

7	Praxis und Abschluß	Bachelor-Seminar 9CP/3SWS <i>PlenumThesis (S)</i>		Bachelorarbeit mit Kolloquium 12+3 CP		WPF Open Lab 6 CP/3SWS (L) – 1 Fach aus: <i>DS.10 Open Lab Interaktiv oder DS.11 Open Lab Audiovisuell</i>			
		Praxisphase 30 CP							
6									
5	Vertiefung und Wahl- möglichkeiten	Research & Development 6CP/4SWS <i>Zukunftsthemen der Digitalität (Ringvorlesung) Wissenschaftliche Begleit- forschung (L)</i>	Interdisziplinäres Projekt 3: Freies Projekt 12CP/8SWS <i>Interaktiv, audiovisuell oder interdisziplinär (P) S Storytelling für Präsentation und Pitch (V) Konzeption und Umsetzung eines freien narrativen Projekts</i>			WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w7 Liveproduktion DS.w8 Nonfiktionale Langformate DS.w9 Immersives Storytelling und Physical Computing</i>		WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w7 Liveproduktion DS.w8 Nonfiktionale Langformate DS.w9 Immersives Storytelling und Physical Computing</i>	
4		Entrepreneurship 6CP/4SWS <i>Projektmanagement (V) Medienrecht (V)</i>	Interdisziplinäres Projekt 2: Transmediales Storytelling (Unternehmensprojekt) 12CP/8 SWS <i>Lehrredaktion/Artidirektion (P) Transmediales Storytelling (V) Konzeption und Umsetzung eines transmedialen narrativen Projekts</i>			WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w4 Studioproduktion DS.w5 Storytelling in Sozialen Medien DS.w6 Gamification und Serious Games</i>		WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w4 Studioproduktion DS.w5 Storytelling in Sozialen Medien DS.w6 Gamification und Serious Games</i>	
3		Medienmärkte 6CP/4SWS <i>Marketing (V) Mediensysteme und Medienökonomie (V)</i>	Interdisziplinäres Projekt 1: Crossmediales Storytelling (Monothematisches Projekt) 12CP/8 SWS <i>Lehrredaktion/Artidirektion (P) Crossmediales Storytelling (V) Konzeption und Umsetzung eines crossmedialen narrativen Projekts</i>			WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w1 Storytelling mit Mixed Reality DS.w2 Informationsvisualisierung und Data Storytelling DS.w3 Animation und OnAir-Gestaltung</i>		WPF 6 CP/4SWS (L) – 1 Fach aus*: <i>DS.w1 Storytelling mit Mixed Reality DS.w2 Informationsvisualisierung und Data Storytelling DS.w3 Animation und OnAir-Gestaltung</i>	
2	Grundlagen	Medienwirkung 6CP/4SWS <i>Medienanalyse/-psychologie (V) Empirische Methoden (V)</i>	Interaktives Storytelling (Projekt) 6CP/4SWS (V + Ü) <i>Gestaltung und Entwicklung Webmagazin (+ UX Design)</i>	Audiovisuelles Storytelling (Projekt) 6CP/4SWS (V + Ü) <i>Produktion Magazinbeitrag</i>		Interaktive Technologien 6 CP/4SWS (L) <i>Fortgeschrittene Webentwick- lung & Content Management</i>		Bewegtbildtechnik 6 CP/4SWS (L) <i>Bewegtbildtechnik II & Audioproduktion</i>	
1		Grundlagen Medienwissenschaft 6CP/5SWS (V) <i>Wiss. Arbeiten (V) Mediengeschichte (V) Medienästhetik (V)</i>	Grundlagen Interaktives Gestalten 6CP/4SWS (V + Ü) <i>Grundlagen Gestaltung und Grundlagen Interaction Design</i>	Grundlagen Journalistische Methoden 6CP/4SWS (V + Ü) <i>Journalistisches Arbeiten, Texten zum Bild</i>		Grundlagen Interaktive Technologien 6 CP/4SWS (V + Ü) <i>Einführung Programmierung für das Web</i>		Grundlagen Bewegtbildtechnik 6 CP/4SWS (V + Ü) <i>Produktions-/ Postproduktionstechnik</i>	

Mobilitätsfenster

20

20

20

20

21