

# Rahmenstudienplan 2019 · Mediapublishing & Gestaltung (MPG)

Der Rahmenstudienplan beinhaltet die Module für beide Studienrichtungen und die Module der jeweiligen Vertiefungsrichtungen. Er beschreibt die wesentlichen Inhalte der jeweiligen Praxisphase und zeigt nach Modulgruppen geordnet die Module und ihre Units zeitlich gestaffelt auf. Außerdem gibt der Rahmenstudienplan Auskunft über ECTS-Punkte und die geforderte Anzahl von Präsenzstunden.

Modulbezeichnung, (ECTS-Punkte), Lehrveranstaltungen, (Anzahl der Präsenzstunden)

Halbjahr Modulbereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Praxismodule</b> (48)	<b>Praxismodul I (20)</b> Kennenlernen des Unternehmens. Integration des Studierenden durch Mitarbeit in ausgewählten Funktionsbereichen der crossmedialen Planung, Organisation und Produktion.		<b>Praxismodul II (20)</b> Einsatz in ausgewählten IT-Funktionsbereichen und zusätzlich branchenabhängig: Konzeption, Texting, Kreativbereich; Bereichsfunktionen der crossmedialen digitalen Medienproduktion; Marketing bzw. Öffentlichkeitsarbeit im Bereich strategische Planung/Marktforschung, Public Relations, Messen, Event/Sponsoring.		<b>Praxismodul III (8)</b> Vertiefte praktische Ausbildung in den Funktionsbereichen.	

Halbjahr Modulbereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Projekte</b> (30) (330)	<b>Medienprojekt: Grundlagen</b> (10) (120) Medienprojekt (60)      Medienprojekt (60)		<b>Medienprojekt: Systeme</b> (10) (110) Medienprojekt (55)      Medienprojekt (55)		<b>Medienprojekt: Strategie</b> (10) (100) Medienprojekt (50)      Medienprojekt (50)	

Halbjahr Modulbereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>BWL</b> (10) (105)			<b>Grundlagen des Managements</b> (5) (55) Betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen (55)		<b>Integriertes Management</b> (5) (50) Personalmanagement, Mitarbeiterführung und Unternehmensführung (50)	

Halbjahr Modulbereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Studienrichtungs kernmodule</b> (75) (840)	<b>Technische Grundlagen der Webentwicklung</b> (7) (84) Webentwicklung (48) Internet-Technologien (36)	<b>Crossmediales Publishing</b> (7) (84) Webpublishing (48) Printtechnologien (36)			<b>Integrationsseminar zu Medienthemen</b> (5) (50)	

	<b>Medienprojektmanagement</b> (6) (72)					
	Medienprojekt- planung (36)	Medienprojekt- realisierung (36)				
	<b>Visuelle Kommunikation</b> (8) (96)		<b>Strategische Kommunikation</b> (6) (66)			
	Typografie und Layout (48)	Corporate Communication (48)	Crossmedia-Design (33)  Interaktive Medien/ 3D (33)			
	<b>Mathematisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen</b> (7) (84)		<b>Mobile Computing</b> (5) (55)	<b>Bildgestaltung und Bewegtbilddesign</b> (9) (99)	<b>Medienforschung</b> (6) (60)	<b>Channel Publishing</b> (9) (90)
	Ausgewählte Gebiete der Mathematik und Physik (30)	Analysis/ Darstellende Geometrie (30)  Statistik (24)	Mobile Development (22)  Mobile Commerce (33)	Digitale Fotografie und Bildbearbeitung (44)  Audiovisuelle Technik (55)	Quantitative Methoden (30)  Qualitative Methoden (30)	Medienrecht (30)  Blogs und Social Networks (30)  Online-Systeme (30)

Halbjahr Modul- bereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Schlüssel- qualifikationen</b>  (15) (165)	<b>Schlüsselqualifikationen I</b> (5) (60)		<b>Schlüsselqualifikationen II</b> (5) (55)		<b>Schlüsselqualifikationen III</b> (5) (50)	
	Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens (30)	Präsentations- u. Kommunikations- kompetenz (30)	Vertiefung wissenschaftliches Arbeiten (28)	Wissenschafts- theorie und Methoden der empirischen Forschung (27)	Projektskizze zur Bachelorarbeit (25)	Wissens- management (25)

Halbjahr Modul- bereich	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr	
	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Studien- richtungs- wahlfächer</b>  (20) (210)			<b>Studienrichtungswahlfach Medientechnologien</b>		<b>Studienrichtungswahlfach Mensch-Maschine-Schnittstelle</b>	
			<b>Anwendungsentwicklung</b> (10) (110)		<b>UX und UI</b> (10) (100)	
			Einführung in Programmiertechniken (55)		User Experience (50)	
			Einführung in Datenbanken und Anwendungsmodellierung (55)		Usability (50)	

<b>Bachelorarbeit</b>						<b>12</b>
-----------------------	--	--	--	--	--	-----------

<b>Präsenzstunden</b>	<b>288</b>	<b>312</b>	<b>287</b>	<b>263</b>	<b>260</b>	<b>240</b>
	<b>(600)</b>		<b>550</b>		<b>500</b>	
	<b>(1650)</b>					

<b>ECTS-Punkte Theorie (150)</b>	<b>(50)</b>	<b>(50)</b>	<b>(50)</b>
<b>ECTS-Punkte Bachelorarbeit (12)</b>			<b>12</b>
<b>ECTS-Punkte Praxis (48)</b>	<b>(20)</b>	<b>(20)</b>	<b>(8)</b>
<b>ECTS-Punkte Summe (210)</b>	<b>(70)</b>	<b>(70)</b>	<b>(70)</b>