



Modulhandbuch Master Medientechnik und - produktion

Prüfungsordnung 06.08.2018

Stand: Dienstag 02.10.2018 13:54

.....	1
.....	1
• 1.1 Softskills für Medientechniker	4
▶ Soft Skills für Medientechniker	6
• 1.2 Fortgeschrittene Themen der Medienwirtschaft	7
• 1.3 Medien- und Innovations-Management	10
• 1.4 Web-Engineering	12
• 1.5 Methoden der Visualisierung	14
• 1.6 Modul: Wahlfach 1	17
▶ 1.6.1 Medieninterface - Elektronik (Amberg)	18
▶ 1.6.2 Medienkunst (Amberg)	19
▶ 1.6.3 Spezielle Werkzeuge der Informatik (Deggendorf)	22
▶ 1.6.4 Kurzfilm 1 (Deggendorf)	23
• 1.7 Modul: Wahlfach 2	24
▶ 1.7.1 Story- und Drehbuchentwicklung (Amberg)	24
▶ 1.7.2 Embedded Multimedia (Deggendorf)	26
▶ Content Design (Deggendorf)	28
• 2.1 Audioproduktion (Fortgeschrittene Themen)	29
• 2.2 Hör- und Psychoakustik	32
• 2.3 Modul: Film	36
▶ 2.3.1 Werbefilm (Amberg)	40
▶ 2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf)	40
• 2.4 Fachspezifisches Wahlpflichtmodul: Medienproduktion	42
▶ 2.4.1 Studioproduktion (Amberg)	45
▶ 2.4.2 Fortgeschrittene Methoden der Visualisierung (Deggendorf) ..	45
• 2.5 Anwendungsorientierte 3D-Modellierung und Animation 46	
• 2.6 Fachspezifisches Wahlpflichtfach	49
• 3.1 3D-Computeranimation (Deggendorf)	50
▶ 3D-Computeranimation	52



- **3.2 Industrielle Bildverarbeitung (Deggendorf)54**
 - ▶ **Industrielle Bildverarbeitung 56**
- **3.3 Cybersicherheit57**
- **3.4 Applikationsdesign (Deggendorf)60**
- **3.5 Moderne Internettechnologien (Deggendorf)62**
- **3.6 Fachspezifisches Wahlpflichtfach65**
 - ▶ **Fachspezifisches Wahlpflichtmodul..... 66**
- **4.1 Masterarbeit67**
- **4.2 Masterseminar.....68**



1.1 SOFTSKILLS FÜR MEDIENTECHNIKER

Modul Nr.	1.1
Modulverantwortliche/r	Prof. Peter Schmieder
Kursnummer und Kursname	Soft Skills für Medientechniker
Lehrende	Prof. Peter Schmieder
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	2
ECTS	3
Workload	Präsenzzeit: 30 Stunden Selbststudium: 60 Stunden Gesamt: 90 Stunden
Prüfungsarten	schr. P. 60 Min.
Dauer der Modulprüfung	60 Min.
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden lernen zunächst die grundlegenden Ziele und Inhalte der sogenannten Soft Skills kennen. Dabei wird ein tiefes Verständnis für die Werthaltigkeit und den Nutzen für die direkte berufliche Praxis erworben.

Die Studenten haben vorgestellte wissenschaftliche Modelle oder Werkzeuge direkt angewendet. Sie haben den praktischen Benefit analysiert und über die eigene Umsetzungsstärke reflektiert. Dabei haben Sie die direkten Zusammenhänge zwischen beruflichem Erfolg und der Anwendung der vorgestellten und charakterisierten Skills erkannt.

Die Studenten bewerten und überprüfen im Plenum die Analysen der einzelnen Inhalte und generieren somit ein tiefes und umsetzungsrelevantes Selbstverständnis des eigenen Verhaltens mit einer im Modul integrierten Selbstreflexion.

Dieses Modul fokussiert auf die Bildung der im postgraduate Level geforderten "Employability".

Neben Fakten- und Begriffswissen (z.B. zu Kommunikation, NLP, Präsentation und Rhetorik) geht es vor allem um verfahrensorientiertes Wissen, d.h. die direkte Anwendung in der Lehrveranstaltung (z.B. Briefings, Selbstpräsentation, Verhandlungsführung). So werden durch die Analyse der eigenen Stärken und Schwächen die Persönlichkeitsentwicklung und das soziale Verständnis gefördert.



Studenten erweitern deutlich ihren sozialen und emotionalen Horizont, v.a. im Bereich dessen, wie der künftige berufliche Erfolg unterstützt werden kann.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

1. Was sind Soft Skills?
 - 1.1 Geschichte und Bedeutung
 - 1.2 Begriffserklärung und Abgrenzung
 - 1.3 Nutzen und Anwendbarkeit

2. Ausgewählte Schlüsselqualifikationen
 - 2.1 Kommunikation
 - 2.2 Selbstreflexion
 - 2.3 Präsentationstechniken und Rhetorik

3. Konkrete Anwendungen der Soft Skills
 - 3.1 Präsentationen
 - 3.2 Skill-Analyse medialer Erzeugnisse
 - 3.3 Feedbackübungen

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit In- und Outdoorübungen, Gruppen- und Einzelprojekten, Evaluerte Präsentationen

Besonderes

Keine Online-Anteile, Film- und Werbebeispiele, nach Möglichkeit Gastvorträge

Empfohlene Literaturliste

1. Deutscher Managerverband e.V.: Handbuch Soft Skills. Band 1-3, VDF Hochschulverlag, Zürich 2003, Band 2 und 3: Zürich 2004.
2. Vigenschow, Schneider: Soft Skills für Software-Entwickler. Fragetechniken, Konfliktmanagement, Kommunikationstypen und -modelle, Dpunkt Verlag, 1. Auflage, Heidelberg 2007.
3. Moritz, Rimbach: Soft Skills für Young Professionals. Alles, was Sie für Ihre Karriere brauchen, Gabal Verlag, 2. Auflage, Offenbach 2008.



4. Jung, von Matt: Momentum – Die Kraft, die gute Werbung heute braucht, Lardon Verlag, 5. Auflage, Berlin 2007.
5. Gapski. Medienkompetenz messen? Verfahren und Reflexion zur Erfassung von Schlüsselkompetenzen, Kopaed Verlag, Marl 2006.
6. Schulz von Thun: Miteinander reden (Band 1-3), Rowohlt, 46. Auflage, Reinbek 2008.
7. Watzlawick: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? – Wahn, Täuschung, Verstehen, Piper, 7. Auflage, München 2007.
8. Reynolds: ZEN oder die Kunst des Präsentierens, Addison-Wesley, München 2008.
9. Häusel: Think Limbic! Die Macht des Unbewussten verstehen und nutzen für Motivation, Marketing, Management, Haufe, 4. Auflage (Nachdruck), München 2005.
10. Aristoteles: Rhetorik, Reklam, bibliographisch ergänzte Ausgabe, Stuttgart 2007.

▶ **SOFT SKILLS FÜR MEDIENTECHNIKER**

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung



1.2 FORTGESCHRITTENE THEMEN DER MEDIENWIRTSCHAFT

Modul Nr.	1.2
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	Fortgeschrittene Themen der Medienwirtschaft
Lehrende	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	2
ECTS	2
Workload	Präsenzzeit: 30 Stunden Selbststudium: 30 Stunden Gesamt: 60 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Modul führt in die Grundlagen der Unternehmensplanung im Bereich Medien ein. Studenten entwickeln einen Geschäftsplan für ein Unternehmen und nehmen zur Unternehmensentwicklung Stellung. Nachdem Studenten den Kurs absolviert haben (Inhaltlich):

- o Haben ein Unternehmen mit Excel modelliert. Sie haben basierend auf Umsatz- und Kostentreibern eine GuV simuliert. Sie haben Investitionen eingeplant und den Finanzierungsbedarf berechnet;
- o Haben den Markt für ihr Produkt analysiert und mit Hilfe von Statistiken aus Statista, destatis den Bedarf evaluiert;
- o Haben über eine Internet Recherche den Wettbewerb analysiert und eine Produktstrategie erarbeitet
- o Haben einen Going2Market Plan erstellt und Kommunikationsmittel verplant

Sie haben unter anderem die folgenden Methoden angewandt und/oder Werkzeuge genutzt:

- o Datenbank Recherche in den Datenbanken: Statista, Bundesanzeiger, Hoppenstedt
- o Aufbau von Unternehmensmodellen mit Excels



- o Nutzung von kollaborativen Werkzeugen, wie Google-Docs, owncloud

Aufgabenstellungen werden in Gruppen durchgeführt. Gruppen überprüfen und kommentieren die Ergebnisse von jeweils anderen Gruppen. Ergebnisse von Arbeiten werden im Plenum diskutiert. Über diese Lehrform bilden sich Experimentierfreude, Problemlösungsfähigkeiten und Verständnisbereitschaft bei den Studenten aus.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

(I) Grundlagen

- 1.0 Modellierung mit Excel
- 2.0 Finanzplanung mit Excel
- 3.0 Datenbankrecherche
- 4.0 Präsentation

(II) Businessplan

- 1.0 Produktpositionierung
- 2.0 Marktpotential Analyse
- 3.0 Wettbewerb
- 4.0 Going2 Market Plan

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht

Besonderes

Im Seminar werden Fall Studien ausgearbeitet. Studenten entwickeln ihre eigenen Businesspläne.

Empfohlene Literaturliste

Existenzgründung und Businessplan: Ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups, Buch von CHRISTIAN; VOGELANG FINK (EVA; BAUMANN, MATTHIAS.), Eva Vogelsang und Matthias Baumann, ESV Verlag



Businessplan für Gründungszuschuss?, Einstiegsgeld? und andere ..., Buch von
Andreas Lutz, Linde Verlag, 2012

Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Buch von Günter Wöhe und
Ulrich Döring, 1960

Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, Buch von Christoph
Burmam, Heribert Meffert und Manfred Kirchgeorg, Springer, 2007



1.3 MEDIEN- UND INNOVATIONS-MANAGEMENT

Modul Nr.	1.3
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	Medien- und Innovations-Management
Lehrende	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Im Rahmen des Moduls lernen Studenten, was Innovation für Unternehmen bedeutet. Sie verstehen, warum es für Unternehmen wichtig ist ständig an Innovationen zu arbeiten und sich weiter zu entwickeln.

Nach Beendigung des Moduls haben sie verschiedene Werkzeuge zur Generierung von Ideen eingesetzt. Sie sind mit Mindmaps, Brainstorming und anderen Techniken zur kreativen Ideenfindung vertraut.

Sie haben dann Techniken angewendet, um Innovationen in ihrer Art bewerten zu können. Neben Techniken, die den Innovationsgrad beschreiben, nutzen die Studenten betriebswirtschaftliche Methoden, um zu beschreiben, ob es sich auch lohnt Innovationen umzusetzen.

Studenten haben dann historische Innovationen analysiert und was die Weiterentwicklung und Verbreitung einer Innovation hindern kann. Sie haben Strategien entwickelt um mit diesen Herausforderungen umzugehen.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse

Inhalt



1. Internationale Innovationsdynamik
2. Grundbegriffe und -zusammenhänge des Innovationsmanagement
3. Struktur und Prozess des strategischen und operativen Innovationsmanagements
4. Technologie- und marktorientierte Frühaufklärung
5. Technologieorientierte Umwelt- und Unternehmensanalyse
6. Spezielle Problemfelder des strategischen Innovationsmanagements
7. Bestandteile der Formulierung der Innovationsstrategie eines Unternehmens
8. Elemente einer innovationsfördernden Unternehmensorganisation und -kultur
9. Theorie und Praxis des Innovationsmanagements in Medienunternehmen

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit PowerPoint-Präsentation, Tafel, PC- und internetbasiertes Arbeiten

Empfohlene Literaturliste

Skript bzw. Arbeitsunterlagen mit Lückentext

Bücher:

Corsten et al.: Grundlagen des Innovationsmanagements, 2006;

Gerpott, T.: Strategisches Technologie- und Innovationsmanagement, 2. Aufl. 2005;

Strebel, H. (Hrsg.): Innovations- und Technologiemanagement, 2003;

Vahs, D./Burmester, R.: Innovationsmanagement, 3. Aufl. 2005;

Aktuelle Artikel aus Fach- und Publikumszeitschriften;

Internetbasiertes Lehr- und Anschauungsmaterial



1.4 WEB-ENGINEERING

Modul Nr.	1.4
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Udo Garmann
Kursnummer und Kursname	Web-Engineering
Lehrende	Prof. Dr. Udo Garmann
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Nach Beendigung des Moduls kennen Studenten die grundlegenden Web-Technologien. Sie können zwischen client- und server-seitigen Technologien unterscheiden. Sie haben sich in die verschiedenen Technologien, wie HTML, CSS, Javascript, Node, PHP eingearbeitet und auf Datenbanken zugegriffen. Sie nutzen dabei Datenformate wie XML und JSON.

Darüber hinaus lernen die Studierenden Konzepte zur Anwendung dieser Technologien für verschiedene Web-Anwendungen kennen und wissen wann die Technologien zu nutzen sind.

Sie realisieren ein Projekt und nutzen hier agile Entwicklungsmethoden. Hierzu zählen Verfahren des Software-Engineerings wie SCRUM oder Kanaban. Mindestens ein Verfahren wird dabei detaillierter behandelt.

Im Rahmen der Projekte formulieren die Studenten gemeinsam Anforderungen und managen diese Anforderungen. Sie arbeiten in Teams zusammen und entwickeln so ihre Fähigkeiten in Teams Projekte zu entwickeln weiter.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse in Web-Technologien (HTML, CSS, Javascript, PHP, Datenbanken)

Inhalt



- 1.0 Begriffsdefinitionen
- 2.0 Kategorien von Web-Anwendungen
- 3.0 Entwicklungsprozesse
- 4.0 Projektarbeit
 - 4.1 Webdesign
 - 4.2 Usability
 - 4.3 Software-Entwicklung

Es wird der Entwurf und die Realisierung von Web-Anwendungen anhand des Model-View-Controller Architekturmusters geschult.

Verschiedene Client- und Serverbasierte Frameworks auf Javascript und PHP-Basis kommen dabei zum Einsatz.

Zudem werden aktuelle Web-Technologien und Trends untersucht.

Lehr- und Lernmethoden

Team Teaching, Projekt orientiertes Lernen, Frontalunterricht, Präsentationen

Empfohlene Literaturliste

Kappel et.al. : Web-Engineering, dpunkt Verlag 2003;

Caroline & Matthias Kannengiesser: PHP5 / MySQL5, Franzis, Poing, 2005;

Krug, S. Don't Make Me Think, Redline GmbH, Heidelberg 2006



▶ 1.5 METHODEN DER VISUALISIERUNG

Modul Nr.	1.5
Modulverantwortliche/r	Prof. Susanne Krebs
Kursnummer und Kursname	Methoden der Visualisierung
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

In dem Modul vertiefen die Studierenden ihr Wissen über aktuelle Visualisierungsstrategien. Medienübergreifendes Storytelling wird als Prinzip für starke kommunikative Erlebnisse eingeführt.

Die Studierenden erlernen die Prinzipien des Design Thinking und wenden alle Phasen der Entwicklung in konkreter Projektarbeit an. Dabei setzen Sie sich mit den Bedürfnissen der Zielgruppen und sowie ihres Auftraggebers auseinander.

Fachkompetenz

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnis über medienübergreifende visuelle Systeme aus einschlägigen Bachelorstudiengängen. Die Studierenden sind in der Lage eine tragfähige Kreatividee interdisziplinär in ein komplexes medienübergreifendes Designsystem zu überführen.

Methodenkompetenz

In geführter seminaristischer Arbeit erweitern die Studierenden ihre Fähigkeiten komplexe Aufgabenstellungen in interdisziplinären Teams zu lösen. Sie haben in Projekten mitgearbeitet und wissen, wie verschiedenen Zielgruppen Arbeitsergebnisse präsentiert werden müssen und wie konstruktive Kritik formuliert wird. Diese Fähigkeiten befähigt Absolventen effektiv in Teams mitzuarbeiten und diese Teams auch zu leiten.

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden setzen sich mit ihrer Verantwortung als Gestalter auseinander. Sie sind in der Lage eigenorganisiert im Team Aufgaben zu verteilen und Feedback zu



geben. Sie argumentieren ihre Arbeit fachlich und präsentieren diese in unterschiedlichen Technologien.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

1. Vertiefende Grundlagen der Visualisierung

- 1.1. Wahrnehmung
- 1.2. Medien, deren Möglichkeiten und Anforderungen
- 1.3. Nutzerzentrierte Design Strategien

2. Design Thinking

- 2.1. Phase 1 // Verstehen
- 2.2. Phase 2 // Planen
- 2.3. Phase 3 // Design
- 2.4. Phase 4 // Ausarbeitung

3. Kommunikationskonzept

4. Projektarbeit

Eigenständige Erarbeitung eines Prototypen als praxisorientiertes Semesterprojekt.
Pitch-Präsentation und Projektdokumentation als Projektabschluss.

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesung, praktische Übungen, Projekte, Projektdokumentation, Einzel- und Gruppenarbeit

Besonderes

Gastvorträge

Empfohlene Literaturliste

Design Th!nking; Gavin Ambrose, Paul Harris, stiebner, 2010

Medien: Theorie und Geschichte für Designer; Gerhard Schweppenhäuser, avedition, 2016

Philosophie für Designer; Florian Arnold, avedition, 2016

Systemisches Design, Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion; Cyrus Dominik Khazaeli, 2005



Interreaction, Interaktive Medien und Kommunikation im Raum – Eine Einführung für Gestalter; Jakob Behrends; 2015

Marketing Spüren, Willkommen am Dritten Ort; Christian Midkunda; Redline Verlag; 2012

Ideen visualisieren; Gregor Krisztian, Nesrin Schlemper-Ülker; 2006

Design Methoden, 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung; Bella Martin, Bruce Hanington, 2012

Universal Principles fo Design, Weilliam Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler; Rockport; 2010



▶ 1.6 MODUL: WAHLFACH 1

Modul Nr.	1.6
Modulverantwortliche/r	Prof. Jens Schanze
Kursnummer und Kursname	1.6.1 Medieninterface - Elektronik (Amberg) 1.6.2 Medienkunst (Amberg) 1.6.3 Spezielle Werkzeuge der Informatik (Deggendorf) 1.6.4 Kurzfilm 1 (Deggendorf)
Lehrende	Prof. Dr. Peter Faber
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich (halbjährlich wird angestrebt)
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	16
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 240 Stunden Selbststudium: 360 Stunden Gesamt: 600 Stunden
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Gesamtmodul bietet einen eher technischen Teil (Fächer: "Medien-Interface-Elektronik" oder "Spezielle Werkzeuge der Informatik") und einen eher künstlerischen Teil ("Medienkunst"). Ziel ist es, die Funktionsweise, Entwicklung und die Anwendung von (elektronischen) Medien bzw. Informationssystemen zu erkennen.

Das Modul bildet Studierende in den jeweiligen Schwerpunkten weiter. Eine Spezifikation der Lernergebnisse des Moduls findet sich in den Fächerbeschreibungen.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Im technischen Bereich werden Grundlagen der Programmierung vorausgesetzt.

Inhalt

Siehe Fächerbeschreibungen.

Lehr- und Lernmethoden



Siehe Fächerbeschreibungen

Besonderes

Es werden an den Standorten unterschiedliche Fächer angeboten.

Empfohlene Literaturliste

Siehe Fächerbeschreibungen.

▶ 1.6.1 MEDIENINTERFACE - ELEKTRONIK (AMBERG)

Ziele

Im Fach Medien-Interface-Elektronik werden die technischen Voraussetzungen elektronischer Interfaces untersucht. Dies kann z.B. Bereiche wie den Aufbau und die Funktion von Datenleitungen betreffen wie auch den hierfür notwendigen elektronischen Hinterbau und die Interaktion zwischen Sensor und Prozessor (bzw. die Prozessor/Prozessor-Interaktion).

Die Studierenden verstehen die grundlegenden Effekte in der Halbleiterelektronik, wie sie zum Bau von elektronischen und optoelektronischen Schnittstellen Anwendung finden. Sie kennen die technischen Grundlagen von elektronischen Schaltungen und zur Schnittstellenprogrammierung. Ihr Wissen über den Aufbau elektronischer Schaltungen und der Interface-Programmierung können sie bis hin zur Analyse gegebener bzw. Konstruktion eigener kleinerer Systeme umsetzen.

Inhalt

- 1.0 Schaltungselektronik-Grundlagen
 - 1.1 Bauelemente
 - 1.2 Halbleiterelektronik, Berechnung/Simulation/Messung
 - 1.3 Grundsaltungen
- 2.0 Interfaces und Programmierung
 - 3.0 Projektarbeit
 - 3.1 Grundlagen
 - 3.2 Aufbau bzw. hardwarenahe Programmierung
- 4.0 Einzelne Projektvorstellungen

Prüfungsarten



schr. P. 90 Min.

Methoden

Seminaristischer Unterricht mit Projektarbeit, Übungen, ggf. Vorträge über Projektarbeit, ggf. Ausarbeitung.

Besonderes

Diese Vorlesung wird in Deggendorf nicht angeboten.

Empfohlene Literaturliste

Bumiller, H. et al. (2018): Fachkunde Elektrotechnik. Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten

Gehrke, W. et al. (2016): Digitaltechnik – Grundlagen, VHDL, FPGAs, Microcontroller. Springer Vieweg, Berlin/Heidelberg

Henning, P. A. (2003): Taschenbuch Multimedia. Fachbuchverlag, Leipzig

Schmidt, U. (2010): Digitale Film- und Videotechnik. Hanser, München/Tietze,

U./Schenk, C./Gamm, E. (2016): Halbleiter-Schaltungstechnik Springer Vieweg, Berlin/Heidelberg

Ggf. weitere Literatur und Onlineressourcen nach Angabe in der Veranstaltung

Internet-Quellen: insbesondere wikipedia wird empfohlen.

▶ 1.6.2 MEDIENKUNST (AMBERG)

Ziele

Das Modul soll die Studierenden in Theorie und Praxis mit den Positionen der Medienkunst vertraut machen und den Begriff in seinem historischen Bedeutungswandel thematisieren (Medien/Kunstgeschichte).

In Projektarbeiten sollen die Studierenden konsequent experimentellen Aufgabenstellungen folgen und sich so einer eigenen, gestalterischen Handschrift nähern, die nicht allein durch die Notwendigkeiten der konkreten Fernseh/Medienarbeit bestimmt ist.

Die Erarbeitung dieser Außenansicht auf die berufliche Wirklichkeit versteht sich als ein Beitrag zur Erweiterung der medienkulturellen Bildung der Studierenden.

Die Studierenden sollen medienästhetische Grundpositionen kennen und darlegen können.

Die Studierenden sollen mediale Artefakte interpretieren und diskutieren können.

Die Studierenden sollen eigene medienästhetische Konzepte/Projekte umsetzen und in Diskussionen vertreten können.



Die Studierenden sollen medienästhetische Positionen von Künstlern auf ihre Relevanz für den TV-Produktionsalltag hin analysieren und bewerten können.

Die Studierenden sollen durch die Auseinandersetzung mit Medienkunst in die Lage versetzt werden, eigene TV Formate zu entwerfen, bzw. künstlerische Ideen für das eigenen gestalterischen Berufsleben zu nutzen.

Inhalt

1. Medienkunst als kunstgeschichtliches Phänomen (Vorlesung mit Beispielen)
 - 1.1. Der Begriff des Gesamtkunstwerks als multimediales Projekt
 - 1.2. Frühe Medienkunst: der abstrakter Film
 - 1.3. Medienkunst und die Fluxusbewegung
 - 1.4. Zeitgenössisches Positionen: "Infermental" Hrsg. Vera Body und "Im Lauf der Zeit" Fischli/Weiß
 - 1.5. Musik-Videos
2. Thema der Projektarbeit: "TV-Interruptionen" (Diskussion und Analyse von Beispielen)
3. Subgeneren der Videokunst) Vorlesung und Diskussion von Beispielen
 - 3.1. Videokunst und Videoinstallationen
 - 3.2. Multimedia-Performance
4. Erste Präsentation der Projektideen der Teams
5. Analyse der Werke von Einzelkünstlern (Vorlesung, Referate, Diskussion)
 - 5.1. Matthew Barney ("Cremaster")
 - 5.2. Bruce Naumann "Make Me Think" (Doku)
 - 5.3. Bill Viola
 - 5.4. Pipilotti Rist
6. Präsentation der Zwischenergebnisse der studentischen Arbeiten
7. Fernsehen und Medienkunst (Diskussion und Analyse von Beispielen)
 - 7.1. Die Gerry Shum "Die Fernsehgalerie"



7.3. Beispiele aus der Reihe "Künstler machen Film" (Redaktion Dr. Wibke von Bonin, WDR)

8. Abschlusspräsentation

Prüfungsarten

Präsentation 15 - 45 Min.

Methoden

Fächerübergreifende Vorlesung; Teamwork; Projektarbeit; Vorträge und Diskussionen; Exkursionen Museen/Ausstellungen; Öffentliche Präsentation (z.B. Stadtmuseum)

Besonderes

Diese Vorlesung wird in Deggendorf nicht angeboten.

Empfohlene Literaturliste

Medienkunst und Museum by Reinhard Storz, Basel;

Über das Beschreiben, Interpretieren und Verstehen von internetbasierten Werken von Hans Dieter Huber, Stuttgart (2004);

Wildernde Gezähmte. Figurationen von Widerspenstigkeit in zeitgenössischer Videokunst. von Yvonne Volkart, Zürich;

40 Jahre Videokunst, Ostfildern 2006;

Video art, Elwes, Catherine, London 2005;

Altitude 03, Köln, Kunsthochschule für Medien, 2003, VHS-Video. - 60 Min.;

Videokunst, Haustein, Lydia, München 2003;

Video - 25 Jahre Videoästhetik, Ostfildern-Ruit 2003;

The arttape, Amsterdam, Netherlands Media Art Institute 2006;

Bildgestaltung im Medienkontext, Heinevetter, Annelie, Bonn 2004;

Medien - Kunst - Netz, Wien 2008;

Medien - Kunst - Aktion, Wien 1997;

Walter Smerling und Ernst Jürgens "Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963 -



1989". Dokumentation 60 Minuten, Köln 1989;

div. Künstler-Videos auf DVD

▶ 1.6.3 SPEZIELLE WERKZEUGE DER INFORMATIK (DEGGENDORF)

Ziele

Das Fach "Spezielle Werkzeuge der Informatik" beleuchtet Werkzeuge jeglicher Art für Entwurf und Implementierung von Informationssystemen. In die Betrachtung fallen Theorie und Praxis dieser Werkzeuge (z.B. IDEs, Compiler/Interpreter, Bibliotheken und Frameworks etc. mit ihren jeweiligen Hintergründen und Strategien der Anwendung in Projekten). Besonderes Augenmerk wird hier auf Forschungen und aktuelle Entwicklungen im Bereich der Informatik und deren konkrete Anwendung in der Erstellung von Informationssystemen gelegt. Hierzu wird ein Grundstock an Tools betrachtet, aber auch aktuelle Entwicklungen mit entsprechenden Materialien.

Die Studierenden kennen grundsätzliche Tools zur Entwicklung von Informationssystemen und wenden diese an. Sie kennen unterschiedliche fortgeschrittene Tools, haben ein solches Tool bzw. Framework analysiert und in einem kleinen Entwurf eingesetzt.

Sie haben ihr Ergebnis präsentiert und sich den kritischen Fragen der Kommilitonen gestellt. Hierbei erklären Sie die Grundlagen und Eigenschaften des jeweiligen Werkzeugs und vergleichen unterschiedliche Werkzeuge miteinander.

Inhalt

1. Grundlegende Werkzeuge
2. Fortgeschrittene Werkzeuge, Frameworks, Methoden
3. Technische Recherche
4. Entwicklungsarbeit
5. Einzelne Projektvorstellungen

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Empfohlen: Kenntnisse in (Graphik-)Programmierung (idealerweise unter C/C++/Java)

Prüfungsarten

PrA

Methoden



Seminaristischer Unterricht mit Projektarbeit, Übungen, Vorträgen, ggf. Ausarbeitung.

Besonderes

Das Fach wird in Amberg nicht angeboten.

Empfohlene Literaturliste

- o Making Things Talk; Igoe, Tom; Beijing [u.a.], O'Reilly, 2007; Signatur: 00/ST 170 I24
- o Compilers – Principles, Techniques, and Tools; Aho, Lam, Sethi, Ullmann. Addison-Wesley; 2nd Edition 2007
- o Engineering a compiler. Cooper, Torczon; 2nd Edition, Morgan Kaufmann 2012
- o Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation. Hopcroft, Motwani, Ullman; Addison-Wesley 2001
- o Jakub Narebski, „Mastering GIT“, Packt Publishing, 2016, ISBN: 978-1-78355-375-4
- o The OpenCL C Specification. Khronos-Group; <https://www.khronos.org/registry/OpenCL/specs/oclc2.0-OpenCLC.pdf>
- o Weitere Literatur und Onlineressourcen nach Angabe in der Veranstaltung

▶ 1.6.4 KURZFILM 1 (DEGGENDORF)

Prüfungsarten

PrA



▶ 1.7 MODUL: WAHLFACH 2

Modul Nr.	1.7
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	1.7.1 Story- und Drehbuchentwicklung (Amberg) 1.7.2 Embedded Multimedia (Deggendorf) Content Design (Deggendorf)
Semester	1
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	12
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 180 Stunden Selbststudium: 270 Stunden Gesamt: 450 Stunden
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Modul bildet Studierende in den jeweiligen Schwerpunkten weiter. Eine Spezifikation der Lernergebnisse des Moduls findet sich in den Fächerbeschreibungen.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Im technischen Bereich werden Grundlagen der Programmierung vorausgesetzt.

Inhalt

Siehe Fächerbeschreibungen.

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesungen, Praktika und ein Projekt

Empfohlene Literaturliste

Siehe Fächerbeschreibungen.

▶ 1.7.1 STORY- UND DREHBUCHENTWICKLUNG (AMBERG)



Ziele

Die Studierenden sind in der Lage, dramatische Inhalte einzuschätzen und zu entwickeln.

Inhalt

Grundbegriffe dramatischen Erzählens und Einübung ihrer Anwendung anhand der Entwicklung eigener Stoffe:

Bestimmung und Nutzbarmachung des Spannungsbegriffs als Leitidee dramatischen Erzählens - Haupt-Genres als Fälle von Drama und Komödie sowie deren Mischform - innerer oder äußerer Konflikt als Quelle dynamischer Haupt- bzw. Nebenhandlung und Inhalt von Höhepunkten

Erzähltaktische Begriffe werden anhand beispielhafter Filmausschnitte veranschaulicht und vertieft.

Drehbuch-Darstellungsformen: Handlungskern, Handlungsschritte, Szene mit und ohne Dialog.

Jeder Teilnehmer entwickelt einen Handlungskern und entfaltet ihn - unter Anleitung des Dozenten und im Dialog mit anderen Teilnehmern - zu einer Struktur mit beispielhafter Szene (Nutzung des Hochschul-Lernmanagementsystem meet-to-learn.de)

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Prüfungsarten

PrA

Methoden

Seminar, Übung, Fallbeispiele, Selbststudium, begleitetes eigenverantwortliches Werken (Projektarbeit unter Nutzung des Hochschul-Lernmanagementsystem meet-to-learn.de)

Besonderes

Dieses Modul wird nicht in Deggendorf gelesen. Bitte wenden Sie sich an den Kollegen in Amberg, wenn Sie an diesem Modul teilnehmen wollen.

Empfohlene Literaturliste

Mamet, D. (1989), Die Kunst der Filmregie, Alexander, Berlin;

McKee, R. (2000), Story, Alexander, Berlin;



Truffaut, F. (1989), Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, München, Heyne

▶ 1.7.2 EMBEDDED MULTIMEDIA (DEGGENDORF)

Ziele

Das Modul zeigt, wie basierend auf einem Standard Chipsets (TI) verschiedene Multimedia Applikationen entwickelt werden können. Die Testentwicklungsumgebung beinhaltet ein Multimedia Board, ein Hostentwicklungssystem auf dem für die Zielplattform cross-entwickelt werden kann. Unterstützt werden: Sound in, Sound out, Video In, Video Out, als Schnittstellen stehen USB und Ethernet zur Verfügung. Die Plattform kann genutzt werden, um Applikationen, wie SetTop Boxen, DVD Receiver, DVD Spieler oder Aufnahmesysteme zu entwickeln.

Nach Absolvierung des Moduls haben die Absolventen folgende Lehrziele erreicht:

- (1) Verständnis für die Entwicklung von Mediendevices entwickelt haben
- (2) Eine Einführung in das Betriebssystem Linux erhalten haben
- (3) Eine Crossentwicklungsumgebung aufgebaut haben, die die Entwicklung von Applikationen für den Mediakern erlaubt
- (4) Die Entwicklungswerkzeuge für kennen, konfigurieren und nutzen können
- (5) Sie kennen Basisarchitekturen für Medienapplikationen
- (6) Sie haben eine Applikation für das Darvinci Board entwickelt
- (7) Sie haben sich mit einer speziellen Schnittstelle des Boards auseinandergesetzt

Neben methodischen und technischen Fähigkeiten wird anhand von Beispielen das wissenschaftliche Arbeiten erlernt. Studenten wissen, wie wissenschaftliche Artikel aufgebaut sind und haben verschiedene Datenbanken zur Recherche genutzt. Sie haben Artikel gegengelesen und kommentiert.

Inhalt

- (I) Mediencontroller
 - 1.0 Betriebssysteme für Medienapplikationen
 - 2.0 Linux
 - 2.1 Betriebssystem
 - 2.2 Prozesssteuerung
 - 2.3 Dateisystem



- 2.4 Anwendermanagement
- 2.5 Konfiguration
- 3.0 Grundlagen der C Programmierung
 - 3.1 Grundlagen C
 - 3.2 Programmierung
- 4.0 Entwicklungshost System
 - 4.1 Befehle zur Konfiguration
 - 4.2 Konfiguration Remote Entwicklung
 - 4.3 Crossübersetzung
- 5.0 Zielsystem
 - 5.1 Übersicht
 - 5.2 Konfiguration
 - 5.3 Übersetzung und Installation
- 6.0 Grundlagen Wissenschaftlichen Arbeitens

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Programmierkenntnisse, Grundlagen der hardwarenahen Programmierung

Prüfungsarten

LPort

Methoden

Vorlesung und Praktikum, Praktikum im Labor mit Entwicklungsboard und Hostentwicklung; zusätzlich Backkopplung über PAL Interface

Empfohlene Literaturliste

Bjarne Stroustrup, "The C++ Programming language", 1990, ISBN-0-201-51459-1;

Jerry Peek, "Unix Power Tools", Random House, ISBN 0679-79073-X;

Andrew S. Tannenbaum, "Moderne Betriebssysteme", Pearson Studium, ISBN 3-83273-7019-1;

Dokumentation des Darvinci Boards (intern)



1.7.3 Embedded Multimedia

▶ **CONTENT DESIGN (DEGGENDORF)**

Prüfungsarten

SemA



2.1 AUDIOPRODUKTION (FORTGESCHRITTENE THEMEN)

Modul Nr.	2.1
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Maximilian Kock
Kursnummer und Kursname	Audioproduktion (Fortgeschrittene Themen)
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	schr. P. 90 Min.
Dauer der Modulprüfung	90 Min.
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden sind in der Lage, erworbene theoretische und praktische Kenntnisse in der audiospezifischen Produktion anzuwenden. Technische Fachkenntnisse werden hierbei unter berufsnahen Bedingungen mit gestalterischen und inhaltlichen Merkmalen verknüpft, um dadurch ein präsentierbares Produkt zu entwickeln. Hierbei werden auf hohem Niveau zahlreiche Methoden der Audioabmischung wie Geräusch- und Klangerzeugung, Effektbearbeitung, Mehrkanaltonverfahren und Sounddesign angewandt, um praktische Fähigkeiten der Geräuscherzeugung und des Sounddesigns zu trainieren und berufsnah kreativ anzuwenden.

Unter anderem werden folgende Kompetenzen und Fähigkeiten erworben:

Fachkompetenz

- o Kenntnis wesentlicher Grundzüge und Fachbegriffe der Audioproduktion
- o Kenntnis und Anwendung der Grundlagen der Klangerzeugung elektronischer und natürlicher Musikinstrumente, Klangsynthese sowie MIDI-Techniken
- o Kenntnisse und Anwendung des Fieldrecordings, also der Aufnahme und Bearbeitung natürlicher Geräusche in tonstudioferner Umgebung

Methodenkompetenz

- o Methoden der künstlichen Geräuscherzeugung (foley Artist)



- o Methoden der Mehrkanaltonaufnahme, -abmischung und -codierung
- o Kenntnisse und Anwendung der Effekt- und Tonbearbeitung sowie der Soundabmischung
- o Mastering von unterschiedlichen Aufnahmen und verschiedenen Audiospuren zu einem inhaltlich anspruchsvollen Gesamtprodukt in Stereo- und Surroundtechnologie
- o Anwendung von Aufnahme-, Tonbearbeitungs- und Tonwiedergabeverfahren zur Entwicklung eines öffentlich präsentierbaren Medienproduktes
- o Kombination erworbener technischer Kompetenz mit gestalterischen und inhaltlichen Fähigkeiten zu einem anspruchsvollen Produkt

Persönliche Kompetenz

Die Studenten lernen eigenständiges Arbeiten im Tonstudio und die anschauliche Präsentation eigener Produktionsergebnisse vor Fachpublikum. Sie sind in der Lage, die kreative Entwicklung und technische Umsetzung einer Idee zu einem Produkt unter eigenverantwortlichem, systematischem und terminorientiertem Arbeiten durchzuführen.

Das Projekt verbindet Faktenwissen und begriffliches Wissen mit Verfahrens- und Produktionswissen zu einem metakognitivem Wissen, indem die Studierenden ihr Talent im Bereich der Audioproduktion erkennen und anwenden. Es werden von den Studierenden Arbeiten in den einzelnen Teilgebieten erstellt bis hin zu Stereo-Abmischungen von Hörspielen und Klangwelten in Surroundtechnologie.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Bachelor-Studium mit akustischen Grundlagen und Kenntnissen in Bedienung von Audiosoftware und Abmischen von Tonaufnahmen

Inhalt

1. Elektronische Klangerzeugung: Typen der Klangerzeugung, Klangmodule VCO, VCA, VCF etc., Syntheseformen, Historie
2. Klangerzeugung der natürlichen Musikinstrumente: Schallabstrahlung im Raum, Instrumententypen, Historie, physikalisch- musikalische Gegebenheiten
3. Signalverarbeitung bei Effektgeräten: Modulationseffekte, Exciter, Kompressoren etc. (Technik, Signalfluss, praktische Anwendung), Audio-Mastering
4. MIDI, Mehrkanalton, CD-Technik: technischer Hintergrund, historische Entwicklung, praktische Anwendungen
5. Sounddesign: Theoretisches und praktisches Sounddesign in Hörspielen, Hörbüchern und Nur-Ton-Klangwelten in Abgrenzung zum Filmtone mit



Bildanker; begleitend: Sounddesign-Geschichte und Geschichte des deutschen Hörspiels.

6. Künstliche Geräuscherzeugung: Praktische Foleyarbeiten in Tonstudioaufnahmekabinen und deren Verfremdungsmöglichkeiten durch Effektgeräte.

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit praktischen Übungen im Tonstudio, eigenständiges Arbeiten im Tonstudio unter individueller Betreuung

Beamer, Tafel, Overhead, Audio- und Videodemos

Besonderes

umfangreiches Skript, Anleitungen, praktische Übungen

Empfohlene Literaturliste

Dickreiter M., Handbuch der Tonstudioteknik, K.G. Saur-Verlag, 2008;

Meyer J., Akustik und musikalische Aufführungspraxis, Verlag Das Musikinstrument, Frankfurt, 1980;

Ruschkowski A., Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen, Reclam Stuttgart, 1998;

Wandler H., Elektronische Klangerzeugung und Musikreproduktion, Verlag Peter Lang Frankfurt, 2005;

Friedrich H.-J., Tontechnik für Mediengestalter, Springer-Verlag, 2008;

Lensing J. U., Sound-Design Sound-Montage Soundtrack-Komposition, Schiele und Schön-Verlag, 2009;

Lazarus H. et al. Akustische Grundlagen sprachlicher Kommunikation, Springer-Verlag, 2007;

Weinzierl S., (Hrsg.) Handbuch der Audiotechnik, Springer-Verlag, 2008;

Flückiger F., Sounddesign, Schüren-Verlag, 2001



2.2 HÖR- UND PSYCHOAKUSTIK

Modul Nr.	2.2
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Gerhard Krump
Kursnummer und Kursname	Hör- und Psychoakustik
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	schr. P. 90 Min.
Dauer der Modulprüfung	90 Min.
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Nach der Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, hör- und psychoakustische Grundlagen und Begriffe zu kennen und die komplexe Signalverarbeitung des Gehörs und deren technische / mathematische Beschreibung so zu verstehen, dass über Funktionsschemata und Modelle Zusammenhänge zwischen Reiz und Empfindung eigenständig erläutert und beschrieben werden können. Durch die Kenntnis und den Umgang mit beschreibenden Modellen können signaltheoretische und gehörspezifische Verknüpfungen und Zusammenhänge dargestellt werden, so dass Hörempfindungen in bestimmten Geltungsbereichen der Modellbeschreibung objektiv berechnet und abgeschätzt werden können.

Die Studierenden können durch dieses Modul im Beruf sowohl kreativ (Tonbearbeitung, Sounddesign) als auch ingenieurorientiert (Schallberatung, Lärmbekämpfung) als auch wissenschaftlich orientiert (Forschung, Entwicklung) tätig sein. Es werden insbesondere wissenschaftliche Methoden und Beschreibungsverfahren vertieft und angewandt.

Es wird Faktenwissen, begriffliches Wissen, Verfahrenswissen, aber auch metakognitives Wissen vermittelt.

In der Vorlesung werden Beispielaufgaben unmittelbar zum Stoff gerechnet und Übungsblätter mit praxisorientierten Aufgaben behandelt, welche die Studierenden zu Hause zunächst selbst durchrechnen sollen und später vom Dozenten erklärt werden.

Unter anderem werden folgende Kompetenzen erworben:

Fachkompetenz



- o Kenntnis hör- und psychoakustischer Fachbegriffe
- o Kenntnis der Signalverarbeitung des Gehörs und entsprechender Gehörschädigungen
- o Kenntnis und Durchführung akustischer Mess- und Hörtestverfahren, deren Auswertung und technische Beschreibung
- o Kenntnis akustischer Funktionsschemata und Modelle und deren Anwendung

Methodenkompetenz

- o Praxis in Bedienung und Aufbau von Messsystemen sowie eigenständiger Durchführung und Auswertung von normgerechten Messungen
- o Verstehen der Zusammenhänge zwischen Reiz und Empfindung (z.B. Frequenz - Tonhöhe, Pegel - Lautstärke, Modulation - Rauigkeit)
- o Verstehen akustischer Zusammenhänge und Empfindungen, deren Beschreibung sowie deren komplexe Wechselwirkung mit physikalischen und elektrischen Systemen
- o Analysieren und Bewerten akustischer und tontechnischer Problemstellungen durch Anwendung geeigneter Messverfahren und Beschreibung der technischen Zusammenhänge und Wechselwirkungen durch Formeln, Grafiken und Funktionsschemata (z.B. Lärmbekämpfung, Schallberatung oder Tonstudioauslegung)
- o Anwendung geeigneter Berechnungsverfahren und Funktionsschemata zur Lösung akustischer Problemstellungen
- o Verstehen wissenschaftlicher Arbeitsweisen und Methoden
- o Entwicklung neuer akustischer Lösungsansätze durch ingenieurmäßige Kombination von Methoden, Funktionen und Arbeitsweisen verschiedener Disziplinen wie Mechanik, Informatik, Elektrotechnik und Akustik (z.B. Fahrzeugakustik)
- o Erstellen von Hörversuchen und damit wissenschaftliche Analyse von Sound und Produkten (z.B. Klang von Lautsprecherboxen, Fernsehgeräten, Warentests)
- o Erklärung akustischer Phänomene und Empfindungen durch Wissen um die gehörmäßige Signalverarbeitung und daraus Entwicklung neuer Verarbeitungs- und Analysemethoden (z.B. Test, Analyse und Entwicklung verschiedener Codec-Verfahren wie MP3)

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden werden in ihrer Verantwortung als Ingenieur geschult, um gehörgerechte Tonaufnahmen und Abmischungen bzw. technisch ausgereifte



Produktionen zu erstellen und andererseits gehörschädigende Einflüsse für sich, aber auch in ihren Produkten zu vermeiden. Sie erlernen anhand von Funktionsmodellen und Funktionsschemata der Signalverarbeitung des Gehörs wissenschaftliches Arbeiten mit Versuch und Gegenversuch und so, wissenschaftliche Fragestellungen zu formulieren und systematisch zu untersuchen, wodurch die Promotionsfähigkeit des Masters unterstrichen wird.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

keine

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Bachelor-Studium mit akustischen Grundlagen

Inhalt

1. Reiz und Empfindung: Empfindungsfunktion, Hörversuchsmethoden, Versuchsauswertung
2. Hörsystem: Hörphysiologie, Ruhehörschwelle, Hörpathologie, Recruitment, Cocktailpartyeffekt, Hörtests zur Hörschadensermittlung, Sprachaudiometrie, otoakustische Emissionen
3. Maskierung: Maskierung durch Rauschen, Gleichmäßig Verdeckendes Rauschen, Gleichmäßig Anregendes Rauschen, Maskierung durch Sinustöne, Zeitliche Verdeckungseffekte, Mithörschwellen-Periodenmuster
4. Frequenzgruppe und Anregung: Frequenzgruppenbreite, Anregung und Erregung, Schwellenfunktionsschema, Erregungspegel-Tonheitsmuster
5. Lautheit: Eben wahrnehmbare Schallpegeländerungen, Pegellautstärke, Isophone, Lautheit, Gedrosselte Lautheit, Funktionsschema der Lautheit, Spezifische Lautheit-Tonheitsmuster, Zeitabhängigkeit der Lautheit
6. Schwankungsstärke: Funktionsschema der Schwankungsstärke
7. Rauigkeit: Funktionsschema der Rauigkeit
8. Schärfe: Funktionsschema der Schärfe
9. Tonhöhe: Eben wahrnehmbare Frequenzänderungen, Verhältnistonhöhe, spektrale Tonhöhe und Tonhöhenverschiebung, virtuelle Tonhöhe, Skalen der Tonhöhenempfindung, Ausprägtheit der Tonhöhe
10. Subjektive Dauer: Funktionsschema der Subjektiven Dauer



11. Räumliches Hören: Außenohrübertragungsfunktionen, Interaurale Pegeldifferenz, Interaurale Zeitdifferenz, Richtungsbestimmende Bänder, Entfernungshören, In-ter-aurale Kohärenz, Aufnahmeverfahren, Binaurale Mithörschwellen-Differenzen, Binaurale Lautheit, Binaurale Signalerkennung, Modelle binauralen Hörens

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesung und seminaristischer Unterricht mit Beispielrechnungen und zahlreichen Hördemonstrationen und Experimenten, Übungsblätter mit praxisbezogenen Aufgaben, die Studierende zu Hause rechnen sollen und dann in Vorlesung zur rechnerischen Vertiefung des Stoffes behandelt werden.

Beamer, Tafel, Overhead, Audio- und Videodemos.

Besonderes

umfangreiches Skript

Empfohlene Literaturliste

Terhardt E., Akustische Kommunikation, Springer-Verlag, 1998;

Ulrich J., Hoffmann E., Hörakustik, DOZ-Verlag, 2007;

Weinzierl S., Handbuch der Audiotechnik, Springer-Verlag 2007;

Zollner M., Zwicker E., Elektroakustik, Springer-Verlag 1993;

Fastl H., Zwicker E., Psychoacoustics, Springer-Verlag, 2005;

Zwicker E., Psychoakustik, Springer-Verlag, 1982

Görne, Tontechnik, Hanser Verlag, 2014



2.3 MODUL: FILM

Modul Nr.	2.3
Modulverantwortliche/r	Prof. Jens Schanze
Kursnummer und Kursname	2.3.1 Werbefilm (Amberg) 2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf)
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	8
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 120 Stunden Selbststudium: 180 Stunden Gesamt: 300 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

2.3.1 Werbefilm (Amberg):

Die Teilnehmer sollen bei Ansicht von Kurzfilmen dramaturgische und filmästhetische Gesetzmäßigkeiten identifizieren und differenzierend darlegen können.

Das angeeignete Wissen muss mit Blick auf die eigene filmische Arbeit in seiner theoretischen und praktischen Bedeutsamkeit illustriert werden. Filmhistorische Artefakte sind dabei zu klassifizieren und in ihrer Relevanz auf filmästhetische Perspektiven zu diskutieren.

Nach Vorgabe inhaltlicher und genrebedingter Muster, müssen alle filmästhetischen Gesetzmäßigkeiten kreativ umgesetzt werden können.

Die organisatorischen (Produktion/Drehplan) und ökonomischen (Filmkalkulation) Implikationen einer Film-Idee oder eines Drehbuchs (Redaktion) müssen in ihren Zusammenhängen erkannt und in ihren ästhetischen und herstellungstechnischen Konsequenzen analysiert werden.

Die Ergebnisse der Analyse sind in Beziehung zu setzen zur Absicht des Kurzfilms (Inhalt), zum bereitstehenden Budget und zur redaktionellen Verwertung (Sendeplatz).

Der vorhandene Sachverstand soll den Studierenden gestalterische Methoden und Beispiele der aktuellen und historischen Filmkunst an die Hand geben, um eine eigene filmgestalterische Handschrift zu entwickeln und zu realisieren (produzieren).

Aus der Beschreibung der Lehrziele ergibt sich, dass die Studierenden im Bereich des Faktenwissens die Fachsprache kennen und anwenden können, sowie filmtechnische Zusammenhänge kennen und beherrschen müssen (Kamera, Schnitt usw.).



Alles Faktenwissen ist im Zusammenhang filmästhetischer und filmgeschichtlicher zu begreifen. Dabei sind erzähltechnische Modelle und dramaturgische und filmgestalterische Theorien immer auch auf die eigene Arbeit zu beziehen. Das verfahrensorientierte Wissen muss in Theorie und Praxis die produktionstechnischen Vorgaben (16mm Film oder Video) berücksichtigen. Fachspezifische Techniken der Filmproduktion sind nur allgemein (bedingt durch die technische Ausrüstung), die der Videoproduktion in Theorie und Praxis zu vermitteln. Entscheidend hierbei ist das Bewusstsein der weitreichenden Konsequenzen der Unterschiedlichkeit der Trägermedien (Film oder Video). Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, eigene gestalterische Weiterentwicklungen zu erkennen und in einem multimedialen Verwertungszusammenhang zu sehen. Eigene gestalterische Stärken und Schwächen sind im Zusammenhang der kreativen Entwicklung zu akzeptieren und in die verschiedenen Phasen der Teamarbeit einzubringen.

2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf):

Die Teilnehmer sollen bei Ansicht von Kurzfilmen dramaturgische und filmästhetische Gesetzmäßigkeiten identifizieren und differenzierend darlegen können.

Das angeeignete Wissen muss mit Blick auf die eigene filmische Arbeit in seiner theoretischen und praktischen Bedeutsamkeit illustriert werden. Filmhistorische Artefakte sind dabei zu klassifizieren und in ihrer Relevanz auf filmästhetische Perspektiven zu diskutieren.

Nach Vorgabe inhaltlicher und genrebedingter Muster, müssen alle filmästhetischen Gesetzmäßigkeiten kreativ umgesetzt werden können.

Die organisatorischen (Produktion/Drehplan) und ökonomischen (Filmkalkulation) Implikationen einer Film-Idee oder eines Drehbuchs (Redaktion) müssen in ihren Zusammenhängen erkannt und in ihren ästhetischen und herstellungstechnischen Konsequenzen analysiert werden.

Die Ergebnisse der Analyse sind in Beziehung zu setzen zur Absicht des Kurzfilms (Inhalt), zum bereitstehenden Budget und zur redaktionellen Verwertung (Sendeplatz).

Der vorhandene Sachverstand soll den Studierenden gestalterische Methoden und Beispiele der aktuellen und historischen Filmkunst an die Hand geben, um eine eigene filmgestalterische Handschrift zu entwickeln und zu realisieren (produzieren).

Aus der Beschreibung der Lehrziele ergibt sich, dass die Studierenden im Bereich des Faktenwissens die Fachsprache kennen und anwenden können, sowie filmtechnische Zusammenhänge kennen und beherrschen müssen (Kamera, Schnitt usw.).

Alles Faktenwissen ist im Zusammenhang filmästhetischer und filmgeschichtlicher zu begreifen. Dabei sind erzähltechnische Modelle und dramaturgische und filmgestalterische Theorien immer auch auf die eigene Arbeit zu beziehen.

Das verfahrensorientierte Wissen muss in Theorie und Praxis die produktionstechnischen Vorgaben (16mm Film oder Video) berücksichtigen.

Fachspezifische Techniken der Filmproduktion sind nur allgemein (bedingt durch die



technische Ausrüstung), die der Videoproduktion in Theorie und Praxis zu vermitteln. Entscheidend hierbei ist das Bewusstsein der weitreichenden Konsequenzen der Unterschiedlichkeit der Trägermedien (Film oder Video).

Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, eigene gestalterische Weiterentwicklungen zu erkennen und in einem multimedialen Verwertungszusammenhang zu sehen.

Eigene gestalterische Stärken und Schwächen sind im Zusammenhang der kreativen Entwicklung zu akzeptieren und in die verschiedenen Phasen der Teamarbeit einzubringen.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

BA mit Vertiefung Produktion

Inhalt

2.3.1 Werbefilm (Amberg):

1. TV - Produktion
 - 1.1 Fernsehproduktion als Team-Arbeit
 - 1.2 Interaktion der beteiligten Fakultäten
 - 1.3 Gestalterische Audio-/Video-Elemente im Fernsehen
 - 1.4 Technische und gestalterische Qualität im Fernsehen
 - 1.5 Bild-/Tonverknüpfung
 - 1.6 Herstellen einer real gesendeten Nachrichtensendung
 - 1.6.1 Fachkompetenzen
 - 1.6.2 Soziale Kompetenzen
 - 1.6.3 Künstlerische Kompetenzen
 - 1.6.4 Methodenkompetenz
 - 1.6.5 Persönliche Kompetenzen
2. Referate
 - 2.1 Verschiedene Themen zur gesamten TV - Produktion

2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf):

1. Klärung und Diskussion des Genrebegriffs (Gespräch)
 - 1.1. die Begrifflichkeit der AG Kurzfilm - Bundesverband Deutscher Kurzfilm analysieren und diskutieren
 - 1.2. "Überraschende Begegnung der kurzen Art" (Dokumentation, ZDF/ARTE 2005) Analyse filmkünstlerischer Standpunkte
 - 1.3. filmhistorische Beispiele diskutieren



- 2. Aspekte und Methoden der Filmanalyse (Vorlesung)
 - 2.1 Kurzfilme der Kunsthochschule für Medien, Köln analysieren und diskutieren
 - 2.2 Kurzfilm Sondersendung ARTE: Beispielfilme analysieren und diskutieren
- 3. Idee, Expose, Treatment und Drehbuch (Vorlesung)
 - 3.1 Von der Idee zum Expose - eigene praktische Versuche mit Diskussion
 - 3.2. Drehbuch und Storyboard (Vertiefung)
 - 3.3. Drehbuch - praktische Versuche mit Diskussion
 - 3.4. Storyboard - praktische Versuche mit Diskussion
- 4. Aspekte der Filmregie (Vorlesung mit Beispielen)
 - 4.1. Kameraarbeit
 - 4.2. Arbeit mit Schauspielern
 - 4.3. Vertiefung am Beispiel der Kurzfilmreihe "German Short Films 2009" und "Germany Shorts in Cannes 2008"; Analyse und Diskussion
- 5. Der dokumentarische Kurzfilm (Vorlesung mit Beispielen)
 - 5.1. Planung und Produktion eines Kurzfilms (allgemeiner Arbeitsprozess)
 - 5.1.1 Analyse des Drehbuchs unter produktionstechnischen Gesichtspunkten
 - 5.1.2. (Muster)Kalkulation
 - 5.1.3. Aufnahmetechnik und Team
 - 5.1.4. (Muster)Drehplan
 - 5.2. Analyse des Drehbuchs unter filmgestalterischen Gesichtspunkten
 - 5.2.1. Regie (storyboard) und Besetzung
 - 5.2.2. Szenenbild, Requisite usw.
- 6. Dreh
 - 6.1. Präsentation und Diskussion des gedrehten Materials
- 7. Schnitt/Postproduktion
 - 7.1. Präsentation und Diskussion des Rohschnitts

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesung (fächerübergreifend); Projektarbeit in Gruppen (Filmteams der Abschlussfilme); Einsatz von Filmmedien unter besonderer Berücksichtigung auch historischer Kurzfilme; Begegnung mit externen Filmkünstlern (Diskussion)

Besonderes

2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf): Öffentliche Präsentation

Empfohlene Literaturliste

2.3.1 Werbefilm (Amberg):

A.Vogel, P.Effenberg (Medienbildungsgesellschaft Babelsberg, Hrsgb.): Handbuch HD-Produktion. 2.Auflage, 2010, Schiele & Schön Fachverlag GmbH, Berlin. ISBN: 978-3-



7949-0815-8;

Diverse: Original-Handbücher zu den jeweils verwendete Geräten und Programmen (als PDF-Sammlung im Amberger-Multimedialabor verfügbar);

K.Grüger: Labor-Dokumentation. Loseblatt-Sammlung, jeweils aktuellste Fassung (als Powerpoint-Datei im Amberger Multimedialabor verfügbar, wird auch vom Dozenten als Datei verteilt);

2.3.2 Kurzfilm 2 (Deggendorf):

Short Report. Kurzfilmmagazin. Alle Ausgaben ab 2005. Herausgeber AG Kurzfilm Bundesverband Deutscher Kurzfilm;

German Short Film. Alle Ausgaben ab 2004. Herausgeber German Short Film Association. Überraschende Begegnung der kurzen Art. Gespräche über den Kurzfilm;

Peter Kremski, Schnitt der Filmverlag 2005. In Zusammenarbeit mit den Internationalen Kurzfilmtagen Oberhausen;

European Media Art Festival – Kurzfilmedition 2005/06 Teil 1 und 2: Hrsg. EMAF Osnabrück Festivalleitung;

Next Generation 2003 und 2007. A Selection of Short Films by Students of German Film Schools;

Das Handbuch zum Drehbuch, Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch, Syd Field, Frankfurt 1991;

Das Drehbuchs Schreiben als Handwerk, 3. Auflage, Holger Ellermann, Coppingrave 1997;

Norbert Grob: Regie in: Thomas Koebner (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Philipp Reclam jun. Verlag Stuttgart. 2. Auflage 2007;

Kurzfilmproduktion, Becher, Frank, Konstanz 2007

▶ **2.3.1 WERBEFILM (AMBERG)**

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung

▶ **2.3.2 KURZFILM 2 (DEGGENDORF)**

Prüfungsarten



Teil der Modulprüfung



2.4 FACHSPEZIFISCHES WAHLPFLICHTMODUL: MEDIENPRODUKTION

Modul Nr.	2.4
Modulverantwortliche/r	Prof. Susanne Krebs
Kursnummer und Kursname	2.4.1 Studioproduktion (Amberg) 2.4.2 Fortgeschrittene Methoden der Visualisierung (Deggendorf)
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	8
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 120 Stunden Selbststudium: 180 Stunden Gesamt: 300 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Modul bildet Studierende im Fachbereich Medienproduktion weiter.

2.4.1 Studioproduktion (Amberg):

Nach dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über die folgenden fachlichen, methodischen und persönlichen Kompetenzen:
Fachkompetenz:

Die Studierenden kennen die für eine Studioproduktion wichtigen technischen, dramaturgischen und ästhetischen Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge zur Absicht der Produktion, zum bereitstehenden Budget und zur redaktionellen Verwertung (Sendeplatz).

Methodenkompetenz:

Die Studierenden können die Gesetzmäßigkeiten identifizieren und differenzierend darlegen, sowie das angeeignete Wissen mit Blick auf die eigene Arbeit in die durchzuführende Produktion einer Fernsehsendung konstruktiv einfließen lassen. Nach Vorgabe inhaltlicher und genrebedingter Muster können alle fernsehästhetischen Gesetzmäßigkeiten kreativ umgesetzt werden, unter Berücksichtigung organisatorischer, logistischer (z.B. Produktionsmitteilung/Drehplan) und ökonomischen (z. B. Produktionskalkulation) Implikationen einer Programm-Idee oder eines Sendungs-Konzeptes (Redaktion), die in Zusammenhängen analysiert



werden müssen.

Persönliche Kompetenz (Sozialkompetenz und Selbstkompetenz):

Die Studierenden können sich selbständig erworbene Sachverstand und gestalterische Methoden und Beispiele einsetzen, um eine eigene technische und auch künstlerisch kreative Handschrift zu entwickeln und zu realisieren (produzieren). Die Studierenden akzeptieren eigene gestalterische und technische Stärken und (relative) Schwächen, können sie in Zusammenhang der Entwicklung bringen und in die verschiedenen Phasen der Teamarbeit einzubringen. Die Studierenden erkennen die Wichtigkeit von Sekundärtugenden wie Verlässlichkeit und Pünktlichkeit für die Arbeit im Produktionsteam.

2.4.2 Fortgeschrittene Methoden der Visualisierung (Deggendorf):

Die Studierenden vertiefen ihr Wissen über visuelle Systeme. Sie lernen für ihre Ideen ein Kommunikationskonzept zu entwickeln und so medienübergreifend starke inhaltliche und visuelle Erlebnisse zu schaffen. Dabei setzen Sie sich mit den Bedürfnissen der Zielgruppen und sowie ihres Auftraggebers auseinander.

Sie erlernen alle Phasen des Designprozesses vom Verstehen, der Ideenentwicklung bis zum umsetzungsreifen Prototypen. Die Studierenden präsentieren am Ende des Moduls ihr Konzept in einer Pitch-Situation.

Fachkompetenz

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnis über medienübergreifende visuelle Systeme aus einschlägigen Bachelorstudiengängen. Die Studierenden sind in der Lage eine tragfähige Kreatividee interdisziplinär in ein komplexes medienübergreifendes Designsystem zu überführen.

Methodenkompetenz

In geführter seminaristischer Arbeit erweitern die Studierenden ihre Fähigkeiten komplexe Aufgabenstellungen in interdisziplinären Teams zu lösen. Sie haben in Projekten mitgearbeitet und wissen, wie verschiedenen Zielgruppen Arbeitsergebnisse präsentiert werden müssen und wie konstruktive Kritik formuliert wird. Diese Fähigkeiten befähigt Absolventen effektiv in Teams mitzuarbeiten und diese Teams auch zu leiten.

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden setzen sich mit ihrer Verantwortung als Gestalter auseinander. Sie sind in der Lage eigenorganisiert im Team Aufgaben zu verteilen und Feedback zu geben. Sie argumentieren ihre Arbeit fachlich präsentieren diese in unterschiedlichen Technologien.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen



Inhalt

2.4.1 Studioproduktion (Amberg):

TV-Produktion

- Fernsehproduktion als Team-Arbeit
- Interaktion der beteiligten Fakultäten
- Gestalterische Audio-/Video-Elemente im Fernsehen
- Technische und gestalterische Qualität im Fernsehen
- Bild-/Tonverknüpfung
- Herstellen einer real gesendeten Nachrichtensendung

2.4.2 Fortgeschrittene Methoden der Visualisierung (Deggendorf):

1. Vertiefende Grundlagen der Visualisierung

- 1.1. Wahrnehmung
- 1.2. Medien, deren Möglichkeiten und Anforderungen
- 1.3. Nutzerzentrierte Design Strategien

2. Design Thinking

- 2.1. Phase 1 // Verstehen
- 2.2. Phase 2 // Planen
- 2.3. Phase 3 // Design
- 2.4. Phase 4 // Ausarbeitung

3. Kommunikationskonzept

4. Projektarbeit

Eigenständige Erarbeitung eines Prototypen als praxisorientiertes Semesterprojekt.
Pitch-Präsentation und Projektdokumentation als Projektabschluss.

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesung, praktische Übungen, Projekte, Projektdokumentation, Einzel- und Gruppenarbeit

Besonderes

Gastvorträge

Empfohlene Literaturliste

2.4.1 Studioproduktion (Amberg):

- Vogel, A., Effenberg, P. (2010): Handbuch HD-Produktion. Schiele & Schön, Berlin
Div. Online-Handbücher und Manuals (div.): Siehe PDF-Sammlung. OTH Amberg-Weiden
Grüger, K. (2018): Labordokumentation. PDF/Powerpoint-File. OTH Amberg-Weiden



2.4.2 Fortgeschrittene Methoden der Visualisierung (Deggendorf):

Design Th!nking; Gavin Ambrose, Paul Harris, stiebner, 2010

Medien: Theorie und Geschichte für Designer; Gerhard Schweppenhäuser, avedition, 2016

Philosophie für Designer; Florian Arnold, avedition, 2016

Systemisches Design, Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion; Cyrus Dominik Khazaeli, 2005

Interreaction, Interaktive Medien und Kommunikation im Raum – Eine Einführung für Gestalter; Jakob Behrends; 2015

Marketing Spüren, Willkommen am Dritten Ort; Christian Midkunda; Redline Verlag; 2012

Ideen visualisieren; Gregor Krisztian, Nesrin Schlemper-Ülker; 2006

Design Methoden, 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung; Bella Martin, Bruce Hanington, 2012

Universal Principles fo Design, Weilliam Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler; Rockport; 2010

▶ 2.4.1 STUDIOPRODUKTION (AMBERG)

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung

▶ 2.4.2 FORTGESCHRITTENE METHODEN DER VISUALISIERUNG (DEGGENDORF)

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung



2.5 ANWENDUNGSORIENTIERTE 3D-MODELLIERUNG UND ANIMATION

Modul Nr.	2.5
Modulverantwortliche/r	Prof. Joerg Maxzin
Kursnummer und Kursname	Anwendungsorientierte 3D-Modellierung und Animation
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Fachkompetenz

Nach Beendigung des Moduls haben Studierende die Fähigkeit zur Entwicklung von fotorealistischen, computergenerierten Bildern, Filmen, interaktiven Szenen und anwendungsbezogenen 3D-Formen erworben.

Methodenkompetenz

Sie haben in Gruppen interaktive Szenen entwickelt und ihre Ergebnisse mit Kommilitonen diskutiert. Sie haben auf Basis der Diskussionen ihr Arbeitsergebnisse hinterfragt und so ihr methodisches Wissen bei der Entwicklung von Animationen weiter ausgebaut.

Persönliche Kompetenz

Sie haben gelernt ihre eigenen Arbeiten in Frage zu stellen und die Arbeiten von anderen in angemessener Weise zu bewerten.

Verwendbarkeit in diesem Studiengang

4.1 Masterarbeit

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen



Polyvalent

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Grundlagen in der 3D-Modellierung und Animation

Inhalt

1. Überblick über 3D-Software-Konzepte
 - 1.1 3D-Visualisierung und Animation
 - 1.2 CAD-Konstruktion
 - 1.3 Freiform Modellierung
2. Erschließen von Kontexten
 - 2.1 Kunst- und entwicklungsgeschichtliche Bezüge
 - 2.2 Spezifische Anatomie
 - 2.3 3D-Konzepte
3. Modellierung - Fortgeschrittene Techniken
 - 3.1 Strategien zur Erzeugung editierbarer Polygon-Körpern
 - 3.2 Praktisches Arbeiten mit editierbaren Polygon-Körpern
4. Import und Export von 3D-Daten
 - 4.1 3D-Datei-Formate
 - 4.2 Softwarespezifische Anforderungen
5. Digitalisieren von Formen
 - 5.1 3D-Scanverfahren
 - 5.2 Röntgentomografie
 - 5.3 Fotogrammetrie
6. Aufbereiten von nicht interpretierten 3D-Daten
 - 6.1 Retopologisierung
 - 6.2 Flächenrückführung
 - 6.3 Reverse Engineering
7. Angewandte Freiform Modellierung
 - 7.1 Spezielle 3D-Eingabewerkzeuge
 - 7.2 Einführung in die Freiform Modellierung
8. Fortgeschrittene Techniken der 3D-Texturierung
 - 8.1 Normal Mapping
 - 8.2 3D-Paint-Werkzeuge
9. Fertigung - 3D und Rapid Manufacturing
 - 9.1 Generative Fertigungsverfahren
 - 9.2 Subtraktive Fertigungsverfahren

Lehr- und Lernmethoden



Seminaristischer Unterricht, Vorlesung und praktische Laborübungen, Präsentation der Semesterergebnisse.

Besonderes

Unterstützung durch die E-Learning-Plattform. Exkursionen.

Empfohlene Literaturliste

1. Maxzin, Joerg: Lukas aus der Asche, Kunstverlag Josef Fink, Lindenberg, 2016
2. Gebhardt, A.: Generative Fertigungsverfahren, 1. Auflage, Hanser, München, 2007
3. Murdock, K. L.: Autodesk 3ds Max 2017 Complete Reference Guide, SDC Publications, 2016
4. Spencer, S.: ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy, 1. Auflage, Sybex, Indianapolis, 2010
5. Digital Tutors: Caricatures in ZBrush 3 (DVD), 1. Auflage), Digital Tutors, Oklahoma City, 2008
6. Autodesk 3ds MAX Learning Channel (YouTube/Online)
7. Pixologic ZClassroom (Online)



2.6 FACHSPEZIFISCHES WAHLPFLICHTFACH

Modul Nr.	2.6
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	Fachspezifisches Wahlpflichtfach
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

In Fachspezifischen Wahlpflichtfächern werden Fachvorlesungen aus ähnlichen Studiengängen. Studenten können sich je nach Ausrichtung auf ihre spätere Tätigkeit vorbereiten. Ferner kann eine Veranstaltung des anderen Schwerpunkts gewählt werden.

Bitte lassen Sie sich Fächer im Vorfeld anerkennen. Fächer müssen auf Masterniveau sein und mindestens die geforderte SWS/ECTS Zahl abdecken.

Nutzen Sie die Möglichkeit auch Kurse der digitalen Hochschule zu belegen.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Inhalt

Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen; eine Liste der Wahlpflichtfächer ist zu Beginn des Semesters im Studienplan festzulegen.

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesungen, Praktika und ein Projekt

Empfohlene Literaturliste

Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen; eine Liste der Wahlpflichtfächer ist zu Beginn des Semesters im Studienplan festzulegen.



3.1 3D-COMPUTERANIMATION (DEGGENDORF)

Modul Nr.	3.1
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Peter Faber
Kursnummer und Kursname	3D-Computeranimation
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Diese Beschreibung bezieht sich auf die Lehre an der TH Deggendorf.

Die 3D-Computeranimation hat durch die Anreicherung realer Sinneseindrücke durch virtuelle Elemente stark an Bedeutung gewonnen. In vielen Bereichen der Medienproduktion aber auch im industriellen Umfeld ist sie ein fester und fundamentaler Bestandteil. Häufiges Ziel der Computeranimation ist, künstliche, z.T. so nicht realisierte (beispielsweise in der Entwurfsphase befindliche) Objekte in eine reale oder real wirkende Umgebung auf eine solche Art einzubetten, dass der Betrachter den Eindruck gewinnt, es handle sich um real vorhandene Dinge. Die hierzu eingesetzten Techniken befinden sich in einem steten Wandel. Im Modul 3D-Computeranimation gewinnen die Studierenden einen Überblick insbesondere über grundlegende, längerfristig einsetzbare Techniken, die sie einer Evaluation unterziehen können, um damit teilweise eigene Systeme nach Vorgabe zu entwerfen. Hierzu entwickeln die Studierenden auch ein Verständnis für weitergehende, momentan zur Verfügung stehende Techniken und Verfahren.

Die Studierenden kennen grundsätzliche Tools bzw. Frameworks zur Erstellung und ggf. Einbettung virtueller Elemente und können diese anwenden. Zudem analysieren sie in der Veranstaltung solche Tools bzw. Frameworks, verstehen ihre prinzipiellen Grundlagen und können kleine Systeme (etwa Augmented-Reality-Anwendungen) entwerfen und realisieren.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Deggendorf:



Vorteilhaft sind "Digitale Medien", "Ingenieursmathematik" und "Grafikprogrammierung" aus dem Bachelor-Studiengang Medientechnik, Grundlegende Kenntnisse in (Grafik-)Programmierung; 3D-Modellierung

Amberg-Weiden:

Vorteilhaft sind "Computergraphik", "Programmiertechniken für Multimedia" und "Interaktive Systeme" aus dem Bachelor-Studiengang Medientechnik und -produktion

Inhalt

1. Grundlagen

- 1.1. Einführung & Übersicht
- 1.2. Notation und Definitionen
- 1.3. Graphik-Verarbeitung
 - 1.3.1. Technische Grundlagen
 - 1.3.2. Transformationen und Programmierung dynamischer Abläufe

2. Fortgeschrittene Techniken und Anwendungen

- 2.1. Technische Recherche
- 2.2. Projekte
- 2.3. Präsentationen

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit Übungen, ggf. Projektarbeit und Workshop

Besonderes

Für auf digitale/multimediale Medien ausgerichtete Studiengänge verwendbar; Querverbindungen zu "Computervision" bzw. "Industrielle Bildverarbeitung"

Empfohlene Literaturliste

Deggendorf:

- o Learn ARCore - Fundamentals of Google ARCore; Micheal Lanham; Packt Publishing; Birmingham; UK; 2018
- o Augmented Reality Game Development. Micheal Lanham; Packt Publishing; 2018
- o Augmented Reality; Marcus Tönnis; Springer; Heidelberg; 2010



- o Multiple View Geometry in Computer Vision. Richard Hartley, Andrew Zisserman; Cambridge University Press; 2nd edition; 2004
- o Marker Tracking and HMD Calibration for a video-based Augmented Reality Conferencing System. Kato, Billinghurst, 2nd IEEE and ACM International Workshop on Augmented Reality (IWAR); 1999
- o Computergrafik; M. Bender, M. Brill; Hanser Verlag; München; 2. Auflage; 2006
- o OpenGL ES 2 for Android. Kevin Borthaler; The Pragmatic Bookshelf, Dallas, TX, Raleigh, NC; 2013
- o OpenGL Programming Guide. D. Shreiner et al.; Addison-Wesley Professional; 8. Ausgabe; 2013
- o Professional Android 4 Application Development; Reto Meier; Wiley Publishing Inc.; Indianapolis, IN, USA; 2012
- o Weitere Literatur und Onlineressourcen nach Angabe in der Veranstaltung, insbesondere aktuelle Artikel und Online-Ressourcen
- o Android-Programmierung für Google Cardboard mit OpenGL;
- o Andreas Linke; c't wissen – Virtual Reality; heise; 2015
- o Virtuelles Guckloch; Schlott, Och, Faber; c't 24/2013
- o Hello, Android; Ed Burnette; The Pragmatic Bookshelf, Raleigh, NC, USA; 2nd Edition; 2009; auch als ebook
- o <http://developer.android.com>

Amberg-Weiden:

Bücher:

- Methoden der Computeranimation; D. Jackel, S. Neunreitner, F. Wagner; Springer, 2006
- Lighting & Rendering; J. Birn; New Riders, 2007
- Cinema 4D Release 11; A. von Koenigsmarck, Galileo Design, 2009

Magazine:

- "3D Attack", monatlich, Michigan USA, www.3dattack.net
- weitere Literatur und Onlineressourcen nach Angabe in der Veranstaltung

▶ **3D-COMPUTERANIMATION**



Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung



3.2 INDUSTRIELLE BILDVERARBEITUNG (DEGGENDORF)

Modul Nr.	3.2
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Martin Jogwich
Kursnummer und Kursname	Industrielle Bildverarbeitung
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	5
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	schr. P. 90 Min.
Dauer der Modulprüfung	90 Min.
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Gesamtmodul soll die Studierenden in die Lage versetzen, auf der Grundlage von im Semester durchgeführten Workshops eigenständig ausgewählte Standardanwendungen der industriellen Bildverarbeitung zu lösen. Dabei wird ein Bildverarbeitungsprogramm verwendet, das einen Einstieg in die Bildverarbeitungsalgorithmen ohne großen Programmieraufwand erleichtert und im industriellen Umfeld vielfach eingesetzt wird.

Nach Absolvieren des Moduls 1 (Bildvorverarbeitung) haben die Studenten folgende Lernziele erreicht:

Sie sind in der Lage, ein aufgenommenes Bild durch Grauwerttransformationen, bildarithmetische Operationen sowie Filteroperationen so aufzubereiten, dass die folgenden Bildverarbeitungsschritte mit hohen Kontrastwerten stabil und zeiteffizient durchgeführt werden können.

Nach Absolvieren des Moduls 2 (Bildverarbeitung) haben die Studenten folgende Lernziele erreicht:

Sie besitzen die Kompetenz, aus durch Bildvorverarbeitungsschritte kontrastverbesserten Bildern durch Bildverarbeitungsalgorithmen der Merkmalsextraktion und Bildanalyse technische Daten (Maße, Muster, Schriften, Codes, Positionen) stabil, zeiteffizient und reproduzierbar zu extrahieren.

Nach Absolvieren des Moduls 3 (Laboraufgaben) haben die Studenten folgende



Lernziele erreicht:

Sie sind fähig, Standardfragestellungen der industriellen Bildverarbeitung zu strukturieren, Lösungswege zu entwickeln und die selbst entwickelten Lösungen anzuwenden.

Inhalt

1. Bildvorverarbeitung
 - 1.1. Monadische Bildvorverarbeitung (Workshop 1)
 - 1.2. Diadische Bildvorverarbeitung (Workshop 2)
 - 1.3. Bildvorverarbeitung mit Filteroperationen (Workshop 3)
2. Bildverarbeitung
 - 2.1. Maßprüfung (Workshop 4)
 - 2.2. Mustererkennung (Workshop 5)
 - 2.3. Positionserkennung (Workshop 6)
3. Konfigurierung/Programmierung von 2 typischen Anwendungen der Industriellen Bildverarbeitung im Labor

Lehr- und Lernmethoden

Seminar, E-Learning-Workshops, Laborübungen

Besonderes

hoher E-Learning-Anteil wg. gewünschter örtlicher Flexibilität der Teilnehmer

Empfohlene Literaturliste

Bässmann, H.; Kreyss, J.: *Bildverarbeitung Ad Oculos*. 4. Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer, 2004.

Demant, C.; Streicher-Abel, B.; Waszkewitz, P.: *Industrielle Bildverarbeitung*. 2. Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer, 2002.

Erhardt, A.: *Einführung in die Digitale Bildverarbeitung*. 1. Auflage. Wiesbaden: Vieweg + Teubner, 2008.

Hermes, Th.: *Digitale Bildverarbeitung*. 1. Auflage. München/Wien: Carl Hanser Verlag, 2005.

Hornberg, A.: *Handbook of Machine Vision*. 1. Auflage. Weinheim: Wiley - VCH, 2006.



Jähne, B.: *Digitale Bildverarbeitung*. 6. Auflage. Berlin/Heidelberg: Springer, 2005.

Jähne, B.; Massen, R.; Nickolay, B.; Scharfenberg, H.: *Titel??* 1. Auflage.
Berlin/Heidelberg: Springer, 1996.

Tönnies, K.D.: *Grundlagen der Bildverarbeitung*. 1. Auflage. München: Pearson
Studium, 2005.

▶ **INDUSTRIELLE BILDVERARBEITUNG**

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung



3.3 CYBERSICHERHEIT

Modul Nr.	3.3
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Udo Garmann
Kursnummer und Kursname	Cybersicherheit
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	schr. P. 90 Min.
Dauer der Modulprüfung	90 Min.
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden kennen die Schutzziele in der Informationstechnik, potenzielle Gefährdungen der System- und Transaktionssicherheit und entsprechende Gegenmaßnahmen. Sie lernen Schadensszenarien zu analysieren, werden eingeführt in die Grundlagen der modernen Kryptographie sowie in die aktuellen Schutzmechanismen für die System- und Transaktionssicherheit (Netzwerk-Strukturen, Firewalltechniken; sichere Netzwerkprotokolle, VPN). Sie erwerben umfassende Kenntnisse über die Maßnahmen zur Datenintegrität und Authentifizierung und verstehen Ziele und Mechanismen moderner Anwendungsprotokolle für sichere informationstechnische Abläufe.

Die Studierenden sind in der Lage, Sicherheitsziele für ein Unternehmens- oder Institutsnetz zu definieren und entsprechende Sicherheitsmaßnahmen zu erkennen. Sie werden befähigt, für spezifische Schutzziele (Datenintegrität, Integrität von Systemressourcen, Authentizität) komplexe Schutzmechanismen zu entwickeln und gegen Gefährdungen entsprechende Vorkehrungen zu treffen. Sie werden in die Lage versetzt, komplexe Anwendungsprotokolle für System- und Transaktionssicherheit zu analysieren, anzupassen und weiterzuentwickeln.

Die Studierenden erwerben die Kompetenz, eine angestrebte Sicherheitspolitik zu definieren und präzisieren, ein dementsprechendes Sicherheitskonzept zu entwerfen und den Ausbau und die Weiterentwicklung der eingesetzten Verfahren zu leisten. Sie haben einen umfassenden Überblick über Gefährdungen der informationstechnischen Sicherheit, können Potenziale möglicher Gegenmaßnahmen einschätzen und



Sicherheitsmechanismen im Sinne einer abgestuften Sicherheitsstrategie ein- und weiterführen.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Solide mathematische Kenntnisse und Fertigkeiten;

Kenntnisse über Algorithmen und ihre Komplexität;

Einführung in Informatik (Aufbau und Funktionsweise von Rechnern)

Inhalt

1. Einführung
 - 1.1 Thematische Einordnung - Schutzziele - Bedrohungen
 - 1.2 Beschreibung von Gefährdungen und Gegenmaßnahmen
 - 1.3 Überblick über Themen der System- und Transaktionssicherheit
2. Grundlagen der Systemsicherheit
 - 1.4 Schadensszenarien (Viren, trojanische Pferde, Spam-Angriffe, ...)
 - 1.5 Gefährdungs- und Abwehrprogramme
 - 1.6 Schutzstrukturen und Firewall-Techniken
 - 1.7 Maßnahmen zur Datenintegrität und Verbindlichkeit
 - 1.8 Maßnahmen zur Authentifizierung I: Zugangskontrolle
 - 1.9 Maßnahmen zur Authentifizierung II: Identifizierung von Partnern
 - 1.10 Maßnahmen zur Authentifizierung III: Dokumentenechtheit
3. Elemente der Kryptologie
 - 3.1 Grundbegriffe und klassische Verfahren
 - 3.2 Mathematische Grundlagen der modernen Kryptographie (Ganze Zahlen, Euklidischer Algorithmus, Restklassenarithmetik, endliche Gruppen und Körper, zyklische Gruppen, erzeugende Elemente, Primzahltests)
 - 3.3 Moderne symmetrische Blockchiffren
 - 3.4 Asymmetrische Kryptographie
 - 3.5 Hashfunktionen und Digitale Signaturen
 - 3.6 Sicherheit von Kryptoverfahren (perfekte Sicherheit, pragmatische Sicherheit, Angriffsszenarien, Komplexität)
4. Grundlagen der Transaktionssicherheit
 - 4.1 Sichere Netzwerkprotokolle
 - 4.2 VPN-Techniken
 - 4.3 Komplexe Anwendungsprotokolle (z.B. Elektronische Wahlen, Elektronischer Zahlungsverkehr, "E-Government")

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesung und seminaristischer Unterricht mit Beispielrechnungen; Studenten recherchieren und behandeln und berichten über aktuelle Sicherheitsthemen;



Übungsblätter mit praxisbezogenen Aufgaben, die Studierende zu Hause rechnen sollen und dann in Vorlesung zur rechnerischen Vertiefung des Stoffes behandelt werden.

Beamer, Tafel, Overhead.

Empfohlene Literaturliste

Eckert, C.: IT-Sicherheit, Konzepte - Verfahren - Protokolle, Oldenbourg-Verlag;

Schäfer, G.: Netzsicherheit, Algorithmische Grundlagen und Protokolle, dpunkt-Verlag;

Buchmann, J.: Einführung in die Kryptologie, Springer-Verlag;

Schneier, B.: Angewandte Kryptographie, John Wiley;

Schneier, B.: Secrets and Lies, John Wiley;

Wätjen, D.: Kryptographie, Grundlagen, Algorithmen, Protokolle, Spektrum Akademischer Verlag;

Ertel, W.: Angewandte Kryptographie, Carl Hanser Verlag

Webseiten:

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik

www.CrypTool.de (kryptographische Software)



▶ 3.4 APPLIKATIONSDESIGN (DEGGENDORF)

Modul Nr.	3.4
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	Applikationsdesign (Deggendorf)
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Das Modul vertieft Kenntnisse aus dem Bereich Controller für Mediendevices. Basierend auf der Anwendung entwerfen Studenten eine vernetzte Applikation. Der Schwerpunkt der Vorlesung liegt dabei auf der Software Architektur

- o Studenten kennen verschiedene Basisarchitekturen
- o Studenten haben einfache Socket-Kommunikationen realisiert
- o Studenten haben Applikationen unter Einhaltung der SOLID Prinzipien entworfen
- o Studenten kennen Pattern und wissen, wie Sie einzusetzen sind

Im Fach werden vernetzt Mediaapplikationen entwickelt. Studenten wenden verschiedene Interaktionstechniken an.

Inhalt

- 1.0 Architekturen
- 2.0 SOLID Prinzipien
- 3.0 Pattern und ihre Anwendung
- 4.0 Basistechnologien (Sockets, JSON,XML)

Lehr- und Lernmethoden



Vorlesung und Praktikum

Empfohlene Literaturliste

Bjarne Stroustrup, "The C++ Programming language", ISBN-0-201-51459-1, 1990

Design Thinking: Das Handbuch, Buch von Falk Uebernickel und Walter Brenner

Node.js: Das umfassende Handbuch. Serverseitige Web?Applikationen mit .. , Buch von Sebastian Springer, Punkt verlag

Design Patterns Entwurfsmuster als Elemente wiederverwendbarer objektorientierter Software, Erich Gamma, mip Verlag



3.5 MODERNE INTERNETECHNOLOGIEN (DEGGENDORF)

Modul Nr.	3.5
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Udo Garmann
Kursnummer und Kursname	Moderne Internettechnologien (Deggendorf)
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	Jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	Lport
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Studenten kennen die Funktionsweise Paket-vermittelnder Netzwerke wie dem Internet und die Aufgaben der unterschiedlichen Multimedia-Protokollen Sie wissen, wie Socket-Anwendungen programmiert werden. Und haben Problematiken und Grenzen für Multimedia im Internet (NAT, Firewall) kennengelernt.

Sie haben verteilten Anwendungen (Web, Chat, VoIP) installiert und konfiguriert. **Sie analysieren** bekannte Multimedia-Protokolle wie RTP etc. sniffen **Studenten haben** Streaming-Technologien analysiert und in Bezug auf die Realisierung beurteilt.

Sie synthetisieren socket-basierte Anwendungen mit Multimedia-Anteilen und entwickeln Applikationen.

Sie hinterfragen ihre Ansätze kritisch und optimieren ihr Vorgehen. Sie entwickeln damit ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im übergeordneten Bereich des Software Engineerings weiter.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Wahlfach für Angewandte Informatik

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen



formal: keine

inhaltlich: Vorlesungen zu Programmieren sowie Computer-Netzwerke

Inhalt

1. Einführung
2. Grundlagen Computer Netzwerke
 - 2.1 Schichtenmodell
 - 2.2 Protokoll
 - 2.3 Standards
 - 2.4 Die Transportschicht
 - 2.5 Die Netzwerkschicht
 - 2.6 Multicast
 - 2.7 NAT
 - 2.8 Firewalls
3. Multimedia-Protokolle
 - 3.1 Einführung
 - 3.2 RTP (Übertragung von Daten)
 - 3.3 RTSP (Steuerung von Multimedia)
 - 3.4 RTCP (Qualitätskontrolle)
 - 3.5 SIP
4. Praxisteil
 - 4.1 Installation und Sniffen einer Chat-Anwendung
 - 4.2 Installation und Sniffen einer VoIP-Anwendung
5. Programmierung
 - 5.1 Socket Programmierung
 - 5.2 Anwenden einer Protokoll-API
6. Erweiterte Themen
 - 6.1 Komprimierung
 - 6.2 VoIP

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesungen mit praktischen Übungen

Besonderes

Kursverwaltung mit Moodle

Empfohlene Literaturliste



James F. Kurose, Keith W. Ross: Computernetzwerke, Der Top-Down-Ansatz, 4., aktualisierte Auflage, München 2008;

Jon Crowcroft, Mark Handley, Ian Wakeman: Internetworking Multimedia, licensed under the creative commons, download at <http://www.cl.cam.ac.uk/~jac22/ware.html>



3.6 FACHSPEZIFISCHES WAHLPFLICHTFACH

Modul Nr.	3.6
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Goetz Winterfeldt
Kursnummer und Kursname	Fachspezifisches Wahlpflichtmodul
Semester	2
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Kern- / Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

In Fachspezifischen Wahlpflichtfächern werden Fachvorlesungen aus ähnlichen Studiengängen. Studenten können sich je nach Ausrichtung auf ihre spätere Tätigkeit vorbereiten. Ferner kann eine Veranstaltung des anderen Schwerpunkts gewählt werden.

Bitte lassen Sie sich Fächer im Vorfeld anerkennen. Fächer müssen auf Masterniveau sein und mindestens die geforderte SWS/ECTS Zahl abdecken.

Nutzen Sie die Möglichkeit auch Kurse der digitalen Hochschule zu belegen.

Verwendbarkeit in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Inhalt

Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen; eine Liste der Wahlpflichtfächer ist zu Beginn des Semesters im Studienplan festzulegen.

Lehr- und Lernmethoden

Vorlesungen, Praktika und ein Projekt

Empfohlene Literaturliste

Siehe semesteraktuelle Modulbeschreibungen; eine Liste der Wahlpflichtfächer ist zu Beginn des Semesters im Studienplan festzulegen.



▶ **FACHSPEZIFISCHES WAHLPFLICHTMODUL**

Prüfungsarten

Teil der Modulprüfung



4.1 MASTERARBEIT

Modul Nr.	4.1
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Udo Garmann
Kursnummer und Kursname	Masterarbeit
Semester	3
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	0
ECTS	28
Workload	Präsenzzeit: 0 Stunden Selbststudium: 840 Stunden Gesamt: 840 Stunden
Prüfungsarten	Masterarbeit
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Selbstständiges, ingenieurmäßiges Arbeiten;

Professionelle Darstellung der Arbeitsergebnisse in der Masterarbeit

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

alle Prüfungen des 1. und 2.Semester erfolgreich abgelegt

Inhalt

Selbstständiges Verfassen einer wissenschaftlichen oder ingenieurstechnischen Arbeit zu einem Thema der Medientechnik und -produktion, unter Betreuung eines Dozenten.



4.2 MASTERSEMINAR

Modul Nr.	4.2
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Udo Garmann
Kursnummer und Kursname	Masterseminar
Semester	3
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	je nach Anmeldung
Art der Lehrveranstaltungen	Pflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	2
ECTS	2
Workload	Präsenzzeit: 30 Stunden Selbststudium: 30 Stunden Gesamt: 60 Stunden
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Professionelle Darstellung der Arbeitsergebnisse im Masterseminar

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

alle Prüfungen des 1. und 2.Semester erfolgreich abgelegt

Inhalt

Vorträge/ Präsentationen mit Diskussion

