

# Modulhandbuch GM3

## Projekt Mediendesign

Bachelor Medientechnologie 2020

---

Version: 3 | Letzte Änderung: 01.12.2019 15:19 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben |  
Verantwortlich: Russi

### – Allgemeine Informationen

<b>Anerkannte Lehrveranstaltungen</b>	<a href="#">GM3_Russi</a>
<b>Gültig ab</b>	Sommersemester 2023
<b>Fachsemester</b>	6
<b>Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets</b>	<a href="#">GVM - Gestaltung von Medien</a>
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>ECTS</b>	6
<b>Zeugnistext (de)</b>	Mediendesign - Projekt
<b>Zeugnistext (en)</b>	Media Design Project
<b>Unterrichtssprache</b>	deutsch oder englisch
<b>abschließende Modulprüfung</b>	Nein

## – Allgemeine Informationen

### Inhaltliche Voraussetzungen

**GGM2 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 2** GGM2 sollte bestanden sein um dieses Modul zu belegen. Da die Grundlagen der Gestaltung und deren Anwendung und Bewertung hier vorausgesetzt werden.

---

**GM1 - Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung** Die Kenntnisse aus dem GM1 Modul über die Theorien, Methoden und Vorgehensweisen zum Thema User Experience Design sind hier Voraussetzung um eigenständige Projekte zu bearbeiten.

### 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
<hr/>	

LO1

Die Studierenden erlernen medienrelevante Projektplanungsmethoden mit Zeitmanagement, Ressourcenplanung und Dokumentation über Einschätzung der Rolle des Mediendesigns innerhalb des gesamten Projektprozesses.

(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte in den unterschiedlichen Projektphasen - von der Projektplanung mit Zeitmanagement, Ressourcenplanung und Prototypentwicklung bis hin zur Dokumentation  
Sie wenden medienspezifische Designprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt an.

(WOMIT) Indem die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem gewählten Mediendesign-Thema durchführen - von der Analyse über die Konzeption bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototyperstellung und Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung. Dies wird mit regelmäßigen Coaching und Projektbesprechungen, Überprüfungen einzelner Aufgabenbereiche und Projektschritte bis hin zur Präsentation umgesetzt.

(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen kennenzulernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge für mediale Designprozesse im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu entwerfen und zu bewerten und technischen Akteuren zu kommunizieren.

**Kompetenzen**

<b>Kompetenz</b>	<b>Ausprägung</b>
------------------	-------------------

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 Prozesse und Produkte beurteilen	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

Betriebswirtschaftliches und rechtliches Grundwissen benennen, erklären und anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
--	---------------------------------

Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

Sprachliche und interkulturelle Fähigkeiten anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
--	---------------------------------

Medientechnische Systeme und Prozesse erklären	diese Kompetenz wird vermittelt
--	---------------------------------

Medientechnische Systeme und Prozesse anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
--	---------------------------------

Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

In unsicheren Situationen entscheiden	diese Kompetenz wird vermittelt
---------------------------------------	---------------------------------

Sich selbst organisieren und reflektieren	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

Arbeitsergebnisse bewerten	diese Kompetenz wird vermittelt
----------------------------	---------------------------------

## – Projekt

<b>Typ</b>	Projekt
------------	---------

---

<b>Separate Prüfung</b>	Ja
-------------------------	----

---

<b>Exemplarische inhaltliche Operationalisierung</b>	Konzeption und Realisierung eines Medienprojektes unter Berücksichtigung praxisorientierten Anforderungen.
--	--

### Separate Prüfung

<b>Benotet</b>	Nein
----------------	------

---

<b>Frequenz</b>	Einmal im Jahr
-----------------	----------------

---

<b>Konzept</b>	Projektaufgabe im Team bearbeiten
----------------	-----------------------------------