

Masterstudium
Digital Communication and Creative Media Production

Modulübersicht



Modulübersicht

Masterstudium Digital Communication and Creative Media Production

Pflichtmodule	3
Kreativitäts-/Arbeitstechniken und soziale Kompetenzen	3
Theorien und Methoden: Forschungswerkstatt	4
Mediengestalterische und -technische Grundlagen.....	6
Sozial- und kommunikationswissenschaftliche Vertiefung: Umsetzung	7
Vertiefung technisches Werkzeugwissen	9
Masterthesis	10
Wahlpflichtmodule	11
Studio 1A: Strategic Communication in the Digital Age.....	11
Studio 1B: Community and Society in Digital Transition. Advancing Constructive Communication in Challenged Democracies	12
Studio 2A: Sustainability in Digital Communication and Media Production	14
Studio 2B: Media, Information or Digital Literacy? - Developing Skills to Thrive in a Mediatized World	16
Studio 3A: Journalism and Digitalisation	17
Studio 3B: Media Innovation and Entrepreneurship	18
Wahlmodule	19
Wahlmodule	19
Complément: Basic, Intermediate, Advanced	20

Pflichtmodule

Kreativitäts-/Arbeitstechniken und soziale Kompetenzen

Modulbeschreibung

In diesem Modul beschäftigen sich die Studierenden mit kreativen Prozessen und innovativen Strategien in unterschiedlichen Anwendungsbereichen und erwerben Grundlagen der Programmierung. In interdisziplinären Teams arbeiten und setzen die Studierenden kooperativ kleinere Projektaufgaben um. Ziel des Moduls ist der Erwerb von Kompetenzen, die als Grundlage für die Studios und die Arbeit mit Unity ab dem 2. Semester erforderlich sind.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Keine

Kürzel

KREA

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

5 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden...

- lernen, was es braucht, um ein gut funktionierendes Team zu bilden und was sie tun können, wenn es zu Konflikten kommt.
- lernen, sich in interdisziplinären Teams kooperativ einer Projektaufgabe zu widmen, Ideen zur Umsetzung zu entwickeln und diese zu pitchen.
- sind in der Lage, komplexe Prozesse zu analysieren, Schwachstellen zu identifizieren und Verbesserungsmöglichkeiten aufzuzeigen.
- nutzen kreatives Denken, um innovative Ansätze zu entwickeln.
- verfügen über ein Grundverständnis von Daten und Informationen und sind auf dieser Basis in der Lage, Prozesse objektiv zu beurteilen.
- kennen grundlegende Konzepte in der Programmierung und lernen durch den prozessorientierten Programmieransatz strukturiert und organisiert zu arbeiten.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses oder Moduls. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Theorien und Methoden: Forschungswerkstatt

Modulbeschreibung

Das Modul vermittelt sozial- und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen und Kompetenzen in Form einer Forschungswerkstatt, um die Auswirkungen der Digitalisierung von Kommunikation und Medien auf Individuen, Organisationen und die Gesellschaft zu erfassen, zu untersuchen und zu kommunizieren. Anhand aktueller Themenfelder und praktischer Anschauungsbeispiele wird im Modul gemeinsam ein solides und zugleich flexibles Instrumentarium an Begriffen, Konzepten, Theorien und Methoden entwickelt, um einen wissenschaftlich fundierten Forschungsprozess zu durchlaufen. Zudem erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zu Forschungsdesign, Forschungsethik, Präsentationstechnik und Selbstmanagement.

Die Studierenden entwickeln zu Beginn in Gruppen eigenständig ein Forschungsprojekt, welches sie dann sukzessive mit dem erworbenen methodischen Wissen schrittweise durchführen. Hierüber werden den Studierenden grundlegende Einblicke in Formen der Datenerhebung und Datenanalyse in Bezug auf Aspekte digitaler Kommunikation vermittelt.

Hierbei lernen die Studierenden sozial- und kommunikationswissenschaftliche Fragen in Bezug auf Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und digitaler Technik zu entwickeln, mit denen Phänomene und Alltagspraktiken im Kontext von digitaler Kommunikation und digitaler Öffentlichkeit verstanden und praxisorientiert erforscht und integriert werden können.

Darauf aufbauend wird die grundlegende Anwendung sozialwissenschaftlicher Methoden und digitaler Tools zur Erforschung von digitaler Kommunikation in gesellschaftlichen Zusammenhängen vermittelt und aktiv eingeübt. Die Studierenden lernen, wie man qualitative und quantitative Methoden auswählt, anwendet und reflektiert, welche Arten von Daten mit unterschiedlichen Methoden erhoben werden können, und wie erhobene Daten analysiert und in Bezug auf soziale, kulturelle, politische und ökonomische Aspekte der Gesellschaft interpretiert werden können.

Zudem erhalten die Studierenden Coachings zu Projektmanagement, Zeitmanagement, Datenorganisation, und Präsentationstechniken und lernen Grundlagen der Forschungsethik zur Erforschung von Fragen zu digitaler Kommunikation und gesellschaftlichem Wandel.

Ziel ist es, soziale und kommunikative Phänomene und Praktiken im Kontext von Gesellschaft und Technik zu verstehen und Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung in Kommunikation und Medien zu erkennen und kritisch zu adressieren. Dies umfasst z.B. die anwendungsbezogene Analyse von kommunikativen Praktiken auf Social Media Plattformen, das Testen und Evaluieren von Kommunikation mit virtuellen Agenten und KI, oder die kritische Reflexion von digitaler Informationsvermittlung. Das Modul fördert hierzu eine hohe Aktivität der Lernenden und zielt auf nachhaltige Lernprozesse, kooperatives Arbeiten und praxisorientierte Transferaufgaben ab.

Das Modul bildet damit das Fundament für die Studios im zweiten und dritten Semester, in denen kreative Lösungen und Ideen für die Kommunikation in der digitalen Gesellschaft entwickelt und praktisch umgesetzt werden.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

keine

Kürzel

TM

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

14 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden erlernen den versierten Umgang mit kommunikationswissenschaftlichen Grundlagen, die Anwendung von qualitativen und quantitativen Methoden und Auswertungssystemen sozialwissenschaftlicher Daten, sowie die wissenschaftliche Beurteilung kommunikativer Prozesse und medialer Praktiken. Zudem erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zu Forschungsdesign, Forschungsethik und Selbstmanagement anhand eigener Erfahrungen mit kleinen Forschungsprojekten.

Die Studierenden...

- können sozial- und kommunikationswissenschaftliche Theorien und Konzepte auf aktuelle Bereiche digitaler Kommunikation in einem eigenen Projekt anwenden.
- können mediale Praktiken und kommunikative Prozesse wissenschaftlich beurteilen und kritisch einschätzen.
- können Problemstellungen formulieren und mit qualitativen und quantitativen Methoden bearbeiten.
- können qualitative und quantitative Daten erheben, auswerten und in Bezug auf aktuelle Themen digitaler Kommunikation interpretieren und präsentieren.
- können eigenständig ein Forschungsvorhaben konzipieren, durchführen und Ergebnisse für verschiedene Interessensgruppen aufbereiten und präsentieren.
- kennen grundlegende Konzepte und Zusammenhänge der kommunikativen und medialen Alltagspraktiken in digitalen Gesellschaften.
- reflektieren kritisch die durch die Digitalisierung hervorgerufenen Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und Technik sowie Veränderungen in der Kommunikation mit Blick auf die Akteure, Inhalte, die Nutzung und Wirkung.
- sind sich den Chancen und Herausforderungen digitaler Kommunikation und Medien für Individuen, Organisationen und Gesellschaft bewusst und können diese anhand theoretischer Konzepte und empirischer Befunde erklären.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul konzentriert sich auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Mediengestalterische und -technische Grundlagen

Modulbeschreibung

In diesem Modul lernen und üben die Studierenden, wie sie mit einfachen technischen Medien und K.I.-Technologie Video-, Foto- und Tonaufnahmen produzieren, um ihre Ideen und Projekte medienwirksam darstellen zu können. Schritt für Schritt werden die Gestaltungsgrundlagen zur professionellen Visualisierung und Verarbeitung von Grafik, Typografie, Bild und Bewegtbild-Inhalten vermittelt. Neben der technischen Medienproduktion üben sich die Studierenden auch in Digital Storytelling, um Informationen einfach, effektiv und engagiert vermitteln zu können.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

keine

Kürzel

VTTech

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

11 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- können sich in interdisziplinären Teams kooperativ einer Projektaufgabe widmen, Ideen zur Umsetzung entwickeln und diese pitchen
- kennen die Grundlagen der Bildgestaltung zur Visualisierung von Anwendungen in Medienproduktionen unter Einbezug von neuen KI-Technologien
- können einfache technische Medien nutzen, um professionelles Video-, Foto- und Audiomaterial zu produzieren
- haben Erfahrung im Umgang mit Software-Tools zur Bearbeitung von Video-, Foto- und Audiomaterial, reflektieren die Einbindung von KI kritisch und können einfache Projekte auf dieser Basis realisieren

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Sozial- und kommunikationswissenschaftliche Vertiefung: Umsetzung

Modulbeschreibung

In diesem Modul vertiefen die Studierenden ihr Forschungsprojekt, welches sie im vorherigen Modul «Name» begonnen haben. Im Zentrum steht die thematisch fokussierte und methodisch detaillierte Auswertung der erhobenen Daten.

Die Studierenden erarbeiten zunächst gemeinsam mit den Gruppenmitgliedern des TECH Tracks ein interdisziplinäres Konzept zur zielgerichteten Datenauswertung in Abstimmung mit der medientechnischen Umsetzung ihres Forschungsvorhabens.

Hierzu erlernen die Studierenden technische Grundlagen zu den Möglichkeiten der Visualisierung von erhobenen Daten (z.B. Poster, Flyer etc.). Des Weiteren wird grundlegend vermittelt, wie erhobene Daten hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung und Relevanz wissenschaftlich interpretiert und argumentativ in entsprechende Diskurse eingebettet werden können.

Je nach Projektverlauf und gewählten methodischem Vorgehen, können in diesem Modul ebenso weitere Daten erhoben und in die weiterführende Auswertung integriert werden.

Die Studierenden erhalten zudem vertiefende Trainings zu Präsentationstechniken und Pitching ihrer Ergebnisse.

Die Forschungsergebnisse und das erarbeitete finale digitale Produkt werden am Ende des Moduls im Rahmen einer Abschlussveranstaltung vorgestellt.

Das Modul schafft damit die Grundlagen zur umfassenderen, eigenständigen Durchführung von Forschungsarbeiten in den Studios des zweiten und dritten Semesters.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

TM

Kürzel

VTSOZ

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

11 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden erlernen den vertiefenden Umgang mit kommunikationswissenschaftlichen Grundlagen, insbesondere mit Methoden zur Auswertung von qualitativen und quantitativen sozialwissenschaftlichen Daten anhand entsprechender Auswertungssysteme, sowie die wissenschaftliche Beurteilung kommunikativer Prozesse und medialer Praktiken. Zudem erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Interpretation sozialwissenschaftlicher Analyseergebnisse hinsichtlich gesellschaftlicher Bedeutung und Relevanz.

Die Studierenden...

- können mediale Praktiken und kommunikative Prozesse wissenschaftlich beurteilen und kritisch einschätzen.
- können qualitative und quantitative Daten erheben, auswerten und in Bezug auf aktuelle Themen digitaler Kommunikation interpretieren und präsentieren.
- können eigenständig ein Forschungsvorhaben konzipieren, durchführen und Ergebnisse für verschiedene Interessensgruppen aufbereiten und präsentieren
- können qualitativ und quantitativ erhobene und ausgewertete Daten öffentlichkeitswirksam und zielgerichtet aufbereiten, visualisieren und kommunizieren.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert sich auf praktische Fähigkeiten und integriert die Reflexion von Arbeitsprozessen. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Vertiefung technisches Werkzeugwissen

Modulbeschreibung

In diesem Modul lernen die Studierenden mit Unity umzugehen. Unity ist eine der populärsten Game Engines, mit welcher man die unterschiedlichsten interaktiven 2D oder 3D Anwendungen umsetzen kann. Beispiele wären ein Serious Game, Lernsimulator, eine mobile AR-Anwendung, eine VR Anwendung und vieles mehr. Um mit Unity erfolgreich entwickeln zu können, muss man zum einen das Tool und die vielen vorhandenen Systeme kennenlernen und zum anderen benötigt man Programmierkenntnisse in C#. Beides wird im Rahmen dieses Moduls erlernt und vor allem auch geübt. Zudem wird der Umgang mit Blender vertieft und gefestigt.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Vollzeit: bestandene Module «KREA», «TM» sowie VTTEch oder VTSOZ

Teilzeit: bestandenes Modul «KREA» und «VTTech»

Kürzel

VTW

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

15 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden...

- kennen den Unity-Editor und dessen Kernkomponenten
- sind in der Lage, einfache logische Zusammenhänge mit Hilfe von C#-Skripten zu programmieren
- können interaktive 2D oder 3D Anwendungen mit Unity umsetzen

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert sich auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Masterthesis

Modulbeschreibung

Die Studierenden zeigen mit ihrer Masterthesis, dass sie fähig sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema aus dem Bereich der Kommunikations- und Medienwissenschaft mit den angemessenen theoretischen und methodischen Zugängen auf Grundlage wissenschaftlicher Standards zu analysieren sowie eine dem Inhalt angemessene Projektumsetzung zu realisieren.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Studios 1- 3

Kürzel

MASDC

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

30 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die schriftliche Arbeit, welche die Analyse eines Themas aus dem Bereich der Kommunikations- und Medienwissenschaft auf Grundlage einschlägiger wissenschaftlicher Standards darstellt sowie die Teilnahme am Masterkolloquium, in welchem die Arbeit vorgestellt und das dazugehörige Projekt gepitcht wird.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul konzentriert sich auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Wahlpflichtmodule

Studio 1A: Strategic Communication in the Digital Age

Modulbeschreibung

Digitale Anwendungen gehören mittlerweile zum Standardrepertoire vieler Unternehmen, politischer Organisationen und NPOs für die strategische Kommunikation mit ihren Stakeholdern (Kund:innen, Mitgliedern, Investor:innen/Gönner:innen, Medien,...): Sie vermitteln bspw. auf einer Webseite oder in einer eigenen App zentrale Organisationsziele und -inhalte, beteiligen sich am Diskurs auf Social Media oder nutzen Erklärvideos zur Vermittlung von Unternehmenszielen, Produkten und Dienstleistungen im Kontakt mit ihren Stakeholdern. Von zunehmender Relevanz ist hier der Aspekt der Co-Creation von Inhalten. Das Studio 1A vermittelt zum einen theoretische Grundlagen und Konzepte, empirische Befunde und Einsatzmöglichkeiten strategischer Onlinekommunikation sowie digitaler Mobilisierung. Zum anderen soll im Rahmen dieses Studios eine digitale Anwendung für die strategische Kommunikationspraxis mit einem Praxispartner aus den Bereichen Politik, Wirtschaft oder Gesellschaft konzipiert und umgesetzt werden.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

ST1A

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erlernen wichtige theoretisch-konzeptionelle Grundlagen und empirische Befunde zu (Erfolgsfaktoren) strategischer Kommunikation in der digitalen Gesellschaft – für politische, wirtschaftliche oder gesellschaftliche Akteure.
- sind in der Lage, das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how eine Praxisanwendung (Game, App, ...) zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit- und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Studio 1B: Community and Society in Digital Transition. Advancing Constructive Communication in Challenged Democracies

Modulbeschreibung

Digitalisierung und Mediatisierung verändern Öffentlichkeit, Demokratie und Gesellschaft. Neue Möglichkeiten der Kommunikation und medialen Interaktion eröffnen auf gesellschaftlicher Ebene sowohl neue Chancen als auch Herausforderungen. Plattformen erlauben die Bildung neuer Gemeinschaften und die Verwirklichung überindividueller Ziele (Followernetzwerke und virtual communities), doch gleichzeitig verschärfen sich Konfliktlinien und es wird eine Polarisierung befürchtet. Das Studio 1B widmet sich der kritischen Auseinandersetzung mit den im Kontext von digitaler Kommunikation und vernetzten Medien entstehenden Risiken und Potenzialen für den gesellschaftlichen Zusammenhalt.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

ST1B

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erlernen wichtige theoretisch-konzeptionelle Grundlagen (Polarisierung, Desinformation, Confirmation Bias...) und empirische Befunde zu Risiken und Potenzialen von Vergemeinschaftungsprozessen und Fragen des gesellschaftlichen Zusammenhalts in digitalen und vernetzten medialen Umgebungen. Sie hinterfragen und diskutieren in der Gesellschaft stark debattierte, jedoch nicht empirisch bestätigte Konzepte wie Filterblasen und Echokammern.
- sind in der Lage, das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how eine Praxisanwendung auf Basis des Programms Unity zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit- und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert auf praktische Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Studio 2A: Sustainability in Digital Communication and Media Production

Modulbeschreibung

Das Studio 2A widmet sich den Potenzialen und Herausforderungen von digitalen Medien und Kommunikation zur Etablierung von Nachhaltigkeitszielen in der Gesellschaft sowie Aspekten von Nachhaltigkeit in der Kommunikation und den Medien selbst. Dies beinhaltet insbesondere den Stellenwert von Nachhaltigkeitsthemen in der Medienproduktion und Kommunikation, Strategien der Nachhaltigkeitskommunikation, Green Media Production, Sustainable Governance und Green Nudging.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

ST2A

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- kennen Grundlagentheorien zum Thema Nachhaltigkeit und Konzepte wie Green Media Production, Nachhaltigkeitskommunikation und Green Nudging. Sie sind in der Lage, diese kritisch zu reflektieren und einzuordnen.
- erlernen wichtige theoretisch-konzeptionelle Grundlagen und empirische Befunde zu den Herausforderungen und Potenzialen von nachhaltiger Medienproduktion, -nutzung und Kommunikation.
- sind in der Lage, das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how, eine Praxisanwendung auf Basis des Programms Unity zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul konzentriert sich auf die Erweiterung praktischer Fähigkeiten und bezieht die Reflexion von Arbeitsprozessen mit ein. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Abgabe der Aufgabenerfüllung ist immer am Ende eines jeden Modulkurses. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Studio 2B: Media, Information or Digital Literacy? - Developing Skills to Thrive in a Mediatized World

Modulbeschreibung

«Gegenwärtige Entwicklungen um eine fortschreitende Mediatisierung der Gesellschaft, eine sich stetig wandelnde Mediennutzung und -produktion bedingen damit einhergehende Diskussionen um benötigte Kompetenzen. Hierzu setzen sich die Studierenden mit zentralen Kompetenzkonzepten wie Media-, Information-, Digital- und Algorithm-Literacy auseinander und erörtern aktuelle Entwicklungen und Auseinandersetzungen zum Thema, beispielsweise in Bezug auf die Risiken und Potenziale medialer Angebote, der Vermittlung entsprechender Kompetenzen sowie deren normative Prägung und politisches Potenzial. Im Rahmen des Studios 2B fokussieren sich die Studierenden auf einen Teilbereich zum Thema mediale und digitale Kompetenzen und erarbeiten daraufhin in Kooperation mit einem Praxispartner auf Basis entsprechender Recherchen und Vorstudien ein Angebot/eine Anwendung aus dem Bereich Media /Digital Literacy für eine konkrete Zielgruppe.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

ST2B

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erhalten einen vertieften Überblick zu den theoretischen Auseinandersetzungen um mediale und digitale Kompetenzen, deren Implikationen und Vermittlung und kennen die grundlegenden Begriffe und Konzepte sowie die gesetzlichen Grundlagen zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht und Lizenzierungsmöglichkeiten (Creative-Commons-Lizenzen).
- sind in der Lage das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how eine Praxisanwendung auf Basis des Programms Unity zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit- und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Studio 3A: Journalism and Digitalisation

Modulbeschreibung

Die Digitalisierung bietet auch für den Journalismus neue Herausforderungen und Potenziale: Einerseits konkurrieren journalistische Angebote zunehmend mit einer Vielzahl von online verfügbaren Informations- und Unterhaltungsinhalten um die Aufmerksamkeit der Rezipient:innen. Andererseits bieten sich neue Möglichkeiten, Nachrichten multimedial zu vermitteln und mit den Nutzer:innen auf neue Weise zu interagieren. Im Studio 3A setzen sich die Studierenden intensiv mit aktuellen Fragen zur Entwicklung und Vermittlung von Nachrichten sowie veränderter Mediennutzungsmodi in modernen Gesellschaften auseinander. In Zusammenarbeit mit einem (journalistischen) Praxispartner entwickeln Studierende innovative digitale Formate und Anwendungen für die Informationsvermittlung.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Module: «Technik und Medienpraxis», «Theorie und Methoden» und «Vertiefung technisches Werkzeugwissen»

Kürzel

ST3A

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erhalten einen Überblick zu den veränderten Mediennutzungs- und Distributionsmustern und den damit in Zusammenhang stehenden neuen Anforderungen an die Aufbereitung und Vermittlung von journalistischen Inhalten in digitalen Gesellschaften.
- sind in der Lage, das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how, eine Praxisanwendung (Website, Instagram-Magazin, Game, App, ...) zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Studio 3B: Media Innovation and Entrepreneurship

Modulbeschreibung

Die Digitalisierung ermöglicht eine Vielzahl neuer Distributionskanäle, -formen und -formate für Nachrichten, Informationen und Unterhaltung. Damit eng verbunden ist auch die Frage danach, welche neuen Business-Modelle im digitalen Bereich möglich und besonders geeignet sind. Im Fokus des Studios Media Innovation & Entrepreneurship steht die medienökonomische Auseinandersetzung mit sowie die Entwicklung von neuen Geschäftsmodellen. Hierzu werden die erforderlichen Grundlagenbegriffe und -ansätze zu den gegenwärtigen Diskussionen im Bereich Media Innovation und zur Medienökonomie erarbeitet und diskutiert. Die Studierenden entwickeln und testen in Kooperation mit Praxispartnern neue Produkte und Business-Modelle für den Medien- und Kommunikationsbereich.

Mit den Wahlmodulen können die Studierenden rund um die Studios ihre Interessen vertiefen. Die Wahlmodule werden aus den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement angeboten. Die Studierenden können ETCS von anderen Hochschulen anrechnen lassen.

Typ

Wahlpflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

ST3B

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

13 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erhalten einen Überblick über veränderte Arbeits- und Business-Modelle im Journalismus und den Medien.
- sind in der Lage das theoretisch-konzeptionelle Grundlagenwissen in die Konzeption einer Praxisanwendung einzubringen.
- verfügen über das (technische) Know-how eine Praxisanwendung (Game, App, ...) zu konzeptualisieren und umzusetzen.
- nutzen und reflektieren Kenntnisse des Projekt-, Zeit und Organisationsmanagements an einem eigenen Projekt.

Wahlmodule

Wahlmodule

Modulbeschreibung

In den Blockwochen werden Wahlmodule angeboten, die es den Studierenden ermöglichen, ihre Interessen in den Bereichen Technik, Forschung und Projektmanagement zu vertiefen. Diese Module bieten medientechnische Vertiefungen in verschiedenen Bereichen wie Fotografie, Design, Video oder Audio, abhängig vom jeweiligen Semester. Jedes Semester stehen den Studierenden drei Wahlmodule zur Verfügung.

Typ

Wahlmodul, bestanden / nicht bestanden

Modulvoraussetzung

Bestandene Pflichtmodule des 1. Und 2. Semesters (KREA, TM, VTTech/VTSoz, VTW)

Kürzel

EW1-3

Unterrichtssprache

Deutsch oder Englisch

Umfang

2 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Variieren je nach angebotenen Wahlmodul.

Complément: Basic, Intermediate, Advanced

Modulbeschreibung

Die Zulassungsbedingungen zum Joint Master sehen unter bestimmten Bedingungen die Absolvierung zusätzlicher Lehr-Lern-Einheiten vor. Das Complément ist ein Ergänzungsfach für Studierende, die fachfremd zum Master stossen. Diese Arbeitsstunden im Complément umfassen Präsenzzeiten in face-to-face-Meetings, online-Meetings sowie Studienzeiten zuhause (bspw. zur Vorbereitung von kurz gehaltenen Papers und ausführlicheren Studientexten).

Typ

Ergänzungsfach, bestanden / nicht bestanden

Kürzel

CompBas, CompInt, CompAdv

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

5 bis max. 15 ETCS

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- erlernen medien- und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen
- erwerben die Fähigkeit sich mit den Arbeitsweisen der Sozialwissenschaften vertraut zu machen