Modulbezeichnung	**Produktion digitaler Medien**
Semester	5
Dauer	1 Semester
Art	Pflichtfach Vertiefung Medientechnik
ECTS-Punkte	5
Studentische Arbeitsbelastung	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium
Voraussetzungen (laut BPO)	
Empf. Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	BaMT
Prüfungsform und -dauer	Mündliche Präsentation und Video-Dokumentation
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Studentische Arbeit
Modulverantwortlicher	I. Schebesta
Qualifikationsziele	Die Studierenden kennen neue Möglichkeiten der Produktion von digitalen Medien. Sie können neue Konzepte entwickeln, beurteilen und umsetzen.
Lehrinhalte	Animation Interaktive Medien (Unity 3D) Visuelle Effekte/Compositing Technik des Drehbuchschreibens Möglichkeiten des eBooks? Bewegtbild/Film Filmbeitrag (1:30) Erklär-Film Kurz-Portrait (einer Person) Internet-Video-Serie alte und neue Sendeformate Experimentelles Unterhaltung/Komik Zeitraffer-Aufnahmen Stereofilm Virtuelle Realität Motion Capturing
Literatur	Brinkmann, R.: The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Elsevier Ltd, Oxford, 2008. Bossert, M., Bossert, S.: Mathematik der digitalen Medien, VDE Verlag, 2010. Eick, D.: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien, UVK Verlagsgesellschaft, München, 2014. Seifert, C.: Spiele entwickeln mit Unity: 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München, 2014.

Lehrveranstaltungen

Dozent	**Titel der Lehrveranstaltung**	**SWS**
I. Schebesta	Produktion digitaler Medien	4