

Modul / Lehrveranstaltungen		Typ	Semester / SWS / ECTS			
			1	2	3	4
Wissensbasis Medientechnik	Medienformate	VO	2/2			
	Mustererkennung	ILV	2/3			
	Signalverarbeitung	ILV	2/3			
	Aktuelle Werkzeuge der Medientechnik	TUT	1/2			
	Angewandte Elektronik und Sensorik	UE		2/3		
	Modulare Medienprogrammierung	UE		2/3		
	Professionelle Medientechnik	VO		2/2		
	Übertragungsverfahren der Medientechnik	VO			2/3	
Mediale Kommunikation und Gestaltung	Multisensuelle Mediengestaltung	VO	1/1			
	Journalistische Grundlagen	ILV		2/2		
	Grundlagen der Kommunikationswissenschaften	VO			1/1	
	Präsentation, Diskussion, Kritik I	UE			1/1	
	Corporate Design	UE			2/2	
	Präsentation, Diskussion, Kritik II	UE				1/1
	Geschichte, Theorien und aktuelle Entwicklungen der Medien	VO				1/1
Wirtschaft, Recht, Management	Prozess- und Projektmanagement I	ILV		1/1		
	Management Grundlagen	ILV		1/2		
	Marketing Praxis I	ILV			1/2	
	Prozess- und Projektmanagement II	ILV			1/1	
	Von der Geschäftsidee zum Businessplan	ILV			2/3	
	Marketing Praxis II	UE				1/2
	Medienrecht	ILV			1/1	
	Praxis in technischer Beratung und Verkauf	ILV				2/3
	Mitarbeiterführung	UE				1/2
Forschung, Entwicklung, Innovation, Wissensch.	Methoden in Forschung und Entwicklung	UE	1/1			
	Aktuelle Trends und Entwicklungen in FEI	VO			1/1	
	Diplomprojekt	PRO			2/6	
	Diplomarbeit					1/21
Spezialisierung TV und Videoproduktion	Broadcast Feature	SE	2/4			
	Projekt 1 - Broadcast Feature	PRO	1/4			
	Broadcast Pilot	SE		2/3		
	Projekt 2 - Broadcast Pilot	PRO		1/4		
	Broadcast Production	SE			2/4	
	Projekt 3 - Broadcast Production	PRO			1/5	
Spezialisierung Postproduktion	Postproduction & 3D Techniques I	SE	2/4			
	Projekt 1 - Compositing	PRO	1/4			
	Postproduction & 3D Techniques II	SE		2/3		
	Projekt 2 - 3D	PRO		1/4		
	Postproduction & 3D Techniques II	SE			2/4	
	Projekt 3 - Aktuelle Entwicklungen und Technologien in der Postproduktion	PRO			1/5	

Modul / Lehrveranstaltungen		Typ	Semester / SWS / ECTS			
			1	2	3	4
Spezialisierung Audio Design	Technologien und Ästhetik der medialen Musikproduktion	SE	2/4			
	Projekt 1 - Musikproduktion	PRO	1/4			
	Analyse, Synthese und Bearbeitung von Audiosignalen	SE		2/3		
	Projekt 2 - Sound Design	PRO		1/4		
	Acoustic Communications	SE			2/4	
	Projekt 3 - Sonic Interaction	PRO			1/5	
Spezialisierung Mobiles Internet	Mobile Anwendungen	SE	2/4			
	Projekt 1 - Mobile Web Applications	PRO	1/4			
	Native Mobile Application Development	SE		2/3		
	Projekt 2 - Native Mobile Application Development	PRO		1/4		
	Mobile Usability & UID	SE			2/4	
	Projekt 3 - Aktuelle Entwicklungen und Technologien für mobiles Internet	PRO			1/5	
Spezialisierung Angew. Medieninformatik	Einführung in die angewandte Medieninformatik	SE	2/4			
	Projekt 1 - Szenarien und Prototyping	PRO	1/4			
	Tangible User Interfaces	SE		2/3		
	Projekt 2 - Tangible User Interfaces	PRO		1/4		
	Mediensynthese	SE			2/4	
	Projekt 3 - Mediensynthese	PRO			1/5	
Spezialisierung Experimentelle Medien	Digital Imagination - Theorie	SE	2/4			
	Projekt 1 - Studio Idee	PRO	1/4			
	Digital Space 1 - Theorie	SE		2/3		
	Projekt 2 - Lab Modell	PRO		1/4		
	Digital Space 2 - Theorie	SE			2/4	
	Projekt 3 - Showcase Produkt	PRO			1/5	
Spezialisierungsübergreifende Vertiefungs- module (abhängig von Spezialisierung)	Audio in der Kreativwirtschaft	ILV	2/3			
	Kamera und Licht	UE	3/4			
	Advanced Postpro Techniques	ILV	2/3			
	Business Application Development	UE	3/4			
	Rich Internet Applications	ILV	2/3			
	Grafik-Design	ILV	2/3			
	Film- und Fernsehen	ILV		2/3		
	TV-Studioteknik	UE		3/4		
	Advanced 3D Techniques	ILV		2/3		
	Interaction Design	ILV		2/3		
	Anforderungen und Prozesse	ILV		2/3		
	Hardware-Usability	UE		3/4		

* SWS: Semesterwochenstunden, ECTS: European Credit Transfer System – Maß für den gesamten Arbeitsaufwand für durchschnittliche Studierende, um eine Lehrveranstaltung positiv zu absolvieren. Ein Leistungspunkt (oder Credit Point) steht für 25 Stunden Studieren (Präsenzzeiten, Selbststudium, Prüfungen etc.). Vorlesung: VO, Seminar: SE, Integrierte Lehrveranstaltung: ILV, Übung: UE, Projektarbeit: PRO, Laborübung: LB