

Studienplan

Masterklasse Animation & Visual Effects

1. Studienjahr

1. Semester	ECTS
Basismodul Konzeption	5
Datenanalyse & Informationsarchitektur	3
Innovation & Creative Problem Solving	2
Masterklasse Konzeption	10
Einführung in die Masterklasse Animation & Visual Effects	5
Masterklasse Animation & Visual Effects	5
Berufsfeld - Grundlagen	5
Digitale Transformation & Karrieremanagement	3
Führung & Teamentwicklung	2
Video Technologien & Produktion	5
TV-Studiotchnik & Studio Automation	5
360° Medientechnologien	5
Postproduktion für Fortgeschrittene	2
360° Video & Audio	3

2. Semester	ECTS
Basismodul Prototyping	5
Summer School	5
Masterklasse Umsetzung	10
Masterklasse Animation & Visual Effects	10
Prototyping & Implementierung	5
Prototyping & Implementierung AVE	5
Berufsfeld - Tun, Forschen, Gründen	10
Methoden der empirischen Forschung	2
Vertiefung Berufsfeld - Tun/Forschen/Gründen	3
Grundlagen des Unternehmensmanagements*	2
Digitale Technologien**	2
Mediencodierung und -steuerung	3

* für Studierende mit technischem Hintergrund

** für Studierende mit wirtschaftlichem Hintergrund

2. Studienjahr

3. Semester	ECTS
Basismodul Verwertung I	5
Businessplanung & Entrepreneurship I	3
Recht & Rechtsschutz	2
Masterklasse Verwertung	10
Masterklasse Animation & Visual Effects	10
Coaching & Consulting	5
Coaching & Consulting AVE	5
Berufsfeld - Reflexion	10
Expose Workshop	4
Präsentation & Verwertung	3
Ringvorlesung Berufsfeld	3

4. Semester	ECTS
Basismodul Verwertung II	5
Businessplanung & Entrepreneurship II	5
Masterklasse - Dissemination	5
Masterklasse Animation & Visual Effects	5
Masterarbeit	20
Masterarbeit	18
Masterprüfung	2

Alle Details
und Infos
zur Masterklasse

