Studienverlaufsplan
DMX | Digital Media and Experiment

Abschlusssemester

7

Kolloquium
Präsentation in der Ausstellung/Werkschau
8 CP/P

Werk
gestalterisch-praktische Arbeit
1 SWS/12 CP/P

Thesis
wissenschaftlich-theoretische Arbeit
1 SWS/10 CP

2 SWS/30 CP/1 MP

Level 3

6

Gestaltung V
Motiondesign III/
Interactive
Environments III
1 aus 2 oder 2 aus 2
5 SWS/8 CP/WP

Gestaltung VI
Rauminszen. u. Video III
Raum, Plastik, Objekt III
Module außerhalb
eigener Studienrichtung:
siehe Wahlkatalog
nächste Seite.
1 aus 12 oder 0 aus 12
5 SWS/8 CP/WP

Professionalisierung

Portfolio/Website
Kann bereits ab dem
3. Semester belegt
und benotet werden
3 SWS/4 CP/ P

Betriebswirt. und
Existenzgründung
4 SWS/6 CP/P

Theorie V
Kunst- und Kulturwiss./
Bild-und Sprachwiss./
Medientheorie/
Visuelle Kultur und
Kunstwiss.
1 aus 4
3 SWS/4 CP/WP

15 SWS/30 CP/5 MP

5

Praktikums- oder Internationalisierungmodul
Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistenz (Agentur, Studio, Museum, Galerie, o. Ä.),
oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder Projekt am Fachbereich.
2 SWS/30 CP/P

2 SWS/ 30 CP/1 MP

Level 2

4

Gestaltung III
Motiondesign II/
Interactive
Environments II
1 aus 2
5 SWS/8 CP/WP

Gestaltung IV
Rauminszen. u. Video II
Raum, Plastik, Objekt II
Module außerhalb
eigener Studienrichtung:
siehe Wahlkatalog
nächste Seite.
1 aus 12 oder 0 aus 12
5 SWS/8 CP/WP

Praxis II
Workshops, Redaktion,
Organisation von Werk-
schau, Symposien,
Modenschau,
Ausstellungen, etc.
Bausteine nach CPs:
4 SWS/5 CP/P

Technik V
Immersion und Echtzeit
4 SWS/5 CP/P

Theorie IV
Kunst- und Kulturwiss./
Bild-und Sprachwiss./
Medientheorie/
Visuelle Kultur und
Kunstwiss.
1 aus 4
3 SWS/4 CP/WP

21 SWS/30 CP/5 MP

3

Gestaltung I
Motiondesign I/
Interactive
Environments I
1 aus 2 oder 2 aus 2
5 SWS/8 CP/WP

Gestaltung II
Rauminszen. u. Video I
Raum, Plastik, Objekt I
Module außerhalb
eigener Studienrichtung:
siehe Wahlkatalog
nächste Seite.
1 aus 9 oder 0 aus 9
5 SWS/8 CP/WP

Praxis I
Workshops, Redak-
tion, Organisation von
Werkschau, Symposien,
Modenschau, Ausstel-
lungen, etc.
Bausteine nach CPs:
4 SWS/5 CP/WP

Technik IV
Interface und
Interaction
4 SWS/5 CP/P

Theorie III
Kunst- und Kulturwiss./
Bild-und Sprachwiss./
Medientheorie
Visuelle Kultur und
Kunstwiss.
1 aus 4
3 SWS/4 CP/WP

21 SWS/30 CP/ 5 MP

Level 1

2

Grundlagen III
Grundlagen
Mediale Räume
5 SWS/7 CP/P

Interdisziplinäre Gestaltungslehre
Rauminszenierung u. Video/
Raum, Plastik und Objekt/
Mediengestaltung
1 aus 3
7 SWS/11 CP/WP

Englisch
2 SWS/3 CP/P

Technik III
Grundlagen der
objektorientierten
Programmierung
4 SWS/5 CP/P

Theorie II
Grundlagen der
zeitgenössischen
Medienästhetik
3 SWS/4 CP/P

1

Grundlagen I
Grundlagen der
Bewegtbildgestaltung
5 SWS/7 CP/ P

Grundlagen II
Grundlagen
Interactive
Environments
5 SWS/7 CP/P

Technik I
Grundlagen der
audiovisuellen
Medientechnik
5 SWS/7 CP/P

Technik II
Grundlagen der
3D-Computergrafik
4 SWS/5 CP/P

Theorie I
Grundlagen der
Kunst- und Kultur-
geschichte
3 SWS/4 CP/P

42 SWS/60 CP/10 MP

Studienrichtungsbezogen | Interdisziplinär | Technik | Theorie

Insgesamt: 210 CP