

Modulhandbuch GM2

Medienkonzeption und Storytelling

Bachelor Medientechnologie 2020

Version: 4 | Letzte Änderung: 01.12.2019 14:53 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben |
Verantwortlich: Russi

– Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	<u>GM2_Russi</u>
---	------------------

Gültig ab	Wintersemester 2022/23
------------------	---------------------------

Fachsemester	5
---------------------	---

Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets	<u>GVM - Gestaltung von Medien</u>
--	--

Dauer	1 Semester
--------------	------------

ECTS	5
-------------	---

Zeugnistext (de)	Medienkonzeption und Storytelling
-------------------------	--------------------------------------

Zeugnistext (en)	Media Design Conception and Storytelling
-------------------------	--

Unterrichtssprache	deutsch
---------------------------	---------

abschließende Modulprüfung	Ja
---------------------------------------	----

Modulprüfung

Benotet	Ja
----------------	----

Konzept	Präsentation der gestalterischen Arbeit/Projekt mit Abgabe einer Projektarbeit und Dokumentation
----------------	---

Frequenz	Einmal im Jahr
-----------------	----------------

– Allgemeine Informationen

Inhaltliche Voraussetzungen

GGM2 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 2 Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu multimedialen Storytelling Themen und deren Medienproduktionsprozessen und daher sollten die Gestaltungsgrundlagen aus dem GGM2 Modul erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.

GM1 - Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu multimedialen Storytelling Themen und deren Medienproduktionsprozessen und daher sollten die User Experience Design Methoden aus dem GM1 Modul erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.

Handlungsfelder

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte entwickeln und integrieren

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte analysieren, bewerten und reflektieren

Erstellen von Medieninhalten und Medienprodukten

Medienproduktionsprozesse und –systemen entwerfen und managen

Zwischen (medien-) gestalterisch tätigen Personen und technischen Akteuren interagieren und vermitteln

Learning Outcomes

ID	Learning Outcome
LO1	<p>Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Anwendungen der digitalen Medienkonzeption unter anderem von Darstellungsformen und Arten des Storytellings in verschiedenen Medien.</p> <p>(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte. Sie wenden medienspezifische Gestaltungsprinzipien und Arten des digitalen Storytellings kombiniert mit User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars an und lernen dabei die Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien.</p> <p>(WOMIT) Indem Designtheorie und Methoden in einem Seminar mit Aufgaben vermittelt werden und basierend auf dem Seminar die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem Hauptthema durchführen, von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototypenstellung und abschließend einer Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung.</p> <p>(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen zu lernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu erlernen, entwerfen und zu bewerten.</p>

Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Medientechnische Systeme analysieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Informationen beschaffen und auswerten	diese Kompetenz wird vermittelt
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme und Prozesse anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern	diese Kompetenz wird vermittelt
Arbeitsergebnisse bewerten	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme und Prozesse erklären	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Prozesse und Produkte beurteilen	diese Kompetenz wird vermittelt

– Seminar

Typ	Seminar
------------	---------

Separate Prüfung	Ja
-------------------------	----

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung	Aktuelle und historische Meilensteine der digitalen Medien und Künste erläutern und kategorisieren unter Verwendung konkreten Anschauungsmaterials (Film, Foto, Spiel usw.)
--	---

Separate Prüfung

Benotet	Nein
----------------	------

Frequenz	undefined
-----------------	-----------

Voraussetzung für Teilnahme an Modulprüfung	Nein
--	------

Konzept	Erstellung eines Referates mit Ausarbeitung und Präsentation als Seminararbeit Teilnahme an Seminar Präsentation und Abgabe Projektarbeit mit schriftlicher Dokumentation
----------------	--

– Projekt

Typ	Projekt
------------	---------

Separate Prüfung	Ja
-------------------------	----

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung	Entwicklung eines Medienkonzeptes mit Storytelling Elementen und Verwendung verschiedener aktuellen Technologien in den Bereichen Fotografie, Film, Spiel, interaktive Anwendungen usw.
--	---

Separate Prüfung

Benotet	Nein
----------------	------

Frequenz	Einmal im Jahr
-----------------	----------------

Voraussetzung für Teilnahme an Modulprüfung	Ja
--	----

Konzept	Projektaufgabe im Team bearbeiten
----------------	-----------------------------------