

h_da
hochschule
darmstadt
fachbereich
media

member of
eut+
EUROPEAN UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY

Anlage 5

Modulhandbuch des Studiengangs

Sound, Music and Production

Bachelor of Arts

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

Gültig ab 01.01.2024

Vom 02.05.2023

Zugrundeliegende BBPO vom 02.05.2023

(Amtliche Mitteilungen Jahr 2024)

Inhalt

Studio Technology 1	3
Recording Technology	5
Computational Sound und Media Production 1	7
Creative Coding 1	9
Sprint Projekt linear	11
Sprint Project interaktive	13
Studio Technology 2	15
Computational Sound und Media Production 2	17
Creative Coding 2	19
Workshop Linear 1	21
Computational Sound und Media Production 3	23
Workshop Linear 2	25
Workshop Interaktive 1	27
Computational Sound und Media Production 4	30
Workshop Linear 3	32
Workshop Interaktive 2	34
Workshop Broadcast	36
Industrial Placement	38
Workshop with Specialization in Linear, Interactive or Broadcast	40
Management & Law for Media	43
Research Project	45
Bachelor Project	47
SMP-E1 -Computational Sound und Simulation	49
SMP-E2 -Spatial Audio & Interaction	51
SMP-E3 - Music & Media Production	53
SMP-E4 - Post Production	55
SMP-E5 - Media Installation & Public Address	57
SMP-E6 - Music & Media Theory	59
SMP-E 7 - Media Culture	61
SMP-E 8 - Film, Theater und Game	63
SMP-E9 - Free Multimedia Elective	65
SMP-E10 - Media Management	67
SMP-E11 – Broadcast Production	69

1	Modulname Studio Technology 1
1.1	Modulkürzel ST 1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung und Übung
1.4	Semester 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Felix Krückels
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Grundlagen der analogen Audiotechnik Grundlagen der Psychoakustik Grundlagen der Mischpultkomponenten und Audiorouting Signalfluß, analoge Leitungsführung Pegelrechnung
3	Ziele Die Studierenden sollen in der Lage sein, die Studiotechnik theoretisch und praktisch zu beherrschen. Grundlegende Begriffe aus der Studiotechnik können benannt und erklärt werden und an Beispielen in der Praxis umgesetzt werden. <ul style="list-style-type: none"> • <u>Kenntnisse</u>: Analogtechnik, Pegelrechnung, Audiomodule, Mischpulttechnik, Audiomessung • <u>Fertigkeiten</u>: Audiosignalfluß darstellen, Mischpultsetups erstellen
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung (V), Übung (Ü) Referate Eingesetzte Medien: Tafel, Beamer, DAW (Digitale Audioworkstation), Moodle

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min).</p> <p>Die Prüfung wird zur Wiederholung einmal pro Semester angesetzt.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Abiturkenntnisse in Mathematik und Physik</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlagen der Audiotechnik</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen parallelen und folgenden Modulen benötigt werden.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik</p> <p>Weinzierl: Handbuch der Audiotechnik</p> <p>http://www.sengpielaudio.com</p>

1	Modulname Recording Technology
1.1	Modulkürzel RecTec
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung
1.4	Semester 1 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Carsten Kümmel
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Grundlagen Akustik Grundlagen Raumakustik Superposition von Schwingungen Funktionsweisen und Aufbau von Schallwandlern weitere Themen nach Bedarf
3	Ziele Die Studierenden sollen in der Lage sein, die Akustik, die Superposition verschiedener Schallquellen und die Mikrofontechnik theoretisch zu verstehen und sie im weiteren Verlauf des Studiums anzuwenden <ul style="list-style-type: none"> • <u>Kenntnisse</u>: Akustik, Mikrofontechnik • <u>Fertigkeiten</u>: Akustische Gegebenheiten erkennen und durchdenken, Handhabung von Mikrofonen in einem akustischem Umfeld

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung</p> <p>Eingesetzte Medien: Beamer, Tafel, Whiteboards, Online Whiteboards DAW, Moodle,</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min).</p> <p>Die Prüfung wird zur Wiederholung einmal pro Semester angesetzt.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Abiturkenntnisse und Mathematik und Physik</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundkenntnisse in der Handhabung von Mikrofonen</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>2h</p> <p>wöchentlich</p> <p>Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen parallelen und folgenden Modulen benötigt werden.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik</p> <p>Görne: Tontechnik</p> <p>Bob McCarthy: System Design and Optimization</p> <p>http://www.sengpielaudio.com</p>

1	Modulname Computational Sound und Media Production 1
1.1	Modulkürzel CSMP 1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung
1.4	Semester 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Mathematische und physikalische Grundlagen mathematisch-physikalische Beschreibung von Schwingungen sin, cos, tan, log, exp komplexe Zahlen, Betrag und Phase die Schwingungs-Differentialgleichung Fourier-Theorie, Bedeutung und Berechnung des Spektrums lineare vs logarithmische Darstellung Wahrnehmung von Schall; dB, Bark-Skala, Frequenzauflösung analog vs digital: Wandlung, Abtasttheorem Beispiele zur Verwendung des Computers als Werkzeug zur Analyse und Gestaltung von Sound und weitere Themen nach Bedarf
3	Ziele Die Studierenden sind in der Lage, theoretische und praktische Grundlagen der Mathematik und Physik im Themenfeld Akustik bzw. Sound zu erklären und zu verwenden.

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Vorlesung und Eigenarbeit</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min) oder einer Hausarbeit über den gesamten Lehrinhalt des Moduls am Ende des Moduls.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Abiturkenntnisse in Mathematik und Physik</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Dauer: 2h</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen der parallelen und folgenden Modulen benötigt werden</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kyrrill Alexander Fischer: "Computational Sound" (intern als PDF verfügbar) • Online-Books von Julius O Smith III: https://ccrma.stanford.edu/~jos/ • Steven W. Smith: "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", https://www.dspguide.com/pdfbook.htm (Mai 2023) • Analog Devices: „Active Learning Module Lab Activities, Circuits I“ https://wiki.analog.com/university/courses/alm1k/alm_circuits_lab_outline, (Mai 2023)

1	Modulname Creative Coding 1
1.1	Modulkürzel CC1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung mit Übung
1.4	Semester 1 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Owi Mahn (LfbA)
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Einführung in die kreative Programmierung von Geräuschen und Musik In diesem Creative-Coding-Kurs geht es um kreative und neue Herangehensweisen im Bereich Musik und das Experimentieren mit digitalen Technologien und Programmiersprachen. Es gibt Übungen zum Ausprobieren und Experimentieren. Grundlegende Programmierkenntnisse werden erworben.
3	Ziel Ziel der Veranstaltung ist es Studierenden Computer- und Programmiersprachen in der Art eines musikalischen Instrumentes näherzubringen, um den kreativ gestalterischen Horizont zu erweitern. Algorithmen und Funktionen sollen verstanden werden, um die eigene Ausdrucksfähigkeit zu stärken. In diesem Stil der Programmierung liegt der Schwerpunkt auf Skizzenhaftigkeit, Improvisation und künstlerischem Experiment. Gelernt werden sollen Grundlagen und Konzepte generativer Gestaltung mit den typischen Werkzeugen des kreativen Programmierens mit Schwerpunkt auf akustischer Gestaltung.
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Übung Beamer, Tafel, Whiteboards, DAW

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung in Form einer schriftlichen Klausur (60-120 min) über den gesamten Lehrinhalt des Moduls am Ende des Moduls.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kreativität und Offenheit für neue Herangehensweisen sollten mitgebracht werden.</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlagen in einer Programmiersprache (vorzugsweise Java) sind von Vorteil, jedoch keine Voraussetzung.</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>1 Semester, wird jeweils im Wintersemester angeboten</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Creative Coding 2</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p> <p>Daniel Shiffman: "The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing"</p> <p>Daniel Shiffman: "Learning Processing: A Beginner's Guide"</p> <p>V.J. Manzo Max/MSP/Jitter for Music: A Practical Guide to Develop Interactive Music Systems for Education and more</p> <p>John Cleese: Kreativ sein und anders denken</p>

1	Modulname Sprint Projekt linear
1.1	Modulkürzel SP lin
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab, Prof. Carsten Kümmel
1.6	Weitere Lehrende N.N.
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Sounddesign
3	<p>Ziele</p> <p>Das Sprintproject linear lehrt die Grundlagen der Aufnahme und Gestaltung von und mit Klängen. Die Studierenden werden in Geschichte, Theorien, Methoden und praktische Prozesse des Sounddesigns eingeführt. Das Modul ermutigt zu einer analytischen und kreativen Herangehensweise an die Lösung grundlegender Probleme der Klanggestaltung.</p> <p>Das Modul integriert theoretische und praktische Aspekte von Gestaltungsprozessen in verschiedenen Bereichen des Sounddesigns und der Produktion von Klangstücken. Die Studierenden erlangen ein Bewusstsein für die Probleme, die mit der Entwicklung von Ideen und dem Einsatz geeigneter genre- und medienspezifischer Ausdrucksformen in der heutigen digitalen Medienlandschaft verbunden sind.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • akustische Klänge aufzunehmen und in einer Soundlibrary zu organisieren • synthetische Klänge mit verschiedenen Methoden herzustellen • Klänge mit verschiedenen Methoden zu manipulieren und zu musikalisieren • Klangstücke und Sounddesigns mit Hilfe einer Soundlibrary zu entwickeln und zu produzieren • Sounddesigns im Hinblick auf ästhetische Wirkung und technische Aspekte zu analysieren und das

	<p>begriffliche Instrumentarium auf die Beschreibung eigener Konzepte anzuwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Gestaltungsprinzipien der zeitbasierten Medienproduktion anzuwenden • Die kreativen Tätigkeiten und Methoden innerhalb eines typischen Sounddesign-Projekts zu beschreiben
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60/15P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektarbeit (75 % der Gesamtnote) und schriftliche Hausarbeit (25 % der Gesamtnote) • Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben. <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW.</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Jeweils im Wintersemester.</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thomas Görne: Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion, München, Karl Hanser Verlag 2017 • André Ruschkowski: Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen, Reclams Universal-Bibliothek Nr. 19613, Ditzingen 1998, 3. ergänzte Auflage 2019

1	Modulname Sprint Project interaktive
1.1	Modulkürzel SP int
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende Prof. Thorsten Greiner, Hannah Broeder, N.N.
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Sound und Dramaturgie
3	<p>Ziele</p> <p>Das Sprintproject lehrt die Grundlagen der Dramaturgie und die Anwendung dramaturgischer Konzepte auf die Gestaltung von Klang. Durch die Sensibilisierung für Storytelling und die Kenntnis des begrifflichen Instrumentariums der Dramaturgie werden die Studierenden in die Lage versetzt, in möglichen späteren Berufsfeldern als Sounddesigner*innen und -produzent*innen adäquat zu kommunizieren (Theater, Hörspiel, Animation & Game, Installation, Musikproduktion...).</p> <p>Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit verschiedenen dramaturgischen Begriffen wird deren praktische Anwendung in mehreren Schritten nachvollzogen. Die Inszenierung und Produktion eines Kurzhörspiels steht als praktische Arbeit am Ende des Kurses.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spannungs- und Erzählbögen zu analysieren und zu konzipieren • verschiedene Modelle dramaturgischer Gestaltung zu erkennen und anzuwenden • Sounddesign und Musik anhand einer dramaturgischen Idee zu konzipieren • Sounddesign-Konzepte zu präsentieren • Workflow und Aufgabenverteilung einer Hörspielproduktion zu beschreiben • mit Schauspieler*innen zu kommunizieren • mit Dramaturgen, Animation & Game- und Filmproduzenten zu kommunizieren

4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 5CP Gruppengröße 60/15P Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden Präsenzzeiten: 64 Stunden Selbststudium: 86 Stunden
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Produktion eines Kurzhörspiels inkl. Präsentation in Gruppenarbeit plus eventuell schriftliche Prüfung (max 25 % der Gesamtnote) • Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben. Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.
7	Notwendige Kenntnisse --
8	Empfohlene Kenntnisse Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW. Repertoirekenntnisse in Film, Computerspiel und Musik.
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Jeweils im Wintersemester.
10	Verwendbarkeit des Moduls Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Zweitausendeins 1998 • Robert McKee: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Alexander-Verlag 2011 • Joachim Friedmann: Storytelling. Einführung in Theorie und Praxis narrativer Gestaltung, utb 2019

1	Modulname Studio Technology 2
1.1	Modulkürzel ST 2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung und Übung
1.4	Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Felix Krückels
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Grundlagen der digitalen Audiotechnik Grundlagen der digitalen Leitungsführung Grundlagen Audiodatenreduktion Grundlagen der Netzwerktechnik Grundlagen Surround und 3D Audioformate
3	Ziele Die Studierenden sollen in der Lage sein, die digitale Studiotechnik theoretisch und praktisch zu beherrschen. Grundlegende Begriffe aus der Digitaltechnik können benannt und erklärt werden und an Beispielen in der Praxis umgesetzt werden. <ul style="list-style-type: none"> • <u>Kenntnisse</u>: Digitaltechnik, Datenreduktion (MPEG, OPUS, AAC), Netzwerktechnik (ISO-OSI Modell, Audio/Video Streamingformate) • <u>Fertigkeiten</u>: digitale Mischpultsetups erstellen

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung (V), Übung (Ü)</p> <p>Referate</p> <p>Eingesetzte Medien: Tafel, Beamer, DAW (Digitale Audioworkstation), Moodle</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min, 75%) und praktische Prüfungsleistung am Mischpult (10-30min, 25%).</p> <p>Die Prüfung wird zur Wiederholung einmal pro Semester angesetzt.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Studiotechnology 1</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlagen der Audiotechnik</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen parallelen und folgenden Modulen benötigt werden.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Dickreiter: Handbuch der Tonstudiotechnik</p> <p>Weinzierl: Handbuch der Audiotechnik</p> <p>http://www.sengpielaudio.com</p>

1	Modulname Computational Sound und Media Production 2
1.1	Modulkürzel CSMP 2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung
1.4	Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Grundbegriffe der Bearbeitung von Signalen</p> <p>Diese Vorlesung behandelt wesentliche Konzepte der Signalbearbeitung. Themen sind unter anderem:</p> <p>Signale und Systeme, Linearität, Zeitinvarianz, Filter, Zeitbereich vs. Frequenzbereich, komplexwertige Übertragungsfunktion $H(f)$, anschauliche Bedeutung von Betrag und Phase, Berechnung der Übertragungsfunktion eines analogen RC-Filters, Spannungsteiler, Grundlagen analoger Signalverarbeitung, Impedanz, R, L, C, Nichtlineare Kennlinien • Auswirkung nichtlinearer Kennlinien auf das Spektrum, Transformationen (z. B. Fouriertransformation, Laplace-Transformation) • „Faltung“ (Convolution) • Impulsantwort • Impulsfunktion, Ortskurve (Darstellung der Übertragungsfunktion)</p> <p>Aufbauend auf dem Modul "Creative Coding" wird die Verwendung von Computern und Programmierung zur Vertiefung des Verständnisses behandelt.</p>
3	<p>Ziele</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die Prinzipien der Bearbeitung analoger und digitaler Signale in der Übersicht und unter Verwendung der wesentlichen Begriffe darzustellen.</p>

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Vorlesung und Eigenarbeit</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min) oder einer Hausarbeit über den gesamten Lehrinhalt des Moduls am Ende des Moduls.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Abiturkenntnisse in Mathematik und Physik und Kenntnis der Lehrinhalte aus CSMP 1</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen parallelen und folgenden Modulen benötigt werden</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kyriell Alexander Fischer: "Computational Sound" (intern als PDF verfügbar) • Online-Books von Julius O Smith III: https://ccrma.stanford.edu/~jos/ • Steven W. Smith: "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", https://www.dspguide.com/pdfbook.htm (Mai 2023) • Analog Devices: „Active Learning Module Lab Activities, Circuits I“ https://wiki.analog.com/university/courses/alm1k/alm_circuits_lab_outline, (Mai 2023)

1	Modulname Creative Coding 2
1.1	Modulkürzel CC2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung mit Übung
1.4	Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Owi Mahn (LfbA)
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt In diesem Modul geht es um die weiterführende audiobezogene Programmierung. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf objektorientierter Programmierung und dem Verknüpfen von Modulen über Netzwerke. Der kreative Anteil soll wiederum die Hälfte der Zeit ausmachen, und dort sollen moderne Ideen- und Konzeptfindungsprozesse behandelt werden.
3	Ziel Ziel der Veranstaltung ist es Studierenden vertiefte Kreativ- und Programmierkenntnisse beizubringen, die industriellen Standards entsprechen und auch ein sicheres Fundament für die interaktiven Werkstätten 3 und 4 zu bieten. Der besondere Fokus liegt auf der modulhaften Behandlung von Programmieranteilen in verschiedenen Programmiersprachen und -umgebungen, um verschiedene Stärken von verschiedenen Systemen nutzen zu können.
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Übung Beamer, Tafel, Whiteboards, DAW

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kreativität und Offenheit für neue Herangehensweisen sollten mitgebracht werden.</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>CC1 - Einführung in die Soundprogrammierung</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Interaktive Werkstatt 3 und 4</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p> <p>John Maeda: Aesthetics and Comutation from the M.I.T. Media Lab</p> <p>John Maeda: The Laws of Simplicity</p> <p>Joshua Noble: Programming Interactivity</p> <p>Yanc Chris: Mastering openFrameworks: Creative Coding Demystified</p>

1	Modulname Workshop Linear 1
1.1	Modulkürzel WS Lin 1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab, Prof. Moritz Bergfeld
1.6	Weitere Lehrende wechselnde Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Audiofeature
3	<p>Ziele</p> <p>Im Mittelpunkt dieser linearen Werkstatt des 2. Semesters steht die Eigenproduktion eines Audiofeatures. Ziel ist also die eigenständige inhaltliche, sprachliche und klangliche Realisierung eines anspruchsvollen, künstlerisch gestalteten dokumentarischen Hörstücks. Dabei werden sämtliche Bestandteile des Sounddesigns von den Studierenden selbst produziert und im Sinne eines narratologischen Konzepts eingesetzt.</p> <p>In gruppenbasierter Projektarbeit lernen die Studierenden Workflow, Aufgabenverteilung, Qualitätskriterien und Begrifflichkeiten des Audiojournalismus kennen, der in Form von Radio und Podcast ein wichtiges Berufsfeld unserer Absolventen ausmacht. Sie trainieren außerdem ihre Teamfähigkeit.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Formen der Gattung Audiofeature zu beschreiben • Themen zu recherchieren und im Sinn eines Storytelling für die journalistische Darstellung zu entwickeln • Geeignete Formen der Präsentation der Inhalte im Zusammenwirken mit Musik und Sound Design zu beschreiben und umzusetzen • Interviews zu führen, zu schneiden und als O-Töne kreativ und effektiv einzusetzen • Sprechertext zu schreiben, aufzunehmen und zu schneiden • Stereophonie kreativ einzusetzen, z.B. in der Aufnahme und Abmischung von Atmos, Sound Design und Musik

	<ul style="list-style-type: none"> • Wichtige Werkzeuge zu verstehen und anzuwenden: mobile Aufnahmegeräte, Mischpulte, Reverb, Equalizer, Begrenzer und Kompressoren • narrative Konzepte in der Postproduktion sinnvoll umzusetzen • Workflow, Aufgabenverteilung, Qualitätskriterien und Begrifflichkeiten im Audiojournalismus zu kennen
4	Lehr- und Lernformen Vorlesungen, Referate, Übungen, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 10CP Gruppengröße 60/15/5P Gesamtarbeitsaufwand von 300 Stunden Präsenzzeiten: 110 Stunden Selbststudium: 190 Stunden
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Produktion eines Kurzfeatures in Gruppenarbeit Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben. Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.
7	Notwendige Kenntnisse Kenntnis der im ersten Semester vermittelten tontechnischen und dramaturgischen Grundlagen
8	Empfohlene Kenntnisse Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW.
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Jeweils im Sommersemester. Wöchentliche Vorlesungen bzw. Seminare und/oder Übungen
10	Verwendbarkeit des Moduls Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • La Roche, Walther von (Bearb.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Aufl.. Wiesbaden, Springer 2017 • Sven Preger: Geschichten erzählen. Storytelling für Radio und Podcast, Springer 2019 • Udo Zindel, Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Ein Werkstattbuch, Konstanz, UVK Medien 1997

1	Modulname Computational Sound und Media Production 3
1.1	Modulkürzel CSMP 3
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung
1.4	Semester 3
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Digitale Signalverarbeitung</p> <p>In der dritten CSMP-Grundlagenvorlesung geht es um die Grundbegriffe der digitalen Signalverarbeitung (DSP). Die Themen umfassen unter anderem:</p> <p>Digitale Signaldarstellung, Unmöglichkeit des idealen Tiefpasses ($\text{rect}(f) = \text{sinc}(t)$), lineare und nichtlineare Effekte, FIR und IIR-Filter, Filterstrukturen, Diskrete Faltung, Rechenaufwand der Faltung, Diskrete Fourier-Transformation DFT, Fast-FT FFT, Faltung über FFT, Filterkoeffizienten vs Übertragungsfunktion, z-Transformation, Programmbeispiele in verschiedenen Programmiersprachen, Grundgedanken der adaptiven Filter.</p> <p>Aufbauend auf dem Modul "Creative Coding" wird die Verwendung von Computern und Programmierung zur Vertiefung des Verständnisses behandelt. Die hier verwendeten Programmiersprachen sind Max/MSP, Matlab/Octave und weitere nach Bedarf und Interesse (z.B. Python)</p>
3	<p>Ziele</p> <p>Die Studierenden kennen die prinzipielle Funktionsweise digitaler Filter. Sie kennen den Zusammenhang zwischen den relevanten Konzepten. Darüber hinaus verfügen die Studierenden über das notwendige Wissen, um vorgegebene Implementierungen zu verstehen, im Sinne einer Aufgabenstellung zu modifizieren und eigene Implementierungen vorzunehmen.</p>

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Vorlesung und Eigenarbeit</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min) oder einer Hausarbeit über den gesamten Lehrinhalt des Moduls am Ende des Moduls.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Das Modul setzt die im vorherigen Semester erworbenen Kenntnisse voraus.</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Wöchentlich</p> <p>Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen der parallelen und folgenden Modulen benötigt werden</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kyrill Alexander Fischer: "Computational Sound" (intern als PDF verfügbar) • Online-Books von Julius O Smith III: https://ccrma.stanford.edu/~jos/ • Steven W. Smith: "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", https://www.dspguide.com/pdfbook.htm (Mai 2023) <p>Analog Devices: „Active Learning Module Lab Activities, Circuits I“ https://wiki.analog.com/university/courses/alm1k/alm_circuits_lab_outline, (Mai 2023)</p>

1	Modulname Workshop Linear 2
1.1	Modulkürzel WS Lin 2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung, Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 3
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Moritz Bergfeld, Prof. Carsten Kümmel, Prof. Felix Krückels
1.6	Weitere Lehrende wechselnde Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Durchführung von Aufnahmen und Live Streams von Konzerten
3	Ziele Die Studierenden erwerben bzw. verbessern unter anderem die folgenden Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit im Projektteam und Organisation der Zusammenarbeit • Mikrofonierung und Aufnahmen von Musikensembles • Kombination von Haupt- und Stützmikrofonie • Teamfähigkeit • Postproduktion (Schnitt, Mischung, Mastering) der Aufnahmen in Einzelarbeit • Erlernen und Benutzung von grundlegenden Fernsehproduktionsmethoden • Erlernen von Intercom-Anlagen • Erlernen von Audionetzwerken
4	Lehr- und Lernformen Projektarbeit in Teams Vorlesungen Betreuung der studentischen Teams vor Ort Einzel- und Gruppen-Coachings

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>7.5 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 225 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 110 Stunden</p> <p>Selbststudium: 115 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kenntnis der im zweiten Semester in der Werkstatt linear vermittelten ton- und aufnahmetechnischen Grundlagen</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Eine Teilnahme der vorangegangenen Kurse ist hilfreich</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich und Blockunterricht</p> <p>Wintersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p> <p>Jürgen Meyer: Akustik und musikalische Aufnahmepraxis</p> <p>Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik</p>

1	Modulname Workshop Interaktive 1
1.1	Modulkürzel WS Int 1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt, Vorlesung
1.4	Semester 3
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende Prof. Thorsten Greiner, Owi Mahn, Lehrbeauftragte, Tutoren
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Konzeptionierung und prototypische Realisierung eines hardwaregesteuerten Klangsynthesegerätes.</p> <p>Aufbauend auf den Möglichkeiten eines über USB an den Computer/Laptop angeschlossenen Controllers (z.B. Arduino, Teensy, Raspberry Pi, ...) werden einfache Hardware-Eingabe-Geräte (Schalter, Taster, Drehwiderstand, Lichtsensoren, Abstandssensoren, ...) entwickelt. Dies ermöglicht die Steuerung von akustischen Größen (Lautstärke, Frequenz, Grenzfrequenz, Modulation, ...) in einem Synthese-Programm im Computer/Laptop.</p> <p>In den begleitenden Theorie-Vorlesungen werden die Grundlagen der Klangsynthese, die notwendigen Programmierkenntnisse und elektrotechnische Grundlagen vermittelt.</p> <p>Über selbst zu organisierende Kontakte zu sog. Maker-Spaces können die Studierenden die Hardware mittels geeigneter Technologien (z.B. Werkstatt-Ausstattung, Laser-Cutter, 3D-Drucker, etc) selbst gestalten.</p> <p>Dieses Werkstattprojekt basiert auf den Modulen "Computational Sound" und "Creative Coding". Dort wird die Verwendung von Computern und Programmierung zur Vertiefung des Verständnisses der algorithmischen Soundbearbeitung behandelt. Die hier verwendeten Programmiersprachen sind u.a. Arduino, Max/MSP und weitere nach Bedarf und Interesse (z.B. Python).</p>

<p>3</p>	<p>Ziele</p> <p>Die Studierenden erwerben bzw. verbessern unter anderem die folgenden Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit im Projektteam und Organisation der Zusammenarbeit • Prinzipielle Funktionsweise von Soundsynthese-Verfahren • Kompetenz in der Nutzung von Sensoren zur Steuerung akustischer und musikalischer Parameter • Kompetenz bei der Nutzung von elektrischen GUI-Elementen (LEDs, Displays, 7-Segment-Anzeigen, ...) • Verwendung des MIDI-Standards als einfache Kommunikationsplattform zu fast allen gängigen Digital-Audio-Workstations (DAWs) • Einblick in die Möglichkeiten der Hardware-Bearbeitung im Maker-Space • Demonstration von Kreativität, Initiative und Experimentierfreude bei der Entwicklung und Umsetzung von Ideen im Laufe eines Projekts • Anwendung von Techniken und Strategien der Produktentwicklung • Anwendung von Projektmanagementtechniken, -instrumenten und -strategien während des gesamten Lebenszyklus eines Projekts • Einhaltung von vereinbarten Terminen und erklärten Meilensteinen eines Projekts • Anwendung eines angemessenen Spektrums spezialisierter Software- und Hardware-Tools bei der Durchführung und Fertigstellung eines Projekts
<p>4</p>	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Projektarbeit in Teams</p> <p>Vorlesung</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Vorlesung und Eigenarbeit</p>
<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>7,5 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 225 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 110 Stunden</p> <p>Selbststudium: 115 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>

7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Das Modul setzt die in den vorherigen Semestern erworbenen Kenntnisse voraus.</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich</p> <p>Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen der parallelen und folgenden Module benötigt werden</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kyrill Alexander Fischer: "Computational Sound" (intern als PDF verfügbar) • Online-Books von Julius O Smith III: https://ccrma.stanford.edu/~jos/ • Steven W. Smith: "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", https://www.dspguide.com/pdfbook.htm (Mai 2023) <p>Analog Devices: „Active Learning Module Lab Activities, Circuits I“ https://wiki.analog.com/university/courses/alm1k/alm_circuits_lab_outline, (Mai 2023)</p>

1	Modulname Computational Sound und Media Production 4
1.1	Modulkürzel CSMP 4
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung
1.4	Semester 4
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Physikalische Simulation und adaptive Systeme</p> <p>Die vierte CSMP-Grundlagenvorlesung behandelt die Themen "Physikalische Simulation und Adaptive Systeme". Dabei werden gleichzeitig der theoretische Hintergrund sowie die Möglichkeiten der Implementierung behandelt.</p> <p>Diese in Theorie und algorithmischer Realisierung vorgesehenen Themen umfassen z.B.:</p> <p>Physikalische Simulation des Klanges einer gezupften Saite ("Plucked String"), Physikalische Simulation des Klanges einer schwingenden Membran, Berechnung der Raumimpulsantwort nach der Spiegelschallquellen-Methode und die Klangsimulation dieses virtuellen Raumes, Adaptive Filter, Gradientenverfahren (bildet auch die Grundlage für "Neuronale Netzwerke"), Beispiele zur adaptiven Störgeräusch-Reduktion, Konvergenz der Filterkoeffizienten, Abhängigkeit von Filterordnung, Konvergenz-Parameter und der Art des gestörten Signals und des Störsignals.</p> <p>Aufgrund der parallel durchgeführten Implementierung lassen sich die interessanten Varianten einstellen und in den eigenen Computerprogrammen sofort simulieren.</p> <p>Diese Vorlesung führt die Inhalte der vergangenen CSMP-Vorlesungen zusammen.</p> <p>Aufbauend auf allen interaktiven Modulen wird die Verwendung von Computern und Programmierung zur Vertiefung des Verständnisses behandelt. Die hier verwendeten Programmiersprachen sind Max/MSP, Matlab/Octave und weitere nach Bedarf und Interesse (z.B. Python).</p>

3	<p>Ziele</p> <p>Die Studierenden kennen die prinzipielle Arbeitsweise physikalischer Simulationen von akustischen Instrumenten. Die Grundidee von automatischen, adaptiven Verfahren ist ebenfalls geläufig, sowie die Fähigkeit, dies im Einzelfall exemplarisch darzustellen und zu implementieren.</p> <p>Als Grundlage für die prototypische Entwicklung eigener interaktiver Systeme verfügen die Studierenden somit über das notwendige Wissen, um vorgegebene Implementierungen zu verstehen, im Sinne einer Aufgabenstellung zu modifizieren und eigene Implementierungen vorzunehmen.</p>
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Vorlesung und Eigenarbeit</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5CP</p> <p>Gruppengröße 60P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 64 Stunden</p> <p>Selbststudium: 86 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsleistung: Schriftliche Abschlussarbeit in Form einer Klausur (60-120min) oder einer Hausarbeit über den gesamten Lehrinhalt des Moduls am Ende des Moduls.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Das Modul setzt die im vorherigen Semester erworbenen Kenntnisse voraus.</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen der parallelen und folgenden Modulen benötigt werden</p>
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kyriell Alexander Fischer: "Computational Sound" (intern als PDF verfügbar) • Online-Books von Julius O Smith III: https://ccrma.stanford.edu/~jos/ • Steven W. Smith: "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", https://www.dspguide.com/pdfbook.htm (Mai 2023)

Analog Devices: „Active Learning Module Lab Activities, Circuits I”
https://wiki.analog.com/university/courses/alm1k/alm_circuits_lab_outline, (Mai 2023)

Werkstattprojekt 4. Semester linear

1	Modulname Workshop Linear 3
1.1	Modulkürzel WS Lin 3
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt, Vorlesung, Seminar
1.4	Semester 4
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Carsten Kümmel
1.6	Weitere Lehrende Lehrbeauftragte, Gastdozenten
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Durchführung einer Studiomusikproduktion
3	Ziele Die Studierenden erwerben bzw. verbessern unter anderem die folgenden Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit im Projektteam und Organisation der Zusammenarbeit • Mikrofonierung und Aufnahmen von Musikensembles • Erlernen von modernen Produktionsweisen in der Populärmusik • Teamfähigkeit • Postproduktion der Aufnahmen in Einzelarbeit • Erlernen und Handhabung von DAWs

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Projektarbeit in Teams</p> <p>Vorlesungen</p> <p>verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW</p> <p>Einzel- und Gruppencoachings</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 80 Stunden</p> <p>Selbststudium: 70 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL – Abgabe des Semesterprojektes) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kenntnis der in den vorherigen Semestern vermittelten ton- und aufnahmetechnischen Grundlagen</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Eine Teilnahme der vorangegangenen Kurse ist hilfreich</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich und Blockunterricht bei den Aufnahmen</p> <p>Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik</p> <p>Görne: Mikrofone in Theorie und Praxis</p> <p>Albrecht: Der Tonmeister</p>

1	Modulname Workshop Interaktive 2
1.1	Modulkürzel WS Int 2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt, Vorlesung
1.4	Semester 4
1.5	Modulverantwortliche(r) Owi Mahn
1.6	Weitere Lehrende Prof. Thorsten Greiner, Lehrbeauftragte, Tutoren
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Klang im Raum: In dieser Werkstatt geht es um interaktive Raumklanginstallationen. Im theoretischen Teil werden historische, konzeptuelle, künstlerische und technische Aspekte von mehrkanaligen Spatial Sound Environments gezeigt. Im praktischen Teil entwerfen die Studierenden zunächst Einzelkonzepte, um später in 4er-Gruppen ein gemeinsames Raumklangkonzept zu entwickeln und zu realisieren.
3	Ziele Die Studierenden erwerben und vertiefen folgende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Musikhistorische Einordnung von Raumklangexperimenten • Technische Kompetenz beim Bedienen aktueller Mehrkanalsysteme • Stärkung von Konzept- und Projektarbeit • Entwicklung der Vorstellungskraft von räumlicher Interaktion • Kreativität, Eigeninitiative und Freude am Experimentieren in der Entwicklung und der Umsetzung von Ideen im Laufe eines Projekts
4	Lehr- und Lernformen Projektarbeit in Teams Vorlesung verschiedene Medien, u.a. Tafel, Beamer, Whiteboards, DAW Vorlesung und Eigenarbeit

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 80 Stunden</p> <p>Selbststudium: 70 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Das Modul setzt die in den vorherigen Semestern erworbenen Kenntnisse voraus.</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich</p> <p>Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul liefert Grundlagen, die in vielen der parallelen und folgenden Module benötigt werden.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Frank Zotter, Matthias Frank: Ambisonics: A Practical 3D Audio Theory for Recording, Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality</p> <p>Robert McKee: Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens</p> <p>Jesse Schell: The Art of Game Design</p>

1	Modulname Workshop Broadcast
1.1	Modulkürzel WS Broadcast
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projektarbeit, Seminar
1.4	Semester 4
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Felix Krückels, Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende Lehrbeauftragte, Gastdozenten
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Konzeption und Durchführung eines Broadcast-Projekts
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Broadcast-Projekt aus Bewegtbild und Ton zu konzipieren • die künstlerische, redaktionelle, technische und organisatorische Planung vorzunehmen • diese Planung in Gruppenarbeit umzusetzen • ein markttaugliches Broadcast-Produkt aus Bewegtbild und Ton zeitgerecht abzuliefern • den Produktionsprozess und das Produkt im Anschluss kritisch zu hinterfragen
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Projektarbeit in Teams</p> <p>Vorlesung, Seminar, Coaching</p>

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 80 Stunden</p> <p>Selbststudium: 70 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden. <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) erbracht. Die Einzelheiten und Termine zur PL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Vorkenntnisse im Bereich Tonaufnahme, -mischung und -bearbeitung, Signalführung</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Eine Teilnahme der vorangegangenen Kurse ist hilfreich</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich und eventuell Blockunterricht für die Aufnahme/Produktion</p> <p>Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olaf Jacobs, Timo Großpietsch: Journalismus fürs Fernsehen. Dramaturgie - Gestaltung - Genres, Springer 2015 • Jim Owens: Television Production

1	Modulname Industrial Placement
1.1	Modulkürzel IP5
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung • Seminar • Industriepraktikum
1.4	Semester 1 5
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Fischer, Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Industriepraktikum inkl. Vor- und Nachbereitung Das Industriepraktikum dauert 18 Wochen. Davor und danach muss jeweils ein begleitendes Seminar besucht werden. Der Termin vor dem Praktikum gibt Informationen über die Organisation des Praktikums. In der Veranstaltung nach dem Praktikum präsentieren die Studierenden ihre Projekte und Erfahrungen.
3	Ziele Nach erfolgreichem Abschluss dieses Faches sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> • die praktische Arbeit von SMP-Absolvent:innen in einem möglichen Berufsfeld realistisch einzuschätzen und zu reflektieren • sich in die Arbeitsabläufe in einer professionellen Umgebung zu integrieren • im Studium erworbene Kenntnisse und Methoden praktisch anzuwenden • die Anforderungen der professionellen Arbeitswelt zu realistisch beurteilen • kommende Projekte und Berufsziele auf der Grundlage dieser Praxiserfahrung zu beurteilen <p>Mögliche Praktikumsstellen sind Betriebe der Audio- und Musikproduktion, der Entwicklung und Vermarktung audiospezifischer Produkte und Anwendungen, öffentlich-rechtliche und private Rundfunkanstalten, einschlägige Abteilungen von Theater- und Opernhäusern, Beschallungsunternehmen sowie alle Bereiche, in denen professionell mit Sound oder Sounddesign gearbeitet wird.</p>

4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Seminar, Peer Review
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 30 CP Gruppengröße: 60P Gesamtarbeitsaufwand von 900 Stunden Präsenzzeiten: 45 Stunden Selbststudium: 850 Stunden
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung <ul style="list-style-type: none"> • Anwesenheit beim Seminar • Nachweis des geleisteten Praktikums durch unterschriebene Bescheinigung • schriftlicher Praktikumsbericht
7	Notwendige Kenntnisse
8	Empfohlene Kenntnisse
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Das Seminar zur Vor- und Nachbereitung wird in jedem Semester angeboten.
10	Verwendbarkeit des Moduls
11	Literatur Leitfaden zur Erstellung eines Berichts für das Berufspraktikum (Moodle)

1	Modulname Workshop with Specialization in Linear, Interactive or Broadcast
1.1	Modulkürzel WS Lin, int, Bro
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt, Seminar, Vorlesung
1.4	Semester 6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Moritz Bergfeld, Prof. Dr. Kyrill Fischer, Prof. Carsten Kümmel, Prof. Felix Krückels, Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende Lehrbeauftragte, Gastdozenten
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Die Studierenden erstellen eine Projektarbeit, wobei diese schwerpunktmäßig in einer der drei Themenbereiche des Studiengangs (Lineare Audioproduktionen, Interaktive softwarebasierte Projekte, Broadcast) stattfindet.</p> <p>Dabei können im Einzelfall schwerpunktspezifische Vertiefungen ebenso realisiert werden wie Schwerpunkt übergreifende Aufgaben.</p> <p>Dieses Modul bietet die Möglichkeit, Kooperationen mit den anderen Studiengängen am Campus durchzuführen (z.B. Animation & Game, Motion Pictures etc.).</p>
3	<p>Ziele</p> <p>Die Ziele folgen aus den bewusst flexibel formulierten Inhalten, die die Studierenden in der Anfangsphase gemeinsam mit den Betreuern spezifisch festlegen. Mögliche Ziele sind, neben der Vertiefung der Kompetenzen in Teamarbeit daher (Auswahl):</p> <p>Schwerpunkt Linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption, Produktion sowie Postproduktion von Musikaufnahmen • Realisierung von 3D-Audio • Einbindung von Musikproduktionen in multimediale Formate

	<p>Schwerpunkt Interaktiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inszenierung von Videomaterial durch Vertonung • Realisierung software-basierter Signalbearbeitung und -Wiedergabe <p>Schwerpunkt Broadcast:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realisierung von audio- und videobasierten Broadcasts • Erstellung von Podcasts, Hörspielen oder Hörbüchern
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Projektarbeit in Teams</p> <p>Vorlesungen</p> <p>Einzel- und Gruppencoachings</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>15 CP</p> <p>Gruppengröße 60/15/5P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 450 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 220 Stunden</p> <p>Selbststudium: 230 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation sowie Projektarbeit.</p> <p>Der Leistungsnachweis des Moduls wird durch Bestehen der Prüfungsleistung (PL) und einer Prüfungsvorleistung (PVL) erbracht. Die PVL ist bei Ansetzung Voraussetzung zur PL, geht nicht in die Modulnote ein. Die Einzelheiten und Termine zur PL und evtl. PVL werden jeweils zu Beginn des Semesters bekanntgegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen spätestens im Folgejahr, falls nicht zuvor eine außerordentliche weitere Wiederholungsprüfung angeboten wird.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>die in den linearen und interaktiven Werkstätten der Fachsemester 2, 3 und 4 vermittelten theoretische und praktische Grundlagen</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Eine Teilnahme der vorangegangenen Kurse ist hilfreich</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>wöchentlich</p> <p>Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur (Auswahl)</p> <p>Literatur linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Justin Petersen, Hyunkook Lee: 3D Audio Perspectives on Music Production • Hans Martin Buff: Überall – Musikproduktion in 3D Audio für Kopfhörer

Literatur interaktiv:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Video_editing
- https://en.wikibooks.org/wiki/Film_History

Literatur Broadcast:

- Olaf Jacobs, Timo Großpietsch: Journalismus fürs Fernsehen. Dramaturgie - Gestaltung - Genres, Springer 2015
- Jim Owens: Television Production

1	Modulname Management & Law for Media
1.1	Modulkürzel M&L
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung/Seminar
1.4	Semester 6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab / Bereichsleitung des Begleitstudiums Sozial- und Kulturwissenschaften, Fachbereich GW
1.6	Weitere Lehrende Rechts-Lehrende des Begleitstudiums Sozial- und Kulturwissenschaften
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Das Modul beschäftigt sich mit dem Recht und verschiedenen Managementansätzen (z.B. Projekt- und Finanzmanagement) für Medienschaffende. Es vermittelt den Studierenden die rechtlichen Grundlagen und institutionellen Rahmenbedingungen für das gewerbliche Arbeiten sowie einen Überblick über Managementansätze im Bereich der Medienproduktion.
3	Ziele Kenntnisse Die Studierenden lernen die Bedeutung rechtlicher Grundlagen, vor allem des Urheberrechts, des Leistungsschutzrechts, des Persönlichkeitsrechts und des Presserechts und die Grundlagen des Vertragsrechts und branchentypischer Vertragsmuster kennen. Sie können verschiedene Modelle gewerblicher Arbeit, verschiedene Managementansätze und die Funktionen der GEMA, der GVL, der VG Wort, VG Bild und der KSK beschreiben. Fertigkeiten Die Studierenden sind in der Lage, sich fachkundig und kritisch mit den eigenen beruflichen Aufgaben und Verantwortungen als angehende Medienschaffende und den rechtlichen und managementbezogenen Anforderungen auseinanderzusetzen. Kompetenzen Die Studierenden sind in der Lage, einfache rechtliche Sachverhalte zu analysieren und einfache Fragestellungen und Fallbeispiele im Rechtsgebiet selbständig zu lösen. Sie können erste Projekt- und Finanzplanungen strukturieren.

4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung (V), Seminar (Sem), Gruppenarbeit, Übung, grundsätzlich 2 SWS</p> <p>Eingesetzte Medien: Kommunikationsmedien (u.a. elektronische Lernplattformen wie Moodle), Präsentationsmedien (u.a. Beamer, Whiteboard, Tafel, Flipchart, Smartboard, Metaplan)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 75 Stunden für 5 Credit Points (CP)</p> <p>Präsenzzeiten: 34 Stunden</p> <p>Selbststudium: 41 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsform: schriftliche Klausur (60 Min. bis 90 Min.), Gruppenarbeit, Hausarbeit. Die konkrete Prüfungsform wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Eine Kombination der Prüfungsformen ist möglich.</p> <p>Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfungsleistung ist die regelmäßige Teilnahme an der Veranstaltung, im Umfang von mindestens 80 Prozent.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeiten für die Prüfungsleistung bestehen grundsätzlich innerhalb des Studienjahres. Im Einzelfall kann eine Wiederholungsmöglichkeit auch im Folgesemester vorgesehen werden.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>--</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>--</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Das Modul umfasst eine Veranstaltung mit 2 SWS. Es wird jeweils im Sommersemester angeboten.</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Das Modul kann auch von Studierenden des Bachelorstudiengangs Motion Pictures als Wahlmodul besucht werden.</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Fechner, Frank, Medienrecht, in der jeweils aktuellen Auflage. Branahl, Udo, Medienrecht, eine Einführung, in der jeweils aktuellen Auflage.</p> <p>Krone, Jan / Pellegrini, Tassilo, Handbuch Medienökonomie, in der jeweils aktuellen Auflage (Living reference book).</p>

1	Modulname Research Project
1.1	Modulkürzel RP
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 7
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende Prof. Dr. Kyrill Fischer, Ingo Weismantel
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Wissenschaftliches Arbeiten und Statistik
3	<p>Ziele</p> <p>In diesem Kurs werden die Grundlagen wissenschaftlichen und/oder gestalterischen Arbeitens vermittelt. Er dient damit als Hilfestellung beim Schreiben der Bachelor-Arbeit und der Vorbereitung auf das Kolloquium.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Fachs sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau, Workflow und Beurteilungskriterien einer Bachelor-Arbeit zu beschreiben • Methoden der Literaturrecherche und des korrekten Zitierens anzuwenden • ein Exposé für ein Bachelorthema zu schreiben • Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens zu beschreiben • Grundprinzipien der Produktgestaltung zu beschreiben • Methoden der Projektorganisation oder Finanzierung eines Medienprojekts anzuwenden • Qualitative und quantitative empirische Methoden zu unterscheiden und anzuwenden • empirische Erhebungen adäquat auszuwerten und zu interpretieren • die inhaltlichen, formalen und sprachlichen Kriterien wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden • Methoden der Selbstorganisation anzuwenden • Themen zu präsentieren und zu diskutieren

4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referat, Übung
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 15 CP Gruppengröße 60P Gesamtarbeitsaufwand von 450 Stunden Präsenzzeiten: 64 Stunden Selbststudium: 386 Stunden
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation und schriftliche Hausarbeit. • Wiederholungsmöglichkeit im jeweils folgenden Semester
7	Notwendige Kenntnisse
8	Empfohlene Kenntnisse
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots vorgesehen im Wintersemester (fakultativ: Sommersemester)
10	Verwendbarkeit des Moduls Nicht für andere Studiengänge oder Module verwendbar.
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Stock, Schneider, Peper, Molitor: Erfolgreich wissenschaftlich Arbeiten, Springer 2018 • Doris Berger-Grabner: Wissenschaftliches Arbeiten in den Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, Springer 2016 • Jack Knapp, John Zeratsky und Braden Kowitz: Sprint, wie man in nur fünf Tagen neue Ideen testet und Probleme löst, Redline 2016 • Nick Zacharov: Sensory evaluation of Sound, CRC Press 2019 • https://de.wikibooks.org/wiki/Statistik (zuletzt abgerufen im Juni 2022)

1	Modulname Bachelor Project
1.1	Modulkürzel BA-Project
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Eigenständige Arbeit
1.4	Semester 7
1.5	Modulverantwortliche(r) Alle Professor:innen des Studienganges
1.6	Weitere Lehrende Owi Mahn, Ingo Weismantel, externe Lehrbeauftragte, externe Co-Referenten
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch oder Englisch
2	Inhalt Bearbeitung eines zuvor mit den Betreuern individuell abgestimmten Themas
3	Ziele Ziel des Bachelor-Moduls ist es, der bzw. dem Studierenden die Möglichkeit zu geben, nachzuweisen, dass sie bzw. er in der Lage ist, eine Thematik in dem vorgegebenen begrenzten Zeitraum in angemessener Weise weitgehend selbständig zu bearbeiten und schriftlich darzustellen.
4	Lehr- und Lernformen Selbständiges Arbeiten nach Bedarf: Beratungsgespräche mit einem oder beiden Betreuern der Bachelor-Arbeit.
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 15 CP Gesamtarbeitsaufwand von 450 Stunden Selbststudium: 450 Stunden

6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Bachelor-Arbeit: 75%</p> <p>Kolloquium: 25%</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Erfolgreicher Abschluss aller vorherigen Module des Studiengangs bis auf maximal zwei Electives</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Die Anfertigung der Bachelor-Arbeit muss innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums (sofern nicht anders vereinbart oder angegeben: etwa drei Monate) erfolgen. Das Modul wird in jedem Semester angeboten.</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Stock, Schneider, Peper, Molitor: Erfolgreich wissenschaftlich Arbeiten, Springer 2018</p>

1	Modulname SMP-E1 -Computational Sound und Simulation
1.1	Modulkürzel SMP-E1
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer
1.6	Weitere Lehrende Owi Mahn, Ingo Weissmantel, Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Inhalte der in diesem Cluster liegenden Electives umfassen beispielsweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und praktische Untersuchung von physikalischen und mathematischen Modellen • Theoretische und / oder praktische Realisierung von audio-bezogener Signalverarbeitung • Theoretische und / oder praktische Simulation akustischer Soundeffekte • Physical modelling • Adaptive Systeme in Theorie und Praxis • Neuronale Netzwerke in Theorie und Praxis
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein die Theorie und Praxis der behandelten Themen darzustellen, Implementierungen nachzuvollziehen und selbst vorzunehmen und die behandelten Konzepte auf ähnliche Aufgaben anzuwenden.</p>
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching</p>

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Signalverarbeitung</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E2 -Spatial Audio & Interaction
1.1	Modulkürzel SMP-E2
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Owi Mahn
1.6	Weitere Lehrende Prof. Thorsten Greiner, Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Studierende können in diesem Elective eigene interaktive Raumklanginstallationen entwerfen und realisieren
3	Ziele Die Studierenden erwerben und vertiefen folgende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Technische Kompetenz beim Bedienen aktueller Mehrkanalsysteme • Stärkung von Konzept- und Projektarbeiten • Entwicklung der Vorstellungskraft von räumlicher Interaktion • Kreativität, Eigeninitiative und Freude am Experimentieren in der Entwicklung und der Umsetzung von Ideen im Laufe eines Projekts
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referate, Übung, Projektarbeit, Coaching

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. <p>Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse in Raumklang</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E3 - Music & Media Production
1.1	Modulkürzel SMP-E3
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Moritz Bergfeld
1.6	Weitere Lehrende Prof. Carsten Kümmel, Prof. Felix Krückels,
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt künstlerische Musik- und Medienproduktion
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • übliche Produktionsprozesse und Produktformen zu planen und zu realisieren • Die Kommunikation zwischen ausführenden Künstlern, Produzierenden und Produktdesignern zu gestalten und zu führen • professionelle Ergebnisse im Bereich der Musik- und Medien-Produktion als Bestandteile marktauglicher Produkte zu erstellen. • auf technischer, künstlerischer und organisatorischer Ebene am Prozess der künstlerischen Musik- und Medienproduktion teilzunehmen
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Studio- und Aufnahmetechnik, Grundlegende Kenntnisse im Storytelling</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW, eines Mischpultes, Videotechnik, Kamera, u.a.</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E4 - Post Production
1.1	Modulkürzel SMP E4
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Carsten Kümmel
1.6	Weitere Lehrende Prof. Moritz Bergfeld, Prof. Felix Krückels,
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt künstlerische Musik- und Medienproduktion
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • übliche Produktionsprozesse und Produktformen in der Postproduktion zu planen und zu realisieren • Die Nachbearbeitung vorangegangener Aufnahmen zu realisieren • professionelle Ergebnisse im Bereich der Musik- und Medien-Produktion als Bestandteile marktauglicher Produkte zu liefern • auf technischer, künstlerischer und organisatorischer Ebene am Prozess der künstlerischen Musik- und Medienproduktion teilzunehmen
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Studio- und Aufnahmetechnik, Grundlegende Kenntnisse verschiedener DAWs und Studioumgebungen</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Erfahrung mit der Handhabung von Studioausrüstung, Erfahrungen im Umgang mit Effekten.</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E5 - Media Installation & Public Address
1.1	Modulkürzel SMP E5
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Carsten Kümmel
1.6	Weitere Lehrende weitere Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Installation und Design von Medien- und Beschallungsanlagen
3	Ziele Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"> • Beschallungsanlagen zu simulieren und einzurichten • Beschallungsanlagen an die jeweiligen Situationen anzupassen • komplette Beschallungssituationen zu planen und zu realisieren
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 5 CP Gruppengröße 20P Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden Präsenzzeiten: 48 Stunden Selbststudium: 102 Stunden

6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Akustik und Netzwerktechnik</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Erfahrung von Signalfluss, Mischpult</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E6 - Music & Media Theory
1.1	Modulkürzel SMP E6
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung und Seminar
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Moritz Bergfeld
1.6	Weitere Lehrende Prof. Dr. Jürgen Schwab, Prof. Felix Krückels, Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Theoretische und praktische Kenntnisse in Musik- und Medientheorie
3	Ziele Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein: <ul style="list-style-type: none"> • auf Grundlagen der Musik- und Medientheorie erfolgreich zuzugreifen und diese anzuwenden • eigene Projekte unter Verwendung der hier erworbenen theoretischen Grundlagen zu realisieren • neue theoretische und praktische Ansätze in der Medien- und Musikproduktion zu entwickeln und anzuwenden
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Seminararbeit, Referate, Projektarbeit
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 5 CP Gruppengröße 20P Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden Präsenzzeiten: 48 Stunden Selbststudium: 102 Stunden

6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>keine</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Interesse an praktischer Auseinandersetzung mit Musik- und Medientheorie</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E 7 - Media Culture
1.1	Modulkürzel SMP E7
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Vorlesung und Seminar
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Moritz Bergfeld
1.6	Weitere Lehrende Prof. Dr. Jürgen Schwab, N.N.
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Grundlagen der Musik- und Medientheorie und -geschichte
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung der jeweilig gelehrtten Schwerpunkte innerhalb der Musik- und Mediengeschichte zu erfassen • eigene Projekte in den Kontext der europäischen und angelsächsischen Musik- und Mediengeschichte einzuordnen • Zusammenhänge zwischen Kunstwerken und Medienformaten unterschiedlicher Zeiten und kultureller Hintergründe verstehen und analytisch hinterfragen zu können • neue Ansätze in der Betrachtung und Beurteilung musik- und mediengeschichtlicher Zusammenhänge zu entwickeln
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Seminararbeit, Referate, Projektarbeit

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>keine</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Interesse und praktische Auseinandersetzung mit Musik- und Medienprodukten</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E 8 - Film, Theater und Game
1.1	Modulkürzel ME8
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Kyrill Alexander Fischer, Owi Mahn
1.6	Weitere Lehrende Owi Mahn, Ingo Weissmantel, Lehrbeauftragte, N.N.
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Inhalte der in diesem Cluster liegenden Electives umfassen beispielsweise <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien der Gestaltung und Verwendung von Sound im Theater • Prinzipien der Gestaltung und Verwendung von Sound im Film • Prinzipien der Gestaltung und Verwendung von Sound in Computer Games • Dramaturgische Prinzipien (Leitmotiv, adaptive music in games, ...) • Sound und immersives Erleben
3	Ziele Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein die Theorie und Praxis der behandelten Themen darzustellen, Implementierungen nachzuvollziehen und selbst vorzunehmen und die behandelten Konzepte auf ähnliche Aufgaben anzuwenden.
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Signalverarbeitung</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E9 - Free Multimedia Elective
1.1	Modulkürzel SMP-E9
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Owi Mahn
1.6	Weitere Lehrende Prof. Thorsten Greiner, Lehrbeauftragte
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Das Elective der crossmedialen studiengangübergreifenden Projektarbeit Studierende verschiedener Media-Fachrichtungen können in diesem Elective in Gruppenarbeit eigene Konzepte realisieren. Verschiedene Techniken zur Ideenfindung, Konzeptreifung und Projektrealisierung werden vorgestellt und jeweils den Projekten angepasst begleitend weiterentwickelt. Die Projekte müssen dokumentiert und präsentiert werden.
3	Ziele Die Studierenden erwerben und vertiefen folgende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • crossmediales Arbeiten im Team • Ideenfindung, Konzeptentwicklung • Dokumentation • Realisation • Präsentation
4	Lehr- und Lernformen Gruppenarbeit

5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse in SMP Pflichtfächern</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar.</p>
11	<p>Literatur</p>

1	Modulname SMP-E10 - Media Management
1.1	Modulkürzel SMP E10
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Der Inhalt dieses Moduls kann die folgenden Aspekte beinhalten, ist aber nicht darauf beschränkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektmanagement im Rahmen von Medienproduktion • Zeitmanagement und Liefertreue in der Medienproduktion • Personalführung und Organisation von Teams innerhalb der Medienproduktion • Finanzmanagement innerhalb der Medienproduktion inkl. Fundraising und Medienwerbung
3	<p>Ziele</p> <p>Dieses Modul befähigt dazu, den Prozess der Vorproduktion/Konzeption, der Produktion/Realisierung und der Postproduktion typischer Medienprojekte zu managen. Das Modul behandelt Methoden für die verschiedenen Prozesse und bietet Strategien zur Optimierung von Ressourcen und Zeitrahmen.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einzelne Prozesse und Leistungen innerhalb eines Produktionszeitplans zu identifizieren • Methoden und Werkzeuge für die verschiedenen Prozesse vorzuschlagen • Strategien zur Maximierung der Ressourcen und zur Kontrolle der Finanzen anzuwenden • Methoden und Werkzeuge des Projektmanagements zur Organisation von Zeitplänen • Methoden des Personalmanagements und der Gruppenarbeit zur Organisation von Teams anzuwenden

4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 5 CP Gruppengröße 20P Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden Präsenzzeiten: 48 Stunden Selbststudium: 102 Stunden
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
7	Notwendige Kenntnisse Grundlegende Kenntnisse der Studio- und Aufnahmetechnik, grundlegende Kenntnisse im Storytelling
8	Empfohlene Kenntnisse Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW, eines Mischpultes, Videotechnik, Kamera, u.a.
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Winter- und Sommersemester
10	Verwendbarkeit des Moduls Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar (OJ, OK, MP).
11	Literatur

1	Modulname SMP-E11 – Broadcast Production
1.1	Modulkürzel ME11
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Seminar und Projektarbeit
1.4	Semester 1 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Felix Krückels, Prof. Dr. Jürgen Schwab
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt Broadcast Produktion
3	<p>Ziele</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • typische audio- und bildbezogene Produktionsprozesse im Broadcast-Bereich zu erläutern und erfolgreich zu bearbeiten • professionelle Ergebnisse im Bereich der Broadcast-Produktion als Bestandteile markttauglicher Produkte zu erstellen. • auf technischer, künstlerischer, redaktioneller und organisatorischer Ebene an einem Broadcast-Produktionsprozess teilzunehmen
4	Lehr- und Lernformen Vorlesung, Referate, Übung, Gruppenarbeit, Projektarbeit, Coaching

<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP</p> <p>Gruppengröße 20P</p> <p>Gesamtarbeitsaufwand von 150 Stunden</p> <p>Präsenzzeiten: 48 Stunden</p> <p>Selbststudium: 102 Stunden</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prüfungsvoraussetzung: mind. 75% Anwesenheit • Prüfungsform: <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation von 20-30min. der Projektarbeit mit schriftlicher Ausarbeitung und entsprechender Abgabe der Präsentation und Projektarbeit. ○ Schriftliche Arbeit. ○ Die Prüfungsform wird zu Beginn des Moduls bekanntgegeben. ○ Die Prüfung kann bei Wiederholung des Moduls nachgeholt werden.
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Kenntnisse der Studio- und Aufnahmetechnik, grundlegende Kenntnisse im Storytelling</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Grundlegende Erfahrung mit der Aufnahme von Klängen und der Benutzung einer DAW, eines Mischpultes, Videotechnik, Kamera, u.a.</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Winter- und Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Auch für andere Studiengänge oder Module verwendbar (OJ, OK, MP).</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p>