studium Generale</i>						
<b>SG-WP I (WP)</b>	SG-WP I.1 Wahlpflichtmodul I.1 (3 LP) SG-WP I.2 Wahlpflichtmodul I.2 (3 LP) SG-WP I.3 Wahlpflichtmodul I.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>SG-WP II (WP)</b>	SG-WP II.1 Wahlpflichtmodul II.1 (3 LP) SG-WP II.2 Wahlpflichtmodul II.2 (3 LP) SG-WP II.3 Wahlpflichtmodul II.3 (3 LP)						9 LP 4-6 SWS
<b>Praktikum</b>	Praktikum (9 LP)						
LP (P)	3 LP	6 LP	9 LP	9 LP	3 LP	6 LP	
LP (WP)	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	0 LP	36 LP
LP Gesamt	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	Σ 30 LP (je 15 LP/Sem.)	180 LP

\* Der Studienverlaufsplan bildet den exemplarischen Studienverlauf ab. Das Studium Generale wird individuell belegt, so dass die Summe der LP im EF Medienmanagement i. V. m. dem gewählten EKF oder dem gewählten KF sowie dem zweiten EF pro Semester 15 LP ergibt.



## - LESEFASSUNG -

Anlage 3: Nicht besetzt\*<sup>1</sup>

**Wahlpflichtmodule**

Anlage 4: Nicht besetzt\*<sup>1</sup>

Anlage 5: Nicht besetzt\*<sup>1</sup>

Anlage 6: Nicht besetzt\*<sup>1</sup>

# - LESEFASSUNG -

## Modulbeschreibungen

### Anlage 7: Modulbeschreibungen zu Artikel 3\*1

Bei Verwendung des Moduls in verschiedenen (Teil-) Studiengängen kann der Status „Pflicht“ bzw. „Wahlpflicht“ des Moduls je nach (Teil-)Studiengang variieren. Verbindlich ist die Angabe in der Modulübersicht in § 8 bzw. in der Anlage „Wahlpflichtmodule“ der jeweiligen FPO.

<b>Nr.</b>	1MEWIBA01		
<b>Modultitel</b>	Einführung in die Medienwissenschaft		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (01.1: WiSe; 01.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Seminar	01.1 Einführung in die Medienwissenschaft I	30	2
Seminar	01.2 Einführung in die Medienwissenschaft II	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Hausarbeit		15 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 01.1 und in 01.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden lernen grundlegende und aktuelle Ansätze der Medienwissenschaft sowie ihre wissenschaftlichen Arbeitsweisen kennen.</p> <p>Sie erwerben erstens einen historischen und systematischen Überblick über verschiedene Ansätze der Medienwissenschaft und damit inhaltliche Ankerpunkte für ihr weiteres Studium und eine grundlegende medientheoretische Kompetenz.</p> <p>Zweitens können die Studierenden verschiedene Ansätze der Medienwissenschaft ihren Phänomenen, Objekten, Methoden, Konzepten und ihrem Erkenntnisinteresse nach einordnen und bewerten.</p> <p>Drittens eignen sie sich grundlegende wissenschaftliche Arbeitstechniken und fachspezifische Arbeitsweisen an und initiieren eine medienwissenschaftliche Reflektion derselben.</p> <p>Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>Im ersten Modulelement wird das entstehende und differenzierte Erkenntnisinteresse des Fachs Medienwissenschaft anhand historisch und theoretisch relevanter Literatur (Vorläufer und Klassiker der Medienwissenschaft, zentrale Ansätze und Debatten) dargelegt und vermittelt. Des Weiteren werden spezifische Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens in der Medienwissenschaft eingeübt, wie</p>		

## - LESEFASSUNG -

	<p>zum Beispiel strukturiertes Lesen, Literaturrecherche, Schreibtechniken und Textkritik. Gegen Ende des Semesters sollen Studierende das Konzept der ersten Hausarbeit über ein Thema ihrer Wahl in Absprache mit der/dem Lehrenden entwickeln und anhand eines Exposés darstellen. Dabei erlernen Studierende auch Fragestellungen und medienwissenschaftliche Argumente zu entwickeln.</p> <p>Im zweiten Modulelement werden weitere Ansätze und Debatten der Medienwissenschaft vermittelt und diskutiert, insbesondere solche, die sich mit Intermedialität oder Medienkonvergenz sowie digitalen Medien befassen. Die Lektüre wird durch Schreibübungen ergänzt. Dadurch und zusätzlich werden weitere Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens, wie zum Beispiel das Präsentieren oder das Zitieren, vermittelt und zunehmend medienwissenschaftlich reflektiert. Gegen Ende des Semesters wird die von Studierenden zu verfassende Hausarbeit weiter vorbereitet und mit Bezug auf die neu erlernten Ansätze gegebenenfalls aktualisiert. Als Lektüregrundlage beider Seminare dienen kanonische Texte, die unter den Lehrenden abgesprochen und regelmäßig aktualisiert werden.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA02		
<b>Modultitel</b>	Medienästhetik		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (02.1: WiSe; 02.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	02.1 Zeitbasierte Medien	100	2
Vorlesung	02.2 Raumbasierte Medien	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 02.1 und in 02.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden erwerben terminologische und methodologische Grundkenntnisse für die Analyse, Reflexion und Kritik von Medienprodukten und medialen Praktiken, zum einen in technisch-gestalterischer Hinsicht, zum anderen bezüglich der sinnesmodalen Spezifika ihrer Wahrnehmung. Sie lernen die wichtigsten Verfahren zur Untersuchung der Konstruktionsleistungen medientechnischer und rezeptionsästhetischer Akte kennen und die Validität ihrer Befunde in Relation zu den jeweiligen erkenntnisleitenden Interessen zu beurteilen. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	Das Modul widmet sich den drei Dimensionen der ästhetischen Erfahrung von Medienprodukten und medialen Praktiken: ihrer Wahrnehmung ( <i>Aisthesis</i> ), ihrer Wirkungsgeschichte ( <i>Katharsis</i> ) und ihrer Gestaltung auf dem gegenwärtigen Stand der Technik ( <i>Poiesis</i> ). Das erste Modulelement behandelt die zeitbasierten Medien der Animation und des Klangs, das zweite die raumbasierten Medien Bild und Schrift. Für jedes der vier behandelten Medienformate werden zunächst im Durchgang durch physiologische, psychologische und phänomenologische Untersuchungsperspektiven die charakteristischen Wahrnehmungsvorgänge – Bewegungsempfindung und Hören, Sehen und Lesen – erklärt und experimentell demonstriert. Im zweiten Schritt wird die historische Anthropologie dieser Vorgänge referiert – vom Animismus zur Computeranimation und von der Naturlautnachahmung zur digitalen Klangsynthese, vom Höhlenbild zur 3D-		

## - LESEFASSUNG -

	Projektion und von der Hieroglyphe zum Emoticon. Im dritten Schritt schließlich werden digitale Tools zur Produktion und Gestaltung aktueller Animations- und Klangphänomene, Bild- und Schriftformen vorgestellt und im Kontext ausgewählter Anwendungsgebiete evaluiert.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Sozialwissenschaften 1-Fach
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA03		
<b>Modultitel</b>	Medien- und Kulturtechniken		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (03.1: WiSe; 03.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien	100	2
Seminar	03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 03.1 und in 03.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erwerben grundlegende Einsichten in die historischen Zusammenhänge von Kultur, Technik, Medialität und Wissen. Sie können die Technizität des Medialen, die Interdependenz von Medien- und Kulturtechniken und die damit einhergehende medientechnische wie kulturelle Bedingtheit verschiedener Wissensformen reflektieren. Die Studierenden erlangen ein historisches Basiswissen über zentrale medientechnische Entwicklungen und ihre kulturellen Wechselwirkungen; sie entwickeln eine historisch informierte Perspektive auf die Analyse gegenwärtiger Medientechnologien als Elemente einer sich fortlaufend wandelnden wie ausdifferenzierenden technischen Medienkultur.</p> <p>Die Studierenden eignen sich grundlegende historische, medientechnische wie kulturwissenschaftliche Recherche- und Analysemethoden an, u.a. in forschungs- und projektbezogenen Lehrformaten. Zudem lernen die Studierenden, die Prozesse der Digitalisierung zu analysieren und dabei dem Umstand Rechnung zu tragen, dass digitale Kultur nach wie vor und vorwiegend in materialbezogenen und leiblich koordinierten Praktiken zugänglich ist.</p> <p>Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.</p>		
<b>Inhalte</b>	03.1 Wissens- und Technikgeschichte der Medien: Technikgeschichte ist essentiell für das Verständnis der Entstehung,		

## - LESEFASSUNG -

	<p>Verbreitung und Nutzung von Medientechnologien; Wissensgeschichte basiert auf einer Entwicklung und Anwendung von Medien- und Kulturtechniken. Die menschliche Existenz ist mit Techniken verwoben, ebenso wie das menschliche Selbstverständnis, menschliche Beziehungen und Interaktionen, Wahrnehmungen, Erfahrungen, Praktiken technisch konstruiert sind. Die Inhalte des Modulelements behandeln somit die Frage, auf welche Weise unser Verhältnis zur Welt und unser Wissen über sie in unterschiedlichen historischen Epochen jeweils technisch wie medial organisiert war und ist. Grundlegende Kenntnisse in paradigmatischen Medienentwicklungen und -umbrüchen ist dafür ebenso unerlässlich wie die Einsicht in die Interdependenz einer Geschichte der technischen Kultur und einer Medienkulturgeschichte.</p> <p>03.2 Phänomenologie, Diskurse, Praktiken: Mit den Begriffen Medien- und Kulturtechniken ist ein Verständnis von ‚Technik‘ aufgerufen, welches sich nicht auf das Handwerks- und Ingenieurwesen beschränkt, sondern einer medienanthropologischen Richtung folgt. Im Zentrum des Moduls stehen die Prozesse des Herstellens in einem doppelten Sinn: Zum einen geht es um die praktische Her- und Feststellung von Medientechniken, zum anderen um das, was Medientechniken wie, wo und womit hervorbringen. Eine Methodenvielfalt – u.a. diskursanalytisch, praxeologisch, wissensgenealogisch, medienarchäologisch, phänomenologisch – für die Beschreibung und Analyse aktueller wie historischer Medien- und Kulturtechniken steht daher im Mittelpunkt des Moduls.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Digital Media and Technologies EF BA Play und Games Studies EF BA Film Studies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA04		
<b>Modultitel</b>	Medientheorie		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	1 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (04.1: WiSe; 04.2: WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	04.1 Paradigmen der Medientheorie	100	2
Seminar	04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorie	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 04.1 und in 04.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Vorlesung und das Seminar zur Medientheorie dienen der Orientierung der Studierenden. Die Studierenden sollen sowohl Kenntnisse über die historische Entwicklung und die Paradimgeschichte der Medientheorie erwerben, als auch mit systematischen Problemen und Strukturen der Medientheorie im Kontext von Wissenschafts-, Technik- und Sozialtheorie vertraut gemacht werden. Dabei sollen die Studierenden sowohl die unterschiedlichen theoretischen Ansätze erkennen als auch sie in ihren wesentlichen Aussagen wiedergeben können. Zugleich sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, sich selbst komplexe theoretische Ansätze und Texte zu erschließen und sie angemessen darzustellen. Zudem sollen die Studierenden die Fähigkeit erwerben, medientheoretische Problemstellungen adäquat formulieren zu können. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	04.1 Paradigmen der Medientheorie: Das Modulelement soll den Studierenden einerseits einen Überblick über die historische Entwicklung der Medientheorien bieten und ihnen andererseits die unterschiedlichen Paradigmen, die in diesem Feld entwickelt worden sind, systematisch vorstellen. Zugleich sollen dabei die wesentlichen Strukturen medienwissenschaftlicher Theorieentwicklung sowie die Strategien der Theoriebildung vermittelt werden. Die Vorlesung soll sowohl einen Überblick über die		



## - LESEFASSUNG -

	<p>zentralen systematischen Ansätze liefern als auch diese in einen wissenschaftstechnik- und sozialtheoretischen sowie sozio-historischen Kontext einbetten.</p> <p>04.2 Analyse und kritische Reflexion von Medientheorien:          Im Zusammenhang des Seminars sollen zentrale medientheoretische Ansätze exemplarisch analysiert und die Studierenden in medientheoretische Darstellungskonventionen sowie deren historische Dynamik eingeführt werden. Im Fokus steht dabei die Einübung zentraler Methoden der Theorie- und Argumentationsanalyse, die exemplarisch an zentralen medientheoretischen Texten angewandt werden sollen. Zugleich soll den Studierenden der Umgang mit medientheoretischen Fragestellungen vor dem Hintergrund der Forschungsliteratur vermittelt werden.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF          BA Medienwissenschaft KF          BA Medienwissenschaft EF          BA Sozialwissenschaften 1-Fach</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA05		
<b>Modultitel</b>	Medien- und Kommunikationssoziologie		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (05.1: WiSe; 05.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	05.1 Grundlagen der Medien- und Kommunikationssoziologie	100	2
Seminar	05.2 Forschungsfelder der Medien- und Kommunikationssoziologie	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 05.1 und in 05.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse zum Verweisungszusammenhang „Medien – Individuum – Gesellschaft“; sie lernen, die medien- und kommunikationssoziologische Theorien einzuordnen und im Hinblick auf ihre jeweilige Reichweite respektive Erklärungskraft einschätzen zu können. Die Studierenden sind in der Lage, Theoriemodelle und Forschungsmethoden zur Erklärung und Deutung verschiedener sozialer Phänomene inklusive Medienpraktiken anwenden zu können.		
<b>Inhalte</b>	05.1 Grundlagen der Medien- und Kommunikationssoziologie: Es gilt in diesem Modulelement, die Einsicht in die komplexen Zusammenhänge sowie Wechselbeziehungen von Medien, Individuum und Gesellschaft zu vermitteln, wobei unterschiedlich komplexe Beispielbereiche ausgewählt werden. Erörtert werden u.a. interpersonale und technisch vermittelte Formen der Kommunikation und medialen Politikvermittlung sowie kommunikative Praktiken in sozialen Medien. Schwerpunktmäßig geht es um rezente medientechnische Entwicklungen und die damit einhergehenden kulturellen und sozialen Veränderungen. Theorieansätze der Medienkommunikation werden im Hinblick auf ihre interdisziplinären Verlinkungen dargestellt und diskutiert. Ausgewählte Forschungsarbeiten und Anwendungsbezüge einzelner Ansätze sollen eigene Bearbeitungen medien- und kommunikationssoziologischer Fragestellungen erlauben.		

## - LESEFASSUNG -

	<p>05.2 Forschungsfelder der Medien- und Kommunikationssoziologie: Medien besitzen unterschiedliche kommunikative Leistungsfähigkeiten und Affordanzen. Damit verändert sich die Kommunikation beim Übergang von einem Medium zum anderen bzw. bei wechselnden Medienkombinationen.</p> <p>Diese Veränderungen wirken sich aus:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) auf die Weitergabe von Informationsangeboten;</li> <li>b) auf die Verhaltenskoordination (etwa auf Sozialisation und Identität, Lern- und Wissensaneignungsprozesse, die Organisation kommunikativer Beziehungen) und</li> <li>c) auf die Integration der Individuen in unterschiedliche soziale Einheiten (z.B. Unternehmen, ethnische Gruppen, (Sub-)Kulturen).</li> </ol> <p>Mit diesem Modulelement erwerben Studierende Kompetenzen, anhand von Studien die Funktionsweise und die Bedeutung von Medien in unterschiedlichen Handlungsfeldern medien- und kommunikationssoziologischer Forschung zu verstehen. Sie werden befähigt, Möglichkeiten und Grenzen medien- und kommunikationssoziologischen Denkens und Forschens zu beurteilen und z.B. in Fall-, Frame- und (Bild-)Inhaltsanalysen sowie Aneignungsstudien eigenständig umzusetzen.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF            BA Medienwissenschaft KF            BA Medienwissenschaft EF            BA Sozialwissenschaften 1-Fach</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA06		
<b>Modultitel</b>	Medienpädagogik		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (06.1: WiSe; 06.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	06.1 Grundlagen der Medienpäda- gogik	100	2
Seminar	06.2 Spezifische Aspekte der Medi- enpädagogik	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 06.1 und in 06.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO- B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden lernen Entstehungszusammenhänge, Problemfel- der und typische Kritikpunkte medienpädagogischer Theoriebildung kennen und diese zu bewerten. Sie eignen sich die Schwerpunkte und Spezifika der medienpädagogischen Begriffs- und Paradigmen- bildung an und können sich zu diesen diskursiv verhalten. Insbeson- dere erwerben die Studierenden ein reflektiertes Verhältnis zu ihrer eigenen Medienkompetenz und sind imstande, ihr historisches und systematisches Wissen im Fach Medienpädagogik auf verschiedene Medienprodukte, Alltagskulturen und aktuelle Bildungszusammen- hänge anzuwenden. Die Studierenden lernen, was kritische Medienpraxis umfasst und wie diese vermittelt werden kann, insbesondere auch in der Ver- mittlung digitaler, reflexiv-kritischer Kompetenzen im Umgang mit Medientechnologien. Studierende können Medien in kreativer, kri- tischer und partizipativer Weise für Lernprozesse und Wissensver- mittlung nutzen, aber auch fragen, wie Medien diese Prozesse mit- formen.		
<b>Inhalte</b>	06.1 Grundlagen der Medienpädagogik: In dem Modulelement werden Grundlagen der Medienpädagogik sowie einer kritisch-reflexiven Medienkompetenz vermittelt. Ausge- hend von der Frage, wie sich unterschiedliche medienpädagogische Ansätze innerhalb der Medienwissenschaften positioniert, legiti-		

## - LESEFASSUNG -

	<p>miert und etabliert haben, steht im Vordergrund die Diskussion einer kritisch-reflexiven Medienpädagogik als einer wissenschaftlichen Disziplin, die sich theoretisch mit Bildungszusammenhängen beschäftigt. Es werden paradigmatische wissenschaftliche Denkmotive, die medienpädagogische Theoriebildungen strukturieren, verhandelt und mit Fragen der medialen und digitalen Praxis verbunden. Was bedeutet und umfasst Medienkompetenz und wie kann diese vermittelt werden? Studierende lernen, aktuelle Debatten zu Themen wie „Digitale Bildung“, „Data (Infrastructure) Literacy“, „Mobiles Lernen“ oder zum Schutz von Daten und der Privatsphäre zu reflektieren und konzeptionell zu verorten.</p> <p>06.2 Spezifische Aspekte der Medienpädagogik: In dem zweiten Modulelement werden spezifische Aspekte der Medienpädagogik vertieft. Im Vordergrund steht die Diskussion einer funktionalen Medienpädagogik als einer Handlungswissenschaft, die den Veränderungen des Lehrens und Lernens in medial geprägten Kontexten nachgeht. Insbesondere geht das Modul der Frage nach, wie digitale und mobile Alltagstechnologien in formalisierte Lernkontexte eingebunden sind und diese strukturieren. Es wird erörtert, welche zeitgemäßen Theorien, komplementäre Konzepte und Modelle beim mediengestützten Lernen und für die Herausbildung einer reflexiven Medienkompetenz relevant sind. Ferner wird diskutiert, wie die praktische Umsetzung in Lehr- und Lernkontexten erfolgt und welche Chancen und Risiken die Nutzung von Medientechnologien im Alltag und in Institutionen (Unternehmen, Organisationen, Schule, Universitäten etc.) in sich birgt. Anhand ausgewählter Beispiele werden mediale Vermittlungsszenarien und -techniken in verschiedenen sozialen Kontexten vertiefend analysiert und Studierende befähigt, Medien in kreativer, kritischer und partizipativer Weise zu nutzen. Darüber hinaus besteht in diesem Modul die Gelegenheit innovative Lehr- und Lernformen zu entwickeln und zu evaluieren.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA07		
<b>Modultitel</b>	Mediengeschichte		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (07.1: WiSe; 07.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	07.1 Mediengeschichte / Visuelle Kultur	100	2
Seminar	07.2 Medienhistorische Analysen	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 07.1 und in 07.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Ziel des Moduls ist es, die Studierenden in das wissenschaftliche Arbeitsgebiet Mediengeschichte einzuführen. Historische und theoretische Modelle werden erörtert, die das Wissen über die Vielfalt von Medienformaten und ihrer historischen Verankerung in Kultur und Gesellschaft vertiefen. Das Modul soll Medienkompetenz fördern.  Learning Outcomes: Über eine exemplarische thematische Darstellung lernen die Studierenden, was eine historische Medienkulturfor- schung ausmachen kann, was Forschung bedeutet und dass in jedem Fall gegenwärtige Phänomene aus historischen Prozessen hervorge- gangen sind. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, verschiedene kulturelle Phänomene und mediale Ereignisse in Gegenwart und Vergangenheit sowie ihre Visualisierungen und Medialisierungen zu reflektieren und zu analysieren. Die Studierenden erarbeiten sich Zugänge zu Mediengeschichte/n und einen Einblick in methodische Zugänge wie z.B. Kulturanalyse, Diskursanalyse, Fotoanalyse, Visu- elle Anthropologie, Internet-Ethnografie.		
<b>Inhalte</b>	07.1: Mediengeschichte und Visuelle Kultur: In exemplarischer Weise werden Medienentwicklungen, Medien- techniken und mediale Phänomene in ihren historischen und kultu- rellen Bedingtheiten des 19. bis 21. Jahrhunderts vorgestellt. As- pekte einer europäischen und außereuropäischen Kulturgeschichte kommen zu Wort, ebenso wie genderspezifische Fragestellungen. Insbesondere soll ein Verständnis für Bilder etabliert werden: Bilder		

## - LESEFASSUNG -

	<p>in der Medienpraxis, in ihrer Rezeption, im Alltag, in der Kunst- und Popkultur.</p> <p>07.2: Medienhistorische Analysen:          Hier werden Inhalte dergestalt vertieft, dass zusammen mit den Studierenden zentrale Strukturen und Bedingungen einer Mediengeschichte als Diskursgeschichte/n erkennbar werden. Schwerpunktmäßig werden Fragen zur Medialisierung, Visualisierung oder Fragen zur Rolle von visuellen Phänomenen diskutiert. Das Seminar gibt Einblick in die jeweiligen Forschungen der/des Lehrenden und zeigt verschiedene Ansätze der kulturhistorischen Medienforschung und ihrer Methoden auf, die immer auch Fragen aus der Gegenwart stellt.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF          BA Medienwissenschaft KF          BA Medienwissenschaft EF          BA Sozialwissenschaften 1-Fach</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA08		
<b>Modultitel</b>	Kulturtheorie		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (08.1: WiSe; 08.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	08.1 Methoden der Kulturwissen- schaft	100	2
Seminar	08.2 Kulturwissenschaftliche Ana- lyse/Kulturgeschichte	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 08.1 und in 08.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO- B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden erwerben weiterführende Kenntnisse von kultur- wissenschaftlichen Methoden und Analyseverfahren. Sie sind in der Lage, Forschungen verschiedener kulturwissenschaftlicher Fächer und kulturtheoretischer Schulen in Hinblick auf medienwissen- schaftliche Fragestellungen zu beurteilen und heranzuziehen sowie ihre jeweilige historische Dimension einzuschätzen. Des Weiteren kennen die Studierenden die Grundlagen der kritischen Analyse ho- listischer (medien-)kulturtheoretischer Strömungen. Die Studieren- den können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	08.1 Methoden der Kulturwissenschaft: In diesem Modulelement wird ein exemplarischer Einblick in kultur- wissenschaftliche Methoden in ihrer medienwissenschaftlichen Re- levanz gegeben. Kultur wird zum einen „als Text“, allgemeiner: als (visuelles, auditives, textuelles, audiovisuelles, materielles) „Korpus“ medialer Überlieferungen und Artefakte verstanden. Zum anderen wird kulturelles Wissen durch die Kulturwissenschaften als Hand- lungswissen dargestellt und untersucht. Entsprechend findet sich das von den Kulturwissenschaften untersuchte mediale Wissen in der Form von medialen Überlieferungen einerseits und in der Per- formativität von Kulturtechniken und koordinierten Tätigkeiten an- dererseits. Das Modul soll die Vielfalt der historischen und aktuellen kulturwissenschaftlichen Methoden und Theoriebildung vermitteln,		



## - LESEFASSUNG -

	<p>soweit diese in den beiden genannten Hinsichten für die Medienwissenschaft produktiv geworden sind. Ansätze und Objektbezüge bestimmter Schulen der kulturwissenschaftlichen Theoriebildung (z.B. Frankfurter Schule, Poststrukturalismus, Cultural Studies, Gender und Minority Studies, Postcolonial Studies, Kultur- und Sozialanthropologie, Systemtheorie) sollen dabei exemplarisch untersucht und in Bezug gesetzt werden.</p> <p>08.2 Kulturwissenschaftliche Analysen/Kulturgeschichte: Dieses Modulelement bindet die Vielfalt kulturwissenschaftlicher Theorien an eine Medienkulturgeschichte im Sinne einer Geschichte sämtlicher Medien und mit ihnen verbundener Kulturtechniken, die in ihrer Vernetzung und Funktion für die jeweilige historische Umgebung dargestellt werden sollen. Kulturwissenschaftliche Medientheorien werden selbst als mediale Prozesse, als kulturelle Selbstverständigung und damit als kulturgeschichtliche Momente kenntlich. Das Modulelement legt nicht zuletzt Wert auf die Vermittlung der sozialen und anthropologischen Bedingungen und Modifikationen, die sich im Laufe einer als Mediengeschichte schreibbaren Kulturgeschichte inner- wie außerhalb Europas eingestellt haben.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Film Studies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA09		
<b>Modultitel</b>	Digitale Medientechnologien		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (09.1: WiSe; 09.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch oder Englisch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien	100	2
Seminar	09.2 Felder digitaler Medienforschung	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 09.1 und in 09.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Ziel des Moduls ist die Vermittlung grundlegender theoretischer Diskurse zu digitalen, mobilen und softwarebasierten Medien, ihrem Verhältnis zu Praktiken sowie ihren sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Kontexten. Die Studierenden sollen befähigt werden, aktuelle und historische Theorien, Entwicklungen und Kontroversen zu situieren und in ihren Potentialen beurteilen zu können. Sie lernen, Theorien digitaler Medientechnologien als Rahmen für die Analyse historischer und aktueller Phänomene digitaler Kultur und Medientechnologien zu nutzen. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden. Das Modul vermittelt: a) ein grundlegendes theoretisches, praxeologisches, technisches und ästhetisches Verständnis digitaler Medientechnologien; b) die Fähigkeit, aktuelle Entwicklungen in Theorie, Praxis und Ästhetik konzeptionell und historisch zu verorten und zu bewerten; c) einen Überblick und ein grundlegendes Verständnis zentraler Methoden für die Analyse digitaler Medien und d) die Grundlagenkompetenzen für eine technisch informierte Analyse digitaler Medientechnologien.		
<b>Inhalte</b>	09.1 Theorie, Praxis und Ästhetik digitaler Medientechnologien: Digitale Medientechnologien zeichnen sich dadurch aus, dass sie Medienpraktiken sowohl befähigen, als auch erfassen, verrechnen,		

## - LESEFASSUNG -

	<p>von ihnen ko-konstituiert werden und dabei verteilte Technologien und Infrastrukturen nutzen. Im Zuge der Etablierung vernetzter und mobiler Medien verwischen die Grenzen zwischen digitalen Medien und Alltagsobjekten wie auch zwischen Medien der Unterhaltung, Arbeitsteilung und Wissenschaft. Das Modul adressiert die unterschiedlichen Schichten, Technologien und Praktiken, die digitale Medien konstituieren (von Infrastrukturen, Hardware, Sensoren, Software, Daten, Interfaces hin zur Cloud) und führt Studierende in grundlegende Theorien digitaler Medien ein. Die Inhalte des Moduls umfassen sowohl Netzwerke als auch Datenbanken, Software und Plattform Studies, mobile und soziale Medien, Protokolle, Drohnen, Algorithmen aber auch Sensormedien, Robotik und das Internet der Dinge. Das Modul untersucht dabei die wechselseitige Konstitution von Techniken, Praktiken und Ästhetik digitaler Medien und vermittelt einen Überblick über zentrale Methoden digitaler Medienforschung, wie u.a. Interface- und Plattform-Analyse, digitale Methoden, Methoden der Digital Humanities und der Praxeologie o.a.</p> <p>09.2 Felder digitaler Medienforschung: Im zweiten Modulelement werden aktuelle Felder und Debatten digitaler Medienforschung historisch kontextualisiert und anhand von Fallstudien, rezenten Medientechnologien und -praktiken diskutiert. Studierende erproben ausgewählte methodische Zugänge zur Analyse rezenter Technologien und Praktiken. Die Felder digitaler Medienforschung werden dabei aus einer interdisziplinären Perspektive erörtert und es wird nach den historischen, kulturellen, technischen, sozialen, politischen und wirtschaftlichen Transformationen digitaler Medien gefragt. Welche Formen von Sozialität konstituieren sich mit und um digitale Medien? Wodurch zeichnen sich digitale, datenintensive Medienökonomien aus? Wie transformieren mobile Medien Raum- und Körperpraktiken? Welche historischen Praktiken und Kulturtechniken schreiben sich in aktuellen Medientechnologien fort? Zentrale Schwerpunkte bilden mobile, sensorbasierte sowie datenintensive Medien. Im Modul werden sowohl die sozio-technischen Dimensionen als auch die rezenten medienwissenschaftlichen Debatten dieser neueren Medienphänomene untersucht.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Digital Media and Technologies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA10		
<b>Modultitel</b>	Medienethnologie		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (10.1: WiSe; 10.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	10.1 Methoden medienethnologischer Forschung	100	2
Seminar	10.2 Komparative Medienethnologie	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 10.1 und in 10.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	In diesem Modul werden Methoden, Theorien und Gegenstände der Ethnologie im Kontext medienwissenschaftlichen Erkenntnisinteresses gelehrt. Studierende lernen so methodische und konzeptionelle Grundlagen der Ethnologie und ihrer Medientechniken kennen. Neben dem Erwerb methodischer und konzeptueller Kenntnisse entwickeln Studierende die Fähigkeit zu medienanthropologischer und -ethnologischer Reflexionskompetenz, d.h. sowohl zur Einnahme globaler Perspektiven auf Medienkulturen wie auch die Rekonstruktion anthropologischer Voraussetzungen und Folgen von Medialität. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	10.1 Methoden medienethnologischer Forschung: Das Modulelement vermittelt grundlegende Kenntnisse ethnologischer Medienforschung. Die Studierenden sollen sowohl Grundlagen der Erforschung fremder Medien, Medienaneignung und Mediennutzung kennenlernen als auch der ethnologischen Erforschung der eigenen Medienkultur. Hierbei gilt es auch, die Medientechnologien ethnografischer Methoden zu thematisieren und den Einsatz von Fotografie, Feldtagebuch, Videografie, Audio-Recordern bis hin zu Sensor-Apps bei der Erfassung von Praktiken zu reflektieren.  10.2 Komparative Medienethnologie:		

## - LESEFASSUNG -

	Dieses Modulelement thematisiert medienethnologische Einzelstudien im Vergleich. Auf dieser Basis werden räumlich und gruppenspezifisch verteilte Medienkulturen in Zusammenhang mit kultur- und sozialanthropologischen Fragestellungen diskutiert. Insbesondere auch Vergleiche eigener und fremder Medienkulturen und ihrer technischen Voraussetzungen sollen Medienethnologie als Teil der Medienwissenschaft an die anderen Module des BA anschlussfähig machen.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA11		
<b>Modultitel</b>	Mediendramaturgien		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (11.1: WiSe; 11.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie	100	2
Seminar	11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 11.1 und in 11.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Im Modul Mediendramaturgien erwerben die Studierenden die Fähigkeit, dramaturgische Strukturen und Muster in Medienprodukten (Film/Serie, Games) zu erkennen, zu analysieren und kritisch zu reflektieren und dabei die gängigen Methoden der Analyse von dramaturgischen Formen anzuwenden. Sie erlernen die Differenzen von zeit- und raumbasierten sowie die von narrativen und nicht-narrativen Dramaturgien zu erkennen und zu analysieren. Sie sollen historische Dynamiken in narratologischen und ludologischen Konzepten und Vorstellungen erkennen und ein begründetes Urteil über die dramaturgische Qualität von Medienprodukten treffen können. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	11.1 Grundzüge der Mediendramaturgie: Die Vorlesung erläutert und analysiert dramaturgische Konzepte und Modelle medialer Formen und Formate (insb. v. Film, Serie u. Games). Sie reflektiert und diskutiert dabei intermedial narratologische und dramaturgische Theoriemodelle, Drehbuchkonzepte und Drehbuchsoftware. Zugleich werden dramaturgische Muster von nicht-narrativen Elementen in Narrationen sowie narrative Elemente in Games thematisiert und analysiert. Die Differenz von zeit- und raumbasierten dramaturgischen Konzepten wird analysiert und		

## - LESEFASSUNG -

	<p>mögliche Verknüpfungen und Kopplungen werden diskutiert. Darüber hinaus werden die gängigen Methoden der Analyse von Dramaturgien vorgestellt und erprobt.</p> <p>11.2 Analyse von Film- oder Spieldramaturgien: Die Seminare zur Vorlesung bilden jeweils eigene Schwerpunkte in den Bereichen Film/Serien und Games. So sollen im Bereich Film/Serien deren dramaturgische Strukturen anhand von Analysen einzelner Filme und Serien diskutiert und kritisiert werden. Zugleich sollen theoretische Konzepte und analytische Erkenntnisse auch konstruktiv umgesetzt und etwa Drehbuchentwürfe oder Storyboards genutzt werden. Darüber hinaus werden dramaturgische Muster in nicht-fiktionalen Medienerzeugnissen analysiert und diskutiert. Im Bereich Games sollen raumbasierte Dramaturgien sowie die dramaturgischen Strukturen von nicht-narrativen Elementen in Medienprodukten analysiert und kritisch diskutiert werden. Hier geht es darum, charakteristische Dynamiken in Spielverläufen sowie in nicht-narrativen Elementen nachzuvollziehen.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Play und Games Studies EF BA Film Studies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA12		
<b>Modultitel</b>	Play und Game Studies		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (12.1: SoSe; 12.2: WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung oder Seminar	12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s	100/30	2
Seminar	12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je ein Studienleistung in 12.1 und in 12.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden erwerben grundlegende theoretische wie methodische Kenntnisse, um den kulturkonstitutiven Status von Spielphänomenen und die Genese und Ontologie von Spielobjekten im Rahmen einer Kultur- und Mediengeschichte des Spiels zu beschreiben. Sie eignen sich die Theorien und Methoden zur Analyse von Spielobjekten und -inszenierungen an und können das Erkenntnispotential von Spielräumen und -dramaturgien einschätzen. In unterschiedlichen Lehrformaten wie Forschungs-, Projekt- und Exkursionsseminaren lernen die Studierenden, ludische Strukturen und Modelle in Zeiten der Digitalisierung einzuordnen und ein analytisch-methodisches Instrumentarium zur Beschreibung der Omnipräsenz ludischer Elemente in digitalen Kulturen sowie dieses Instrumentarium auf komplexe Verknüpfungen und Austauschprozesse zwischen analogen und digitalen Spielformen anzuwenden.		
<b>Inhalte</b>	12.1 Theorie, Geschichte und Ästhetik des Spiel(en)s: Spielformen gehören zu den ältesten Zeugnissen, die universal die Kulturgeschichte begleiten. Sie verfügen über ein bemerkenswertes Vermögen, sich als Behälter oder Einschreibefläche für Sinnstiftungsprozesse anzubieten und stellen Verfahrensweisen zur Verfügung, die Zusammenspiele ermöglichen. In einer kulturwissenschaftlichen Perspektivierung der Theorie, Ästhetik und Geschichte des Spiels wird die Bedeutung des kulturkonstitutiven Status des		



## - LESEFASSUNG -

	<p>Spiels als gleichermaßen Bestandteil und Erzeugungsinstanz von Kultur exemplarisch aufgefächert. Im Modulelement werden hierfür Theorien und Methoden der kulturwissenschaftlichen Spielforschung mit aktuellen Ansätzen der Ludologie verknüpft.</p> <p>12.2 Analyse ludischer Phänomene und Artefakte: Für die Analyse und Interpretation spielerischer Ereignisse, ludischer Umwelten und von Spielgegenständen kommen sowohl traditionelle Inhalte und Methoden aus der Medien-, Technik- und Kultur-anthropologie, der Inter- wie Transmedialitätsforschung und den <i>performance studies</i> zum Einsatz, als auch aktuelle Forschungsansätze aus den Bereichen der <i>Production Studies</i> oder des <i>Computer Games Research</i>. Der Fokus liegt auf den medialen Eigenschaften von ludischen Artefakten und Praktiken des Spielens, inklusive den Prozessen ihrer Genese, Verbreitung und Tradierung. Die Ausdifferenzierung neuer Spielkulturen und ihrer Formen, etwa im Bereich von <i>urban games</i>, filmischen Settings und transmedialen Welten in Rollen- und Videospielen, führt zu komplexeren mediendramaturgischen und ästhetischen Konzeptionen. Die zur Analyse dieser Phänomene erforderlichen Ansätze und Methodenkombinationen werden im Kontext aktueller Forschungsfragen diskutiert.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Digital Media and Technologies EF BA Play and Games Studies EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA13		
<b>Modultitel</b>	Film Studies		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (13.1: SoSe; 13.2: WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung oder Seminar	13.1 Film- und Bildwissenschaft	100/30	2
Seminar	13.2 Filmanalysen und -diskurse	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 13.1 und in 13.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden lernen Grundlagen der Filmgeschichte, der Filmtheorie und der mit diesen verbundenen formal-ästhetischen Konzepte vor dem Hintergrund eines kunst- und kulturwissenschaftlichen Verständnisses der Filmwissenschaft kennen. Sie gewinnen durch das behandelte methodische und thematische Spektrum elementare Kompetenzen im Bereich des Bewegtbildes. Sie erwerben die Fähigkeit, klassische Filmtheorien und filmhistorische Stil- und Genrekonzeptionen zu reflektieren und diese sowohl auf unterschiedliche traditionelle filmische Formate, als auch auf verschiedene digitale Medienkulturen anzuwenden.		
<b>Inhalte</b>	Das Modulelement 13.1 Film- und Bildwissenschaft widmet sich der reflexiven Dimension der ästhetischen Erfahrung von Verbildlichungs- und Animationspraktiken. Deren Wirkungs- und Aneignungsgeschichte wird am Leitfaden mythischer Narrative und Pathosformeln überblicksartig referiert – von den illusionistischen Techniken der Prä-Kinematographie über die Hochphase des Kinos und dessen Bezüge zur Kunst der Moderne bis hin zu einer filmisch geprägten Ikonologie im Zeitalter der digitalen Medien. Die medienkomparatistische Perspektive vermittelt ein Verständnis der Motivationen, die einschlägigen Diskursen der Bild- und Filmwissenschaft zu Grunde liegen – etwa die Relevanz des <i>pictorial turn</i> für eine Kultur des bewegten Bildes – und verhilft damit zur selbständigen und reflektierten Anwendung eigener Beurteilungsverfahren.		

## - LESEFASSUNG -

	<p>Das Modulelement 13.2 Filmanalysen und -diskurse vermittelt grundlegende Methoden und Techniken der Filmwissenschaft durch die Anwendung auf ausgewählte Beispiele – schwerpunktmäßig zu filmhistorischen Epochal- und Individualstilen, Produktionskontexten und Genrekzepten sowie zur Entwicklung und zum Einsatz filmischer Formen in anderen Medien (z.B. Computerspielen). Neben den medienspezifischen Besonderheiten des Films im kunst- und kulturwissenschaftlichen Kontext findet die Anschlussfähigkeit zu anderen Disziplinen besondere Beachtung. Das zum Einsatz gebrachte Methodenspektrum reicht von einer am konkreten Objekt als Bedeutungsträger orientierten Betrachtungsweise im Rahmen klassischer Filmtheorien über die assoziierten Produktions-, Distributions- und Rezeptionskontexte bis hin zur Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Prozessen der Medienkonvergenz, die im Fokus einer filmwissenschaftlichen Perspektive innerhalb der Digital Humanities stehen.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Film Studies EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA14a		
<b>Modultitel</b>	Medienpraxis Audio und Sound		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (14a.1: WiSe; 14a.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Übung	14a.1 Grundlagen Audio und Sound	20	2
Übung	14a.2 Vertiefung Audio und Sound	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 14a.1 und in 14a.2 gemäß §10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. §8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und um der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erlangen technische, gestalterische und praktische Grundlagen der professionellen und forschenden Medienpraxis und damit praxisrelevantes Wissen für die reflexive Produktion und Nutzung von Medien für die Berufs- und Forschungspraxis.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bedingungen, Herausforderungen und Friktionen praktischer Medien(-produktions-)arbeit kennen und werden auf diese Weise nicht nur unmittelbar zu (medien-)praktischem Handeln ermächtigt, sondern auch zu einer eigenen Perspektive auf die Inhalte der anderen, (medien-)theoretischen Studieninhalte.</p> <p>Die Studierenden lernen zunächst in Kleingruppen und später in Teams, mit den typischen Produktionsmitteln und -methoden sowie insbesondere auch mit Teamarbeit und kreativen Prozessen umzugehen. Die Studierenden können im Ergebnis definierte praktische oder empirische Aufgabenstellungen umsetzen und ihr Tun kritisch reflektieren.</p> <p>Die Studierenden erwerben theoretische wie praxisrelevante Kompetenzen für die Erstellung von Medienangeboten aus dem Bereich Audio und Sound. Aufbauend auf produktionstechnischem Grund- und Anwendungswissen lernen die Studierenden zunächst die einschlägigen medienästhetischen Standards und ihren zielorientierten Einsatz kennen. Anhand eigener beispielhafter kleiner Übungsproduktionen können sie Audio- und Soundangebote selbständig und zielorientiert planen, produzieren und auch vertreten. Schließlich</p>		

## - LESEFASSUNG -

	sind die Studierenden in der Lage, zielorientiert und kollektiv ein Audio- bzw. Soundangebot für ein definiertes Anwendungsfeld wie Rundfunk, Podcasts, Streaming, Hörbücher oder auch (Kunst-)Installationen, Live-Performances o.ä. zu konzipieren und umzusetzen.
<b>Inhalte</b>	<p>14a.1 Grundlagen Audio und Sound: Dieses Modulelement dient der theoretischen wie praxisnahen teamorientierten Vermittlung von Grundlagen der Audio- und Soundproduktion. Den Studierenden wird ein produktiver Zugang zu eigenen Themen, Ideen, Geschichten, Figuren etc. eröffnet und es werden die Fähigkeiten vermittelt, diese selbständig in entsprechende Produktionen umzusetzen. Hierzu werden grundlegende Kenntnisse in Bezug auf Aspekte wie Aufnahme- und Schneidetechnik, mögliche unterschiedliche Aufnahmesituationen, Studioarbeit, Sounddesign, Produktion von Geräuschen, Postproduktion, Komprimierungsverfahren, Codecs ebenso wie Grundlagen der auditiven Gestaltung, Dramaturgie etc. oder Fähigkeiten als Sprecherinnen und Sprecher vermittelt. Zudem werden grundlegende ethische wie rechtliche Rahmenbedingungen des Arbeitsfeldes (z.B. Urheberrecht) problematisiert. Die Studierenden werden in Technik und Methoden dadurch eingeführt, dass sie anhand einzelner konkreter Aufgabenstellungen lernen, Standardprobleme in diesem Bereich praktisch im Zusammenhang eigener Produktionen zu bewältigen.</p> <p>14a.2 Vertiefung Audio und Sound: Gegenstand dieses Modulelements ist die Vertiefung der in Modulelement 14a.1 erworbenen grundlegenden Kompetenzen. Anhand eigener kleiner Produktionen wie Radiobeiträge, Podcasts, Hörspiele u.ä. wird die Auseinandersetzung mit Anforderungen des akustischen Erzählens intensiviert. Neben basalen Gestaltungsgrundlagen werden insbesondere die Differenzierung von Klangebenen (Geräusche, Atmos, Dialog, Musik) sowie einschlägige medienästhetische und formatbezogene Standards des Audibereiches wie Auf-/Ab-/Überblendung, Klangdesign, Rauigkeit/Schärfe, Nah-/Fernaufnahme etc. vermittelt und anhand von definierten Aufgabenstellungen praktisch eingeübt.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA14b		
<b>Modultitel</b>	Medienpraxis Film		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (14b.1: WiSe; 14b.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Übung	14b.1 Grundlagen Film	20	2
Übung	14b.2 Vertiefung Film	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 14b.1 und 14b.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erlangen technische, gestalterische und praktische Grundlagen der professionellen und forschenden Medienpraxis und damit praxisrelevantes Wissen für die reflexive Produktion und Nutzung von Medien für die Berufs- und Forschungspraxis.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bedingungen, Herausforderungen und Friktionen praktischer Medien(-produktions-)arbeit kennen und werden auf diese Weise nicht nur unmittelbar zu (medien-)praktischem Handeln ermächtigt, sondern auch zu einer eigenen Perspektive auf die Inhalte der anderen, (medien-)theoretischen Studieninhalte.</p> <p>Die Studierenden lernen zunächst in Kleingruppen und später in Teams, mit den typischen Produktionsmitteln und -methoden sowie insbesondere auch mit Teamarbeit und kreativen Prozessen umzugehen. Die Studierenden können im Ergebnis definierte praktische oder empirische Aufgabenstellungen umsetzen und ihr Tun kritisch reflektieren.</p> <p>Die Studierenden erwerben theoretische wie praxisrelevante Kompetenzen für die Erstellung von Medienangeboten aus dem Bereich Film und Fernsehen. Aufbauend auf produktionstechnischem Grund- und Anwendungswissen lernen die Studierenden zunächst die einschlägigen medienästhetischen Standards und ihren zielorientierten Einsatz kennen. Anhand eigener beispielhafter kleiner Übungsproduktionen können sie Film- und Fernsehangebote selbstständig und zielorientiert planen, produzieren und auch vertreten.</p>		

## - LESEFASSUNG -

	Schließlich sind die Studierenden in der Lage, zielorientiert und kollektiv ein Film- bzw. Fernsehangebot für ein definiertes Anwendungsfeld wie Fernsehen, Film, Podcasts, Video-Essays, visuelle Anthropologie, Streaming oder auch Kunst bzw. (Kunst-)Installationen u.ä. zu konzipieren und umzusetzen.
<b>Inhalte</b>	<p>14b.1 Grundlagen Film: Dieses Modulelement dient der theoretischen wie praxisnahen teamorientierten Vermittlung von Grundlagen der Filmproduktion. Den Studierenden wird ein produktiver Zugang zu eigenen Themen, Ideen, Geschichten, Figuren etc. eröffnet, und es werden die Fähigkeiten vermittelt, diese selbständig in entsprechende Produktionen umzusetzen. Hierzu werden grundlegende Kenntnisse in Bezug auf Aspekte wie Kameratechnik, Dreh, Lichtsetzung, Schnitt, Nachbearbeitung sowie Komprimierungsverfahren, Codecs ebenso wie Grundlagen der visuellen Gestaltung sowie Schauspiel vor der Kamera etc. vermittelt. Zudem werden grundlegende ethische wie rechtliche Rahmenbedingungen des Arbeitsfeldes (z.B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild) problematisiert. Die Studierenden werden in Technik und Methoden dadurch eingeführt, dass sie anhand einzelner konkreter Aufgabenstellungen lernen, Standardprobleme in diesem Bereich praktisch im Zusammenhang eigener Produktionen zu bewältigen.</p> <p>14b.2 Vertiefung Film: Gegenstand dieses Modulelements ist die Vertiefung der in Modulelement 14b.1 erworbenen grundlegenden Kompetenzen. Im Rahmen der Erstellung kleiner exemplarischer Filmprodukte oder -formate insbesondere in den Bereichen Film, TV, Videopodcasting werden wesentliche bildgestalterische Momente (Mise-en-cadre, Mise-en-scène, Montage etc.) sowie die Funktion einer Tonspur als eigener dramatischer Ebene vermittelt und praktisch eingeübt</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Film Studies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA14c		
<b>Modultitel</b>	Medienpraxis Web, Apps und Games		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (14c.1: WiSe; 14c.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Übung	14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games	20	2
Übung	14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>	<b>Dauer/Umfang</b>	
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.	90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten	
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 14c.1 und 14c.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erlangen technische, gestalterische und praktische Grundlagen der professionellen und forschenden Medienpraxis und damit praxisrelevantes Wissen für die reflexive Produktion und Nutzung von Medien für die Berufs- und Forschungspraxis.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bedingungen, Herausforderungen und Friktionen praktischer Medien(-produktions-)arbeit kennen und werden auf diese Weise nicht nur unmittelbar zu (medien-)praktischem Handeln ermächtigt, sondern auch zu einer eigenen Perspektive auf die Inhalte der anderen, (medien-)theoretischen Studieninhalte.</p> <p>Die Studierenden lernen zunächst in Kleingruppen und später in Teams, mit den typischen Produktionsmitteln und -methoden sowie insbesondere auch mit Teamarbeit und kreativen Prozessen umzugehen. Die Studierenden können im Ergebnis definierte praktische oder empirische Aufgabenstellungen umsetzen und ihr Tun kritisch reflektieren.</p> <p>Die Studierenden erwerben theoretische wie praxisrelevante Kompetenzen für die Erstellung von auf Webtechnologien basierenden Anwendungen. Sie entwickeln zudem ein Verständnis für ludische Anwendungen bzw. für Potentiale ludischer Momente von Rezeptions- und Handlungsangeboten. Aufbauend auf produktionstechnischem Grund- und Anwendungswissen lernen die Studierenden zunächst die einschlägigen medienästhetischen Standards und ihren</p>		



## - LESEFASSUNG -

	<p>zielorientierten Einsatz kennen. Anhand eigener beispielhafter kleiner Übungsproduktionen können sie Angebote selbständig und zielorientiert planen, produzieren und auch vertreten. Schließlich sind die Studierenden in der Lage, zielorientiert und kollektiv auf Webtechnologien basierende Anwendungen für unterschiedliche, im Kurs jeweils zu spezifizierende Anwendungsbereiche wie Websites, (ggf. mobile) Apps, (ggf. mobile) Games oder auch (interaktive) Kunst u.ä. zu konzipieren und umzusetzen.</p>
<b>Inhalte</b>	<p><b>14c.1 Grundlagen Web, Apps und Games:</b>  Dieses Modulelement dient der theoretischen wie praxisnahen teamorientierten Vermittlung von Grundlagen der Produktion von auf Webtechnologien beruhenden Angeboten. Ausgehend von Basistechniken der Web- und App-Entwicklung werden auch Grundlagen zur Entwicklung digitaler Spiele gelegt. Hierfür wird zunächst das nötige Grundwissen für die Erstellung von Websites vermittelt. Dazu gehören die Vermittlung von Grundkenntnissen in den Bereichen der Programmierung (Auszeichnungs-, Formatierungs-, Scriptsprachen), des Layouts sowie des Einsatzes von Content Management Systemen, Frameworks etc. Zudem werden grundlegende ethische wie rechtliche Rahmenbedingungen des Arbeitsfeldes (z.B. Urheberrecht, Anbieterkennzeichnungspflicht) problematisiert. Dabei werden die curricularen Ziele und Themen der Veranstaltung jeweils an die aktuelle Softwareentwicklung angepasst. Auf diesen Techniken aufbauend werden auch erste Schritte zur Entwicklung von ludischen Anwendungen vermittelt. Die Studierenden werden in die unterschiedlichen Werkzeuge, Techniken und Methoden dadurch eingeführt, dass sie anhand einzelner konkreter Aufgabenstellungen lernen, Standardprobleme in diesem Bereich praktisch im Zusammenhang eigener Produktionen zu bewältigen. Das technische und gestalterische Grundlagenwissen ist zudem für die empirische Web- und App-Forschung sowie die Forschungspraxis relevant.</p> <p><b>14c.2 Vertiefung Web, Apps und Games:</b>  Gegenstand dieses Modulelements ist die Vertiefung der in Modulelement 14c.1 erworbenen grundlegenden Kompetenzen. Anhand von definierten exemplarischen praktischen Aufgabenstellungen werden einschlägige medienästhetische und formatbezogene Standards, Regeln und Strategien zu Aspekten wie Usability, Responsibilität, Barrierefreiheit oder auch Involvierung und Balancing etc. praktisch eingeübt und es wird der Einfluss von strukturellen Rahmenbedingungen wie Suchmaschinen(-optimierung), Frameworks bzw. (Game-)Engines, Erlösmodellen, Ausrichtung an Zielgruppen und Userverhalten etc. auf konkrete Projekte vermittelt. Dabei wird insbesondere Gamifizierung zugleich als potentielle Strategie eruiert, wie auch (ideologie-)kritisch hinterfragt.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF  BA Medienwissenschaft KF  BA Medienwissenschaft EF  BA Play und Games Studies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA14d		
<b>Modultitel</b>	Medienpraxis Digital Methods Lab		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (14d.1: WiSe; 14d.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Übung	14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab	20	2
Übung	14d.2 Vertiefung Digital Methods Lab	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder Hausarbeit oder Projektbericht  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Prüfungsleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		90 Minuten 15 Seiten 4-8 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	Je eine Studienleistung in 14d.1 und in 14d.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erlangen technische, gestalterische und praktische Grundlagen der professionellen und forschenden Medienpraxis und damit praxisrelevantes Wissen für die reflexive Produktion und Nutzung von Medien für die Berufs- und Forschungspraxis.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bedingungen, Herausforderungen und Friktionen praktischer Medien(-produktions-)arbeit kennen und werden auf diese Weise nicht nur unmittelbar zu (medien-)praktischem Handeln ermächtigt, sondern auch zu einer eigenen Perspektive auf die Inhalte der anderen, (medien-)theoretischen Studieninhalte.</p> <p>Die Studierenden lernen zunächst in Kleingruppen und später in Teams, mit den typischen Produktionsmitteln und -methoden sowie insbesondere auch mit Teamarbeit und kreativen Prozessen umzugehen. Die Studierenden können im Ergebnis definierte praktische oder empirische Aufgabenstellungen umsetzen und ihr Tun kritisch reflektieren.</p> <p>Die Studierenden erwerben theoretische wie praxisrelevante Kompetenzen in Bezug auf Erhebung, Aggregation, Auswertung und Darstellung von digitalen Datenbeständen. Neben Grundwissen zu Struktur(en) digitaler sozialer Plattformen und damit verbundener Datenbestände werden praktische Grundlagen in den Bereichen der Programmierung (Auszeichnungs-, Formatierungs-, Scriptsprachen)</p>		

## - LESEFASSUNG -

	und einschlägiger Analysetools sowie grundlegende ethische wie rechtliche Rahmenbedingungen des Arbeitsfeldes vermittelt.
<b>Inhalte</b>	<p>14d.1 Grundlagen Digital Methods Lab: Dieses Modulelement dient der praxisnahen Vermittlung von Grundlagen der Erhebung, Auswertung und Darstellung von digitalen Datenbeständen aus Web, Apps, Plattformen oder Sensormedien. Studierende erlernen dabei die praktischen Herausforderungen der berufsorientierten Data Analytics und erlangen ein Grundlagenwissen in digitalen Forschungsmethoden für die Realisierung eigener medienwissenschaftlicher Forschungsprojekte. Studierende erlangen zunächst ein Grundwissen über technische Infrastrukturen digitaler Medien, ihrer Datenerhebung und Verarbeitung. Auf dieser Grundlage werden einschlägige Tools, Techniken und Methoden der Datenanalyse vermittelt sowie Grundkenntnisse relevanter Programmiersprachen erlernt. Am Beispiel unterschiedlicher Websites, Apps, Social Media Plattformen oder auch dem Internet der Dinge erproben Studierende, wie man digitale Daten analysiert, aber auch, wie diese Medien selbst Daten erfassen. Zudem werden grundlegende ethische wie rechtliche Rahmenbedingungen des Arbeitsfeldes (z.B. Datenschutzgesetze) problematisiert. Dabei werden die curricularen Ziele und Themen der Veranstaltung jeweils an die aktuelle Entwicklung angepasst und experimentell erkundet. Die Studierenden erlernen die unterschiedlichen Werkzeuge, Techniken und Methoden anhand einzelner konkreter Aufgabenstellungen und bewältigen Standardprobleme praktisch im Zusammenhang kleiner, oft kollaborativer Analyseprojekte.</p> <p>14d.2 Vertiefung Digital Method Lab: Gegenstand dieses Modulelements ist die Vertiefung der in Modulelement 14d.1 erworbenen grundlegenden Kompetenzen. Anhand von definierten exemplarischen praktischen Aufgabenstellungen werden einschlägige fortgeschrittene Methoden, Techniken und Tools praktisch erprobt und eingesetzt. Die Vertiefung umfasst z.B. den Umgang mit Datenbanken, Cross-Plattform Analyse sowie Datenerhebung aus Sensormedien, Foren oder dem Internetarchiv, Entwicklung eigener Crawler oder API-Zugänge, Umgang mit unstrukturierten Datenbeständen oder Datenvisualisierung. Dabei werden die curricularen Ziele und Themen der Veranstaltung jeweils an die aktuelle Entwicklung angepasst und auf eine kritisch-reflektierte Forschungs- und Arbeitspraxis ausgerichtet.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	<p>BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF BA Medienwissenschaft EF BA Digital Media and Technologies EF</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA15a		
<b>Modultitel</b>	Projekt Medienpraxis Audio und Sound		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (15a.1: WiSe; 15a.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Projekt	15a.1 Projekt Audio und Sound Phase 1	20	2
Projekt	15a.2 Projekt Audio und Sound Phase 2	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Projektbericht		10 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 15a.1 und in 15a.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ein Medienprojekt aus Berufs- oder Forschungspraxis selbständig und zielorientiert zu planen, durchzuführen und zu präsentieren. Die Studierenden können selbstorganisiert im Team Arbeitsprozesse angemessen strukturieren und innerhalb eines definierten Zeitraums ein Medienprodukt bzw. eine Anwendungslösung konzipieren und realisieren. Zugleich sind die Studierenden in der Lage, das Ergebnis ihrer Arbeit angemessen zu präsentieren und ihre Produktions- bzw. Konzeptionsentscheidungen zu reflektieren. Dem Erwerb kommunikativer und sozialer sowie planerischer und organisatorischer Kompetenzen kommt dabei eine zentrale Bedeutung zu und Studierende lernen, die Rolle von Medien als Ziel aber auch als Grundlage der Kooperation zu bewerten. Zugleich werden Studierende befähigt, die von ihnen erarbeiteten Konzeptionen und Produktionen vor dem Hintergrund der dem Projektcharakter angemessenen Standards (z.B. der empirischen Medienwirtschaft, der Medienwirtschaft, des Kunstbetriebs etc.) einzuschätzen und wirkungsvoll nach außen zu vertreten.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>Gegenstand dieses Projekts ist die Konzeption von audio- und/oder soundbasierten Medien- bzw. Rezeptionsangeboten. Dies können zielgruppenorientierte Programmformen in unterschiedlichen medialen Kontexten von Rundfunkformen bis hin zu Audio-Angeboten im Internet oder auch künstlerische Audio-/Soundinstallationen oder Performances u. ä. sein.</p> <p>Die Studierenden sollen konkrete Aufgabenstellungen aus der Praxis bewältigen und Konzepte für eine Problemlösung entwickeln. Das Hauptgewicht liegt dabei auf der Konzeption und der Entwicklung (Phase 1), die konkrete Umsetzung (Phase 2) hat demgegenüber eher exemplarischen Charakter. Die konkreten Themen richten sich nach aktuellen branchentypischen Problemstellungen (z.B. des</p>		

## - LESEFASSUNG -

	Rundfunkbereichs, der Musikbranche etc.) und werden in Zusammenarbeit mit Vertretern der Medienpraxis durchgeführt.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Voraussetzung für die Zulassung zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14a Medienpraxis Audio und Sound.
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA15b		
<b>Modultitel</b>	Projekt Medienpraxis Film		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (15b.1: WiSe; 15b.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Projekt	15b.1 Projekt Film Phase 1	20	2
Projekt	15b.2 Projekt Film Phase 2	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Projektbericht		10 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 15b.1 und in 15b.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ein Medienprojekt aus Berufs- oder Forschungspraxis selbständig und zielorientiert zu planen, durchzuführen und zu präsentieren. Die Studierenden können selbstorganisiert im Team Arbeitsprozesse angemessen strukturieren und innerhalb eines definierten Zeitraums ein Medienprodukt bzw. eine Anwendungslösung konzipieren und realisieren. Zugleich sind die Studierenden in der Lage, das Ergebnis ihrer Arbeit angemessen zu präsentieren und ihre Produktions- bzw. Konzeptionsentscheidungen zu reflektieren. Dem Erwerb kommunikativer und sozialer sowie planerischer und organisatorischer Kompetenzen kommt dabei eine zentrale Bedeutung zu und Studierende lernen, die Rolle von Medien als Ziel aber auch als Grundlage der Kooperation zu bewerten. Zugleich werden Studierende befähigt, die von ihnen erarbeiteten Konzeptionen und Produktionen vor dem Hintergrund der dem Projektcharakter angemessenen Standards (z.B. der empirischen Medienwirtschaft, der Medienwirtschaft, des Kunstbetriebs etc.) einzuschätzen und wirkungsvoll nach außen zu vertreten.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>Gegenstand dieses Projekts ist die Konzeption von film- bzw. video-basierten Medien- bzw. Rezeptionsangeboten. Dies können zielgruppenorientierte Programmformen im Bereich der audiovisuellen Medien wie TV oder Film bis hin zu Video-Essays, Kamera-Ethnografien, Bewegtbild-Angeboten im Internet oder auch künstlerische Videoinstallationen u.ä. sein.</p> <p>Die Studierenden sollen konkrete Aufgabenstellungen aus der (Forschungs-)Praxis bewältigen und Konzepte für eine Problemlösung entwickeln. Das Hauptgewicht liegt dabei auf der Konzeption und der Entwicklung (Phase 1), die konkrete Umsetzung (Phase 2) hat demgegenüber eher exemplarischen Charakter. Die konkreten Themen richten sich nach aktuellen branchen- und forschungstypischen Problemstellungen (z.B. der visuellen Anthropologie, des Rundfunkbereichs) und werden in Zusammenarbeit mit Vertretern der Medien- oder Forschungspraxis durchgeführt.</p>		

## - LESEFASSUNG -

<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Film Studies EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Voraussetzung für die Zulassung zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14b Medienpraxis Film.
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA15c		
<b>Modultitel</b>	Projekt Medienpraxis Web, Apps und Games		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (15c.1: WiSe; 15c.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Projekt	15c.1 Projekt Web, Apps und Games Phase 1	20	2
Projekt	15c.2 Projekt Web, Apps und Games Phase 2	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Projektbericht		10 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 15c.1 und in 15c.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ein Medienprojekt aus Berufs- oder Forschungspraxis selbständig und zielorientiert zu planen, durchzuführen und zu präsentieren. Die Studierenden können selbstorganisiert im Team Arbeitsprozesse angemessen strukturieren und innerhalb eines definierten Zeitraums ein Medienprodukt bzw. eine Anwendungslösung konzipieren und realisieren. Zugleich sind die Studierenden in der Lage, das Ergebnis ihrer Arbeit angemessen zu präsentieren und ihre Produktions- bzw. Konzeptionsentscheidungen zu reflektieren. Dem Erwerb kommunikativer und sozialer sowie planerischer und organisatorischer Kompetenzen kommt dabei eine zentrale Bedeutung zu und Studierende lernen, die Rolle von Medien als Ziel aber auch als Grundlage der Kooperation zu bewerten. Zugleich werden Studierende befähigt, die von ihnen erarbeiteten Konzeptionen und Produktionen vor dem Hintergrund der dem Projektcharakter angemessenen Standards (z.B. der empirischen Medienwirtschaft, der Medienwirtschaft, des Kunstbetriebs etc.) einzuschätzen und wirkungsvoll nach außen zu vertreten.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>Gegenstand des Projekts ist die Konzeption von medienbasierten (Mensch-Technik- oder auch Mensch-Mensch-)Interaktion evozierenden bzw. moderierenden Rezeptions- bzw. Handlungsangeboten. Je nach Schwerpunktsetzung kann das Projekt in der Konzeption von Websites, Apps oder Games bis hin zu nicht-digitalen ludischen Artefakten wie Spielen oder auch in künstlerischen Installationen u.ä. bestehen. Die Studierenden sollen konkrete Aufgabenstellungen aus der Praxis bewältigen und Konzepte für eine Problemlösung entwickeln. Das Hauptgewicht liegt dabei auf der Konzeption und der Entwicklung (Phase 1), die konkrete Umsetzung (Phase 2) hat demgegenüber eher exemplarischen Charakter. Die konkreten Themen richten sich nach aktuellen branchen- und forschungstypischen Problemstellungen (z.B. der Games Studies, der Internet- oder</p>		



## - LESEFASSUNG -

	Gamesbranche, der HCI etc.) und werden in Zusammenarbeit mit Vertretern der Medienpraxis durchgeführt.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Play und Games Studies EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Voraussetzung für die Zulassung zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14c Medienpraxis Web, Apps und Games.
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA15d		
<b>Modultitel</b>	Projekt Medienpraxis Digital Methods Lab		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (15d.1: WiSe; 15d.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Projekt	15d.1 Projekt Digital Methods Lab Phase 1	20	2
Projekt	15d.2 Projekt Digital Methods Lab Phase 2	20	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Projektbericht		10 Seiten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 15d.1 und in 15d.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ein Medienprojekt aus Berufs- oder Forschungspraxis selbständig und zielorientiert zu planen, durchzuführen und zu präsentieren. Die Studierenden können selbstorganisiert im Team Arbeitsprozesse angemessen strukturieren und innerhalb eines definierten Zeitraums ein Medienprodukt bzw. eine Anwendungslösung konzipieren und realisieren. Zugleich sind die Studierenden in der Lage, das Ergebnis ihrer Arbeit angemessen zu präsentieren und ihre Produktions- bzw. Konzeptionsentscheidungen zu reflektieren. Dem Erwerb kommunikativer und sozialer sowie planerischer und organisatorischer Kompetenzen kommt dabei eine zentrale Bedeutung zu und Studierende lernen, die Rolle von Medien als Ziel aber auch als Grundlage der Kooperation zu bewerten. Zugleich werden Studierende befähigt, die von ihnen erarbeiteten Konzeptionen und Produktionen vor dem Hintergrund der dem Projektcharakter angemessenen Standards (z.B. der empirischen Medienwirtschaft, der Medienwirtschaft, des Kunstbetriebs etc.) einzuschätzen und wirkungsvoll nach außen zu vertreten.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>Gegenstand des Projekts ist die Konzeption einer Digital Methods Datenanalyse, das auf kreative und reflexive Weise Datenerhebung, Auswertung und Visualisierung mit spezifischen Problemstellungen aus Forschungs- oder Wirtschaftspraxis zusammenbringt. Je nach Schwerpunktsetzung adressiert das Projekt eine Cross-Plattform Analyse, Web oder App Daten, sensorbasierte Medien oder das Internet der Dinge. Studierende lernen, wie sie ihre Forschungstools und Methodologien an die Herausforderungen der Gegenstände und Forschungsfragen anpassen und reflektieren die epistemischen Grenzen von digitalen Methoden. Die Studierenden sollen konkrete Aufgabenstellungen aus der (Forschungs-)Praxis bewältigen und Konzepte für eine Problemlösung entwickeln. Das Hauptgewicht liegt dabei auf der Konzeption und der Entwicklung (Phase 1), die</p>		

## - LESEFASSUNG -

	konkrete Umsetzung (Phase 2) hat demgegenüber eher exemplarischen Charakter. Die konkreten Themen richten sich nach aktuellen Problemstellungen und werden in Zusammenarbeit mit Vertretern der Medien- und Forschungspraxis durchgeführt.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Digital Media and Technologies EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Voraussetzung für die Zulassung zu den Studienleistungen und der Prüfungsleistung ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls 1MEWIBA14d Medienpraxis Digital Methods Lab.
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA16		
<b>Modultitel</b>	Felder der Medien- und Forschungspraxis		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (16.1: WiSe; 16.2: WiSe; 16.3: WiSe; 16.4: SoSe; 16.5: WiSe/SoSe; 16.6: WiSe; 16.7: WiSe/SoSe; 16.8: WiSe/SoSe; 16.9: WiSe/SoSe; 16.10: WiSe; 16.11: SoSe; 16.12: WiSe/SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	6		
<b>Präsenzstudium</b>	67,5 h		
<b>Selbststudium</b>	202,5 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Übung	16.1 Werbung und PR	20	2
Übung	16.2 Regie und Dokumentation	20	2
Übung	16.3 Schauspiel	20	2
Übung	16.4 Kreatives Schreiben	20	2
Übung	16.5 Wissenschafts- und Kunstvermittlung	20	2
Übung	16.6 Datenvisualisierung und Digital Analytics	20	2
Übung	16.7 Techniken und Prozesse der Medienkommunikation	20	2
Übung	16.8 Mediaplanung	20	2
Übung	16.9 Journalismus	20	2
Übung	16.10 Bildproduktion	20	2
Übung	16.11 Bildverarbeitung	20	2
Übung	16.12 HCI und Interfaces	20	2
Es sind insgesamt 3 von den 12 Lehrveranstaltungen zu wählen.			
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>	<b>Dauer/Umfang</b>	
<b>Prüfungsleistungen</b>	entfällt	-	
<b>Studienleistungen</b>	Drei Studienleistungen in drei verschiedenen Modulelementen aus 16.1 bis 16.12 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden erwerben praxisrelevante Qualifikationen in zentralen Feldern der Medienpraxis, um damit ihre medien- und forschungspraktischen Kenntnisse hinsichtlich spezialisierter Problemstellungen anzuwenden, miteinander zu verzahnen und zu verfestigen. Durch die Auseinandersetzung mit ausgewählten Feldern der Medienpraxis lernen Studierende relevante Kontexte, Anforderungen und Anwendungsgebiete einer kritischen Medien- und Forschungspraxis kennen und erlangen Kompetenz darin, ästhetische und technische Probleme der Medienpraxis kollaborativ zu erarbeiten, kritisch zu diskutieren und kreativ zu adressieren.		
<b>Inhalte</b>	Studierende wählen 3 von 12 Modulelementen.  16.1 Werbung und PR: Gegenstand dieses Modulelements ist die Vermittlung von Grundwissen über unterschiedliche PR- und Werbeformen. Dabei stehen		

## - LESEFASSUNG -

Fragen der Gestaltung und Konzipierung von PR und Werbung in unterschiedlichen Medien und für differente Zielgruppen im Vordergrund. Zudem werden den Studierenden die Zusammenhänge zwischen Agenturen und anderen Dienstleistern wie etwa Druckereien, Designern/Grafikern, Textern sowie deren jeweilige Arbeitsgebiete praxisnah erläutert. Bei der Vermittlung geht es vor allem um die konzeptionellen Aspekte von Werbung und PR. Zugleich werden neue Werbe- und PR-Formen analysiert. Die vermittelte theoretische und analytische Kompetenz soll von Studierenden in der Planung und Entwicklung einer exemplarischen Werbe- oder PR-Kampagne praktisch umgesetzt werden.

### 16.2 Regie und Dokumentation:

Gegenstand dieses Modulelements ist Regie und Inszenierung, wobei theoretisch und praktisch in die Arbeit für Film oder Bühne eingeführt wird. Die Regiearbeit kann dabei auf die dramatische Szene oder den dokumentarischen Bereich gerichtet sein. Im Bereich des Fiktionalen wird ein Regie-Konzept für die Szene mit dem Schwerpunkt der Schauspielführung erarbeitet. Es wird in Techniken der Schauspielführung eingeführt. Nicht zuletzt werden die Teilnehmer mit der eigenen Fähigkeit zur verantwortungsvollen Anleitung und Schaffung einer produktiven Arbeitsatmosphäre konfrontiert. Im Bereich des Dokumentarischen werden in Abgrenzung zu rein journalistischen Arbeiten Begrifflichkeiten wie Authentizität und Repräsentativität eingeführt. Die theoretische Einführung der Formate wird ergänzt durch den Einblick in verschiedene Phasen eines dokumentarischen Projektes. Hierbei sollen die Studierenden in praktischen Übungen lernen zu recherchieren, ein Exposé zu erstellen, Interviews zu führen und schließlich einen kurzen Dokumentarfilm zu produzieren. Die Studierenden werden konfrontiert mit der Arbeit im Team, den handwerklichen Herausforderungen und der Notwendigkeit, in diesem Sujet Menschen und Situationen unvoreingenommen, wahrhaftig und mit forschender Neugier zu begegnen.

### 16.3 Schauspiel:

Gegenstand dieses Modulelements sind einerseits praktische Schauspielübungen, die vor allem den Unterschied zwischen Theaterbühne und Film/Fernsehen erfahrbar machen, sowie andererseits eine theoretische Einführung in die Techniken und verschiedenen Schulen des Schauspiels (vom überdramatisierten Theater der 20er Jahre über das „Stanislawski-System“, die Entwicklungen und Verzweigungen des „Method Acting“ Stella Adlers, Sanford Meisners und Lee Strasbergs, bis hin zur Gegenbewegung des Verfremdungseffekts im Sinn von Bertold Brecht).

Die Studierenden sollen zugleich lernen, Szenen dramaturgisch und strukturell zu analysieren, Texte zu lernen und wiederholbar zu machen, einfachen Regieanweisungen zu folgen, spontan zu reagieren, die eigenen Impulse wahrzunehmen und in diesen Situationen dem Dialogpartner zuzuhören. Es werden kurze Szenen geprobt und gespielt, um einen Einblick in die Arbeit des „blocking und staging“, in die Herausforderungen eines Filmsets, des Spiels mit Requisiten, der Anwesenheit der Kamera und des Originaltons zu bekommen.

Die Studierenden schärfen in diesem Prozess ihre Wahrnehmung in Bezug auf Selbstbeobachtung, Selbstzensur und Voreingenommenheit, aber auch ihre Fähigkeiten der Aufmerksamkeit auf einen Dialogpartner. Die Studierenden werden sensibilisiert für ihre Fähigkeit bzw. die Notwendigkeit in unterschiedlichen (Vortrags-)Situationen

## - LESEFASSUNG -

über einen längeren Zeitraum hinweg in größeren Räumen und vor großem Publikum konzentriert und gleichzeitig authentisch zu sein.

### 16.4 Kreatives Schreiben:

Gegenstand dieses Modulelements sind die Techniken der Textproduktion im mündlichen und schriftlichen Bereich.

Die Studierenden sollen durch praktische Übungen die Techniken effektiver und kreativer Textproduktion erlernen und üben. Sie sollen dabei – einzeln oder in einem Team – die Fähigkeit erwerben, Konzepte für die Produktion literarischer und nichtliterarischer Texte unterschiedlicher Gattungen, Textsorten und für unterschiedliche Medien, eventuell auch transmedialer Medienprodukte, sprachlich und medial zu realisieren. Die Ergebnisse werden u.a. in Projektarbeit verfertigt und kritisch reflektiert. Erarbeitet werden können z.B. erzählende Texte, Dramen, Hörspiele, Drehbücher, Reportagen, suchmaschinenoptimierte Texte, Transmedia Storytelling und Features.

### 16.5 Wissenschafts- und Kunstvermittlung:

Gegenstand dieses Modulelements sind Herausforderungen, Techniken, Prozesse und Methoden der Dar- und Ausstellung von Gegenständen des Wissenschafts- wie auch des Kunstbetriebs. Konkret werden Aspekte wie z.B. Zusammenstellungs- und Sammlungskonzeption, (museale) Repräsentationsstrategien, szenographische Präsentationsmöglichkeiten, kuratorische Praktiken etc. sowohl theoretisch als auch in der praktischen Umsetzung (z.B. in Infomaterialien, Bildbänden, Ausstellungen, Installationen, Tagungen, Festivals usw.) untersucht und erprobt. Dabei erhalten die Studierenden einen Einblick in die entsprechenden Berufsfelder und reflektieren ihre spezifischen Berufspraktiken.

### 16.6 Datenvisualisierung und Digital Analytics:

Gegenstand dieses Modulelements sind Methoden, Techniken und Werkzeuge zur visuellen Analyse und Darstellung von Daten. Die Studierenden sollen durch praktische Übungen lernen, Daten nicht nur als möglichen Darstellungsgegenstand, sondern auch als Material sui generis zur Erzeugung von Darstellungen zu begreifen. Die Techniken und Methoden können den Studierenden sowohl als professionelle Arbeitsfelder als auch als Formen künstlerischen oder wissenschaftlichen Ausdrucks nahegebracht werden und werden in Projekten erarbeitet.

### 16.7 Techniken und Prozesse der Medienkommunikation:

Gegenstand dieses Modulelements sind Fragen der Produktionsplanung und Herstellung komplexer Medienprodukte. Die Studierenden sollen anhand konkreter Beispiele wie etwa TV- und Filmproduktionen, transmedialer Kampagnen oder der Produktion von web- oder appbasierten Medienangeboten in die Herstellungsprozesse und deren organisatorische und planerische Erfordernisse eingeführt werden. Dabei werden exemplarisch die verschiedenen Aspekte der Produktionsplanung wie die Bedarfsermittlung und die Erstellung von Produktions- und Finanzierungsplänen vermittelt. Zudem erlernen Studierende die Faktoren, die in Produktionsplanungen zu berücksichtigen sind und entwerfen Kommunikationskonzepte auf der Basis konkreter Aufgabenstellungen.

### 16.8 Mediaplanung:

## - LESEFASSUNG -

Gegenstand dieses Modulelements ist der Einsatz von Werbung in unterschiedlichen Medien, wobei neben der Analyse der verschiedenen Werbeformen insbesondere die Spezifizierung von Zielgruppen und Mediennutzung, Überlegungen zum Media-Mix und die Konzipierung von Mediaplänen im Vordergrund stehen. Insofern geht es in diesem Modulelement vor allem um die planerischen Aspekte von Werbung, wie die Media-, Konzeptions- und Etatplanung, in denen betriebswirtschaftliche und kreative Entscheidungen zusammenlaufen. Deren Interdependenzen sollen diskutiert werden. Dabei sollen die Studierenden einen Einblick in die entsprechenden Berufsfelder erhalten.

### 16.9 Journalismus:

Gegenstand dieses Modulelements sind grundlegende redaktionelle Produktionsabläufe und/oder grundlegende journalistische Arbeitstechniken. Anhand konkreter praktischer und praxisbezogener Übungen werden einschlägige Aspekte des Berufsfelds Journalismus (z.B. Recherche, journalistische Darstellungsformen, journalistisches Schreiben, journalistische Fotografie, Interviewtechniken, Spannungsfeld zw. Journalismus und PR, Umgang mit Informantinnen und Informanten, digitaler bzw. Daten-Journalismus usw.) behandelt.

### 16.10 Bildproduktion:

Gegenstand dieses Modulelements sind Techniken der Bilderzeugung. Die in diesem Modulelement möglichen Tätigkeitsfelder erstrecken sich damit von basalen Methoden wie Malen, Zeichnen, Skizzieren, Scribbeln über analoge Techniken bzw. Technologien wie Fotografie, Druck etc. bis hin zu digitalen Technologien wie CAD, 3D-Visualisierung etc. Die Techniken und Methoden sollen den Studierenden sowohl als professionelle Arbeitsfelder als auch als Formen künstlerischen Ausdrucks nahegebracht werden. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert und kritisch reflektiert.

### 16.11 Bildverarbeitung:

Gegenstand dieses Modulelements ist die digitale und/oder analoge Bildver- bzw. -bearbeitung (Manipulation, Optimierung, Verfremdung, Nachbearbeitung, Montage etc.). Die Techniken und Methoden sollen den Studierenden sowohl als professionelle Arbeitsfelder als auch als Formen künstlerischen Ausdrucks nahegebracht werden. Hierfür werden die Studierenden zum einen in die technischen Grundlagen (Werkzeuge, Applikationen, labortechnische und softwaretechnische Grundlagen) eingeführt. Zum anderen werden unterschiedliche Anwendungsfelder der Bildbearbeitung (Retusche, Montage, Bildoptimierung etc.) anhand eigener praktischer Arbeiten erschlossen. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert und kritisch reflektiert.

### 16.12 HCI und Interfaces:

Gegenstand dieses Modulelements sind technische Artefakte, Infrastrukturen und Elemente, die der Vermittlung und/oder Kommunikation zwischen Mensch und Technik bzw. zwischen Technik und Technik dienen. Die Studierenden sollen Formen der Interface-basierten Interaktion als technisch sowie kulturell bedingt begreifen. Hierzu sollen die Studierenden in einschlägige Felder wie Interface- und Screendesign, Usability, User Experience Design etc. eingeführt werden, um dann auf der Basis konkreter Aufgabenstellungen ei-

## - LESEFASSUNG -

	gene Konzepte, Entwürfe oder exemplarische Anwendungen zu entwickeln. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert und kritisch reflektiert.
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Studienleistungen.



## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	3MEWIBA17		
<b>Modultitel</b>	Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (17.1: WiSe; 17.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	17.1 Medienökonomie	100	2
Vorlesung	17.2 Medienbetriebslehre	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur in 17.2 zu 17.1 und 17.2		90 Minuten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 17.1 und in 17.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden erhalten einen Überblick über die wichtigsten betriebswirtschaftlichen Grundlagen für unternehmerische Entscheidungen im Medienbereich. Sie erlangen die Fähigkeit zu ökonomischem, an Wirtschaftlichkeitskriterien ausgerichtetem Denken. Sie werden mit den wichtigsten betriebswirtschaftlichen Funktionsfeldern vertraut gemacht und in die Lage versetzt, Ansätze und Modelle, die in der Regel für Industriebetriebe entwickelt wurden, auf Medienunternehmen zu übertragen und gegebenenfalls anzupassen. Die Studierenden lernen, welche betriebswirtschaftlichen Problemstellungen in Zusammenhang mit den Besonderheiten der Erstellung und des Vertriebs von Medienprodukten und -dienstleistungen entstehen können und welche Lösungsansätze dafür in Frage kommen.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>17.1 Einführung in die Volkswirtschaftslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opportunitätskosten</li> <li>• Marginalanalyse</li> <li>• Kreislaufanalyse</li> <li>• Angebot und Nachfrage</li> <li>• Preisbildung</li> <li>• Außenhandel</li> <li>• Beschäftigung</li> <li>• Inflation</li> <li>• Wirtschaftspolitik</li> </ul> <p>17.2 Medienbetriebslehre: Gegenstand dieses Modulelements ist die Vermittlung von Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre, wobei betriebswirtschaftliche Problemstellungen und Lösungen auf die Bedingungen des Erfahrungsobjektes der Unternehmen in der Medienbranche übertragen werden. Folgende Themen werden behandelt:</p>		

## - LESEFASSUNG -

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienbetriebslehre als betriebswirtschaftliche Disziplin</li> <li>• Grundlagen wirtschaftlichen Handelns</li> <li>• besondere Eigenschaften von Medienprodukten bzw. -dienstleistungen</li> <li>• Rahmenbedingungen für unternehmerisches Handeln</li> <li>• betriebliche Leistungserstellung</li> <li>• Absatz von Gütern und Dienstleistungen (Marketing)</li> <li>• Organisation der Unternehmen</li> <li>• Personalwirtschaft der Unternehmen</li> </ul>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienmanagement EF BA Europäische Wirtschaftskommunikation
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	3MEWIBA18		
<b>Modultitel</b>	Medienmanagement		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	1 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	18.1 Strategien von Medienunter- nehmen	100	2
Vorlesung	18.2 Projektfinanzierung am Bei- spiel der Finanzierung von Spielfilmen	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur in 18.2 zu 18.1 und 18.2		90 Minuten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 18.1 und in 18.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Grundlagenwissen über das strategische Management auf die Besonderheiten von Unternehmen, die in der Medienbranche tätig sind, zu übertragen. Vor dem Hintergrund der Entwicklungen in der Medienbranche (Internettechnologie, Digitalisierung, Regulierung) und in Abhängigkeit von den besonderen Eigenschaften von Medienprodukten bzw. -dienstleistungen können sie Strategieoptionen für Medienunternehmen (Gesamtunternehmensstrategien, Bereichsstrategien, funktionale Strategien) kritisch beurteilen.</p> <p>Die Studierenden erlangen Grundkenntnisse auf dem Gebiet der Filmwirtschaft und sind mit den Besonderheiten der Finanzierung von Spielfilmprojekten vertraut. Sie erwerben Grundlagenwissen auf dem Gebiet der Finanzierung (Formen und Methoden) und können deren Eignung für die besonderen Anforderungen der privaten Filmprojektfinanzierung beurteilen. Darüber hinaus erlangen die Studierenden einen Überblick über die Struktur und die Formen der staatlichen Filmförderung.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>18.1 Strategien von Medienunternehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Besondere Eigenschaften von Medienprodukten bzw. -dienstleistungen</li> <li>• Ziele von Unternehmen der Medienbranche</li> <li>• Grundlagen desstrategischen Management (Marktorientierter Ansatz, Ressourcenorientierte Strategielehre)</li> <li>• Überblick über Rahmenbedingungen, Wertschöpfungsketten und Entwicklungen in den wichtigsten Medienbereichen (Print, Rundfunk, Film und Video/DVD, Musik, Onlinemedien)</li> <li>• Strategieoptionen von Unternehmen der Medienbranche</li> </ul>		

## - LESEFASSUNG -

	<p>18.2 Projektfinanzierung am Beispiel der Finanzierung von Spielfilmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Filmwirtschaft, der Filmproduktion und des Filmvertriebs</li> <li>• Grundlagen der Finanzierung: Begriff, Ziele, Innen- und Außenfinanzierungsformen, Chancen und Risiken, Finanzplan</li> <li>• Formen und Instrumente der privaten Filmfinanzierung als Projektfinanzierung</li> <li>• Filmfonds als Finanzierungsinstrument für Spielfilmproduktionen</li> <li>• Crowdfunding</li> <li>• Staatliche Filmfinanzierung durch Filmförderung des Bundes und der Länder sowie der EU</li> </ul>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienmanagement EF BA Sozialwissenschaften 1-Fach
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	3MEWIBA19		
<b>Modultitel</b>	Besondere Themenfelder des Medienmanagements		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (19.1: WiSe; 19.2: SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	19.1 Marketing	100	2
Vorlesung	19.2 Gründungsmanagement Me- dien – Die Medien als Chance für Existenzgründer	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Klausur in 19.2 zu 19.1 und 19.2		60 Minuten
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in 19.1 und in 19.2 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden lernen das moderne Marketing als eine marktorientierte Unternehmensführung kennen. Sie können auf der Grundlage des entscheidungsorientierten Ansatzes unter Berücksichtigung der Marketing-Ziele und der Marketing-Situation Marketing-Entscheidungen treffen. Sie kennen die Grundprobleme und ausgewählte methodische Ansätze im Bereich der Marktforschung und Prognose, des Einsatzes der Produkt- und Marken-, Preis- und Konditionen-, Kommunikations- und der Distributionspolitik, der Koordination der Marketing-Entscheidungen sowie sektorale Besonderheiten des Marketing. Durch die Anwendung ausgewählter Entscheidungsmodelle trainieren sie sowohl ihre Problemlösungsfähigkeit als auch ihre Methodenkompetenz (Fachkompetenz und fachbezogene Methodenkompetenz).</p> <p>Ziel ist das Angebot eines Qualifizierungsmoduls zur Förderung von Existenzgründungen aus dem Bachelorstudiengang heraus. Die Studierenden lernen, welche betriebswirtschaftlichen Problemstellungen sich aus den besonderen Eigenschaften von Medienprodukten bzw. -dienstleistungen ergeben und welches für Medienunternehmen typische, innovative Problemlösungen sind. Sie können erkennen, welche besonderen Gründungsprobleme die erfolgreiche Erstellung und Vermarktung von Medienprodukten bzw. -dienstleistungen aufwirft und wie vor diesem Hintergrund die Eignung gängiger Methoden und Konzepte des Gründungsmanagements zu bewerten ist. Insgesamt zielt die Veranstaltung darauf ab, die Studierenden von der Attraktivität der Selbstständigkeit im Medienbereich als berufliche Alternative zu überzeugen und ihnen hierfür das betriebswirtschaftliche Know-how zu vermitteln, das ihnen als potenzielle Gründer hilft, eine Geschäftsidee erfolgreich umzusetzen.</p>		
<b>Inhalte</b>	19.1 Marketing:		

## - LESEFASSUNG -

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen des Marketings</li> <li>• Grundlagen des Käuferverhaltens</li> <li>• Produkt- und Markenpolitik</li> <li>• Preis- und Konditionenpolitik</li> <li>• Kommunikationspolitik</li> <li>• Distributionspolitik</li> <li>• Koordination der Marketing-Entscheidungen</li> <li>• Sektorale Besonderheiten des Marketings</li> </ul> <p>19.2 Gründungsmanagement Medien – Die Medien als Chance für Existenzgründer: Das Modul befasst sich mit Fragestellungen und Problemen des Managements von Unternehmen, die in der Medienbranche tätig sind. Dabei werden Grundlagen des strategischen Managements vermittelt und auf die Besonderheiten von Medienunternehmen übertragen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Behandlung betriebswirtschaftlicher Problemstellungen der Unternehmensgründung. Inhaltlich steht dabei die Übertragung von Ansätzen, Methoden und Erkenntnissen der Gründungsforschung auf den Bereich der Medienwirtschaft im Vordergrund.</p> <p>Relevant sind folgende Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chance für Existenzgründer in der Medienbranche</li> <li>• Gründungsarten und Gründungsprozess</li> <li>• Erfolgsfaktoren einer Unternehmensgründung im Medienbereich</li> <li>• betriebswirtschaftliches Gründungs-Know-how (Grundbegriffe und Kennzahlen, Marketing)</li> <li>• Finanzierung (Venture Capital, Förderprogramme sowie Risikomanagement)</li> <li>• Organisation und Personal für Gründer im Medienbereich</li> <li>• Wachstumsstrategien und Fehler bei der Wachstumsbewältigung</li> <li>• Businessplan „Medien“</li> <li>• Marketing-Mix und Medieneinsatz</li> <li>• Gründungsprozess an einem Beispiel aus der Praxis</li> </ul>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienmanagement EF
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	3MEWIBA20		
<b>Modultitel</b>	Seminar zum Medienmanagement		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	1 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	4		
<b>Präsenzstudium</b>	45 h		
<b>Selbststudium</b>	225 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Seminar	20.1 Seminar zum Medienmanagement	30	2
Seminar	20.2 Kolloquium	30	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Gesamtprüfungsleistung bestehend aus zwei Prüfungselementen (Gewichtung jeweils 50 %): Hausarbeit und mündliche Prüfung		ca. 10 Seiten ca. 10 Minuten
<b>Studienleistungen</b>	Je ein Kurzreferat in 20.1 und in 20.2 oder andere Studienleistungen gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.  Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.		ca. 10 Minuten
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Studierenden können sich sowohl schriftlich in Form einer wissenschaftlichen Ansprüchen genügenden Seminararbeit sowie mündlich in Form einer Präsentation mit anschließender Diskussion mit einem aktuellen Thema des Medienmanagements auseinandersetzen. Der besondere Schwerpunkt liegt je Sitzung in der kritischen Reflektion von Problemstellungen und -lösungen auf den Gebieten des Medienmanagements. Die Studierenden lernen Methoden und Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens, der Präsentation der Ergebnisse und deren Diskussion. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.		
<b>Inhalte</b>	In jeder Seminarsitzung wird ein aktuelles Thema auf dem Gebiet des Medienmanagements behandelt. Im Kolloquium haben die Studierenden die Gelegenheit, sich ggf. in Arbeitsgruppen einem Thema anzunähern und eine Präsentation auszuarbeiten, die am Ende des Kolloquiums präsentiert wird.		
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF		
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Das Modul kann nur von Studierenden belegt werden, die für das Ergänzungsfach Medienmanagement eingeschrieben sind und Medienwissenschaft im Erweiterten Kernfach oder Kernfach studieren.		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Prüfungsleistung und bestandene Studienleistungen.		

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBA21		
<b>Modultitel</b>	Bachelorarbeit		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	P/WP		
	s. Artikel 3 § 8		
<b>Moduldauer</b>	1 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (WiSe und SoSe)		
<b>Lehrsprache</b>	-		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	-		
<b>Präsenzstudium</b>	-		
<b>Selbststudium</b>	270 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
	-	-	-
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	Bachelorarbeit		9 LP
<b>Studienleistungen</b>	entfällt		
<b>Qualifikationsziele</b>	Die Kandidatin/der Kandidat ist mit den Inhalten und Arbeitsweisen der Medienwissenschaft hinreichend vertraut und in der Lage, ein Problem aus dem Gegenstandsbereich der Medienwissenschaft innerhalb einer vorgegebenen Frist selbständig mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und die Ergebnisse inhaltlich adäquat darzustellen.		
<b>Inhalte</b>	Der Inhalt der Bachelorarbeit richtet sich nach der Aufgabenstellung, die Bezüge zu einem Modul oder zu mehreren Modulen des Studiengangs aufweisen soll. Da der Gegenstandsbereich der Medienwissenschaft ein weites Feld darstellt, hat die Kandidatin/der Kandidat einen entsprechenden Freiraum, seine fachbezogenen Interessen zu vertiefen.		
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	BA Medienwissenschaft EKF BA Medienwissenschaft KF		
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Formal: Die Zulassung zur Bachelorarbeit richtet sich nach § 13 RPO-B i. V. m. § 11 PHIL- FPO-B		
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Bachelorarbeit		



## - LESEFASSUNG -

### Anlage 8: Modulbeschreibungen der Module, die nur zum Export angeboten werden, gemäß Artikel 5

Bei Verwendung eines Moduls in verschiedenen (Teil-)Studiengängen kann der Status „Pflicht“ bzw. „Wahlpflicht“ des Moduls je nach (Teil-)Studiengang variieren. Verbindlich ist die Angabe in der Modulübersicht in § 8 bzw. in der Anlage „Wahlpflichtmodule“ der jeweiligen FPO.

<b>Nr.</b>	1MEWIBAEX01		
<b>Modultitel</b>	Medientheorie – Studium Generale		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (EX01.1: WiSe; EX01.2: WiSe EX01.3: WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	6		
<b>Präsenzstudium</b>	67,5 h		
<b>Selbststudium</b>	205,5 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	EX01.1 Medientheorie	100	2
Vorlesung	EX01.2 Medien- und Kommunikationssoziologie	100	2
Vorlesung	EX01.3 Medien- und Kulturtechniken	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	entfällt		-
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in EX01.1, EX01.2 und EX01.3 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Ziel des Moduls ist der Erwerb von grundlegenden Kenntnissen in den verschiedenen theoretischen, methodischen und historischen Ansätzen der Medientheorie. Studierende erwerben Kenntnisse über die historische Entwicklung und die Paradigmengeschichte der kulturwissenschaftlichen Medientheorie. Dazu gehören grundlegende Kenntnisse über die historischen Zusammenhänge von Kultur, Technik, Medialität und Wissen.</p> <p>Die Studierenden erlernen unterschiedliche Ansätze, die sie in die Lage versetzen, die Funktionsweise und Bedeutung von Kommunikation und Medien in all ihren Erscheinungsformen und im Hinblick auf ihre Nutzungs- und Aneignungsmodi im Alltag, in Politik und beruflichen sowie wirtschaftlichen Kontexten zu erklären. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>EX01.1 Medientheorie:</p> <p>Das Modulelement soll den Studierenden einerseits einen Überblick über die historische Entwicklung der kulturwissenschaftlichen Medientheorien bieten und ihnen andererseits die unterschiedlichen Paradigmen, die in diesem Feld entwickelt worden sind, systematisch vorstellen. Zugleich sollen dabei die wesentlichen Strukturen medienwissenschaftlicher Theorieentwicklung sowie die Strategien der</p>		

## - LESEFASSUNG -

	<p>Theoriebildung vermittelt werden. Die Vorlesung soll einen Überblick über die zentralen systematischen Ansätze liefern als auch diese in einen wissenschaftstheoretischen und sozio-historischen Kontext einbetten.</p> <p>EX01.2 Medien- und Kommunikationssoziologie: Es gilt in diesem Modulelement, die Einsicht in die komplexen Zusammenhänge sowie Wechselbeziehungen von Medien, Individuum und Gesellschaft zu vermitteln, wobei unterschiedlich komplexe Beispielbereiche ausgewählt werden. Erörtert werden u.a. interpersonale und technisch vermittelte Formen der Kommunikation und medialen Politikvermittlung sowie kommunikative Praktiken in sozialen Medien. Schwerpunktmäßig geht es um rezente medientechnische Entwicklungen und die damit einhergehenden kulturellen und sozialen Veränderungen. Theorieansätze der Medienkommunikation werden im Hinblick auf ihre interdisziplinären Verlinkungen dargestellt und diskutiert. Ausgewählte Forschungsarbeiten und Anwendungsbezüge einzelner Ansätze sollen eigene Bearbeitungen medien- und kommunikationssoziologischer Fragestellungen erlauben.</p> <p>EX01.3 Medien- und Kulturtechniken: Technikgeschichte ist essentiell für das Verständnis der Entstehung, Verbreitung und Nutzung von Medientechnologien; Wissensgeschichte basiert auf einer Entwicklung und Anwendung von Medien- und Kulturtechniken. Die menschliche Existenz ist mit Techniken verwoben, ebenso wie das menschliche Selbstverständnis, menschliche Beziehungen und Interaktionen, Wahrnehmungen, Erfahrungen, Praktiken technisch konstruiert sind. Die Inhalte des Moduls behandeln somit die Frage, auf welche Weise unser Verhältnis zur Welt und unser Wissen über sie in unterschiedlichen historischen Epochen jeweils technisch wie medial organisiert war und ist. Grundlegende Kenntnisse in paradigmatischen Medienentwicklungen und -umbrüchen ist dafür ebenso unerlässlich wie die Einsicht in die Interdependenz einer Geschichte der technischen Kultur und einer Medienkulturgeschichte.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	Studium Generale der Fakultät I
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

<b>Nr.</b>	1MEWIBAEX02		
<b>Modultitel</b>	Medienkultur – Studium Generale		
<b>Pflicht/Wahlpflicht</b>	WP		
<b>Moduldauer</b>	2 Semester		
<b>Angebotshäufigkeit</b>	Jedes Studienjahr (EX02.1: WiSe; EX02.2: WiSe/SoSe; EX02.3: WiSe)		
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch		
<b>LP</b>	9		
<b>SWS</b>	6		
<b>Präsenzstudium</b>	67,5 h		
<b>Selbststudium</b>	205,5 h		
<b>Workload</b>	270 h		
<b>Lehr- und Lernform</b>	<b>ggf. Veranstaltungen/Modulelemente</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>SWS</b>
Vorlesung	EX02.1 Mediengeschichte	100	2
Vorlesung	EX02.2 Medienästhetik	100	2
Vorlesung	EX02.3 Kulturtheorie	100	2
<b>Leistungen</b>	<b>Form</b>		<b>Dauer/Umfang</b>
<b>Prüfungsleistungen</b>	entfällt		-
<b>Studienleistungen</b>	<p>Je eine Studienleistung in EX02.1, EX02.2 und EX02.3 gemäß § 10 Absatz 1 RPO-B i. V. m. § 8 Absatz 2 PHIL-FPO-B.</p> <p>Die jeweiligen Lehrenden geben Form und Umfang der Studienleistung spätestens vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Form bekannt.</p>		
<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Ziel des Moduls ist der Erwerb von grundlegenden Kenntnissen in den verschiedenen theoretischen, methodischen und historischen Ansätzen der Medienkultur. Studierende lernen zentrale (Medien-)Kulturtheorien kennen und erwerben grundlegende theoretische, medienhistorische und methodische Kenntnisse über Medienästhetik im Allgemeinen und visuelle Kulturen im Besonderen. Die Studierenden erwerben terminologische und kriteriologische Grundkenntnisse, womit sie die Fähigkeit erlangen, analoge und digitale Medienprodukte zum einen in technisch-gestalterischer Hinsicht, zum anderen bezüglich der sinnesmodalen Spezifika ihrer Wahrnehmung zu analysieren. Dabei lernen die Studierenden grundlegende kulturwissenschaftliche Methoden und Analyseverfahren kennen. Die Studierenden können ihre Kenntnisse auf verschiedene Gegenstände und Konzepte anwenden.</p>		
<b>Inhalte</b>	<p>EX02.1 Mediengeschichte: Das Modulelement beschäftigt sich mit verschiedenen Darstellungsformen (Theorien und musealen Praktiken) der Mediengeschichte. Anhand von ausgewählten Problemfeldern und Objektbereichen wird kulturwissenschaftliche Medienforschung und die Historizität medialer Phänomene mit diskursanalytischen, medienarchäologischen und kulturalanthropologischen Ansätzen exemplifiziert. Dabei wird auch Synchronien und Diachronien im Medienkulturvergleich (Europa und USA) besondere Beachtung geschenkt.</p> <p>EX02.2 Medienästhetik: Das Modulelement widmet sich den Vorgängen der Gestaltung (<i>Poiesis</i>) und der Wahrnehmung (<i>Aisthesis</i>) von Medienprodukten. Für die sinnesmodal differenzierten Produktarten werden zunächst im Durchgang durch physiologische, psychologische und phänomenologische Untersuchungsperspektiven die charakteristischen Wahrnehmungsvorgänge erklärt und experimentell demonstriert.</p>		

## - LESEFASSUNG -

	<p>Im nächsten Schritt werden ausgewählte Analyse- und Interpretationsmethoden vorgestellt und exemplarisch angewandt. Schließlich werden die spezifischen Auswirkungen der Digitalen Revolution auf produktionstechnische wie rezeptionsästhetische Vorgänge behandelt und der entsprechende Anpassungsbedarf der Analyseverfahren diskutiert.</p> <p>EX02.3 Kulturtheorie: Vor dem Hintergrund, dass Kultur zum einen als Korpus medialer Überlieferungen, zum anderen als Handlungswissen zu verstehen ist, befasst sich das Modulelement mit kulturwissenschaftlichen Theorien, die für die Medienwissenschaft relevant geworden sind. Es vermittelt nicht zuletzt soziale und anthropologische Bedingungen und Modifikationen, die sich im Laufe einer als Mediengeschichte schreibbaren Kulturgeschichte inner- wie außerhalb Europas eingestellt haben.</p>
<b>Verwendbarkeit in den folgenden Studiengängen</b>	Studium Generale der Fakultät I
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	-
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</b>	Bestandene Studienleistungen.

## - LESEFASSUNG -

\*1 Inhaltsverzeichnis, Artikel 3 § 9, Anlage 1, Anlage 2, Anlage 3, Anlage 4, Anlage 5, Anlage 6 und Anlage 7 geändert durch die Ordnung zur Änderung der Fachprüfungsordnung (FPO-B) für das Fach Medienwissenschaft (MEWI) im Bachelorstudium an der Universität Siegen vom 8. November 2024 (Amtliche Mitteilung 77/2024), in Kraft getreten am 1. Oktober 2024, beschlossen am 9. Oktober 2024.