

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	5
Mediengestalterische und -technische Grundlagen	7
Sozial- und kommunikationswissenschaftliche Vertiefung: Umsetzung	8
Vertiefung technisches Werkzeugwissen	10
Masterthesis	11
Wahlpflichtmodule	12
Studio 1A: Journalism and Digitalisation	12
Studio 1B: Community and Society in Digital Transition. Advancing Constructive Communication in Challenged Democracies.....	13
Studio 2A: Sustainability in Digital Communication and Media Production	15
Studio 2B: Media, Information or Digital Literacy? - Developing Skills to Thrive in a Mediatized World	17
Studio 3A: Strategic Communication in the Digital Age	18
Studio 3B: Media Innovation and Entrepreneurship	19
Wahlmodule	20
Wahlmodule	20
Complément: VTSOZ	21

Pflichtmodule

Kreativitäts-/Arbeitstechniken und soziale Kompetenzen

Modulbeschreibung

Im Modul KREA setzen sich die Studierenden mit kreativen Denk- und Arbeitsprozessen auseinander und lernen, wie interaktive Projekte systemisch gedacht, geplant und kommuniziert werden können. Sie arbeiten in interdisziplinären Teams an der konzeptionellen Vorbereitung digitaler Projekte – mit Fokus auf die Denkweise von Unity, ohne diese technisch zu bedienen.

Die Studierenden lernen, Ideen kollaborativ zu entwickeln, als System zu strukturieren und medienübergreifend darstellbar zu machen. Kreativität, soziale Kompetenzen und technisches Strukturdenken werden in Verbindung gebracht, um Projekte fundiert, visuell und logisch aufzubauen.

Das Modul bildet eine methodische, kreative und strukturelle Grundlage für die Studios und die Arbeit mit Unity ab dem 2. Semester.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

Keine

Kürzel

KREA

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

5 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden...

- lernen, wie man in kreativen Teams zusammenarbeitet, Rollen verteilt und Konflikte konstruktiv bearbeitet
- entwickeln Fähigkeiten, Ideen systemisch zu modellieren und Projektvisionen interdisziplinär aufzubereiten
- analysieren interaktive Szenen und sind in der Lage, deren Bausteine (z. B. Objekte, Interaktionen, Datenflüsse) zu benennen und konzeptionell zu verknüpfen
- strukturieren Projekte mit visuellen Methoden wie Storyboards, Szenekarten oder Mapping-Techniken
- denken interaktive Medienformate aus der Logik von Unity heraus (z. B. Szenenfluss, Trigger, Assets), ohne programmieren zu müssen
- reflektieren den kreativen Prozess und dokumentieren ihre Arbeit im digitalen Portfolio

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Das Modul setzt auf erfahrungsbasiertes, praktisches Lernen mit einer starken Verankerung in Reflexion, Teamarbeit und visueller Planung. Lehrmethoden umfassen systemisches Mapping, Paper Prototyping, Gruppeninterventionen und KI-gestützte Medienarbeit.

Der Kompetenznachweis erfolgt über das Masterportfolio. Die Aufgaben sind projektorientiert angelegt und ermöglichen ein kontinuierliches Arbeiten mit iterativem Feedback. Eingereichte Aufgaben können nach Rückmeldung überarbeitet und weiterentwickelt werden.

Theorien und Methoden: Forschungswerkstatt

Modulbeschreibung

Das Modul vertieft sozial- und kommunikationswissenschaftliche 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 werden im Modul gemeinsam Begriffe, Konzepte und Theorien im Bereich der digitalen Kommunikation vertieft sowie fortgeschrittene sozialwissenschaftliche Methode – insbesondere computational Methoden mit der Programmiersprache Python – erarbeitet, um einen wissenschaftlich fundierten Forschungsprozess zu durchlaufen. Zudem erwerben die Studierenden vertiefte Kenntnisse zu Forschungsdesign, Forschungsethik, Präsentationstechnik und Selbstmanagement.

Die Studierenden entwickeln 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 mit Python und in Bezug auf Aspekte digitaler Kommunikation vermittelt. Das Forschungsprojekt ist dabei eng mit den anderen Modulen und Vertiefungen des ersten Semesters verknüpft (KREA, VTOSZ und VTTECH).

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 von Python als Programmiersprache für innovative und digitale sozialwissenschaftliche Datenerhebungen und -analysen zur Erforschung von digitaler Kommunikation in gesellschaftlichen Zusammenhängen vermittelt und aktiv eingeübt. Die Studierenden lernen, wie man Fragestellungen für Forschung mit Python entwickelt und erproben, wie dazu Daten erhoben, ausgewertet, interpretiert sowie kritisch reflektiert werden können – in Bezug auf soziale, kulturelle, politische und ökonomische Aspekte der Gesellschaft.

Zudem erhalten die Studierenden Coachings zu Projektmanagement, Zeitmanagement, Datenorganisation, und Präsentationstechniken und vertiefen Grundlagen der Forschungsethik in deren Anwendung 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, erforscht 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 vertiefen die wissenschaftliche Beurteilung kommunikativer Prozesse und medialer Praktiken und erlernen die Grundlagen für einen versierten Umgang mit Python als Programmiersprache für innovative und zeitgemäße kommunikationswissenschaftliche Methoden zur Erhebung und Auswertung sozialwissenschaftlicher Daten. Zudem erwerben die Studierenden weiterführende «hands on»-Kenntnisse zu Forschungsdesign, Forschungsethik und Selbstmanagement entlang ihres Forschungsprojekts.

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 computational Methoden mit Python bearbeiten.
- können Daten für eine Analyse mit Python 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.
- vertiefen 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 der 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, um den Arbeitseinsatz an komplexen und transferorientierten Aufgaben nachhaltig und vorausschauend zu planen. Es erfolgen verschiedene kleinere Abgaben während des Semesters zusätzlich zur finalen Abgabe des Forschungsprojekts zum Abschluss des Moduls, um sowohl die Gruppen-, als auch die Einzelleistungen der Studierenden zu würdigen und zu fördern. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, werden die Studierenden und ihre Forschungsprojekte mittels Coachings durch die Dozierenden während des Semesters begleitet. Zudem können die eingereichten Aufgaben nach Erhalt des Feedbacks überarbeitet werden.

Mediengestalterische und -technische Grundlagen

Modulbeschreibung

Im Modul VTTECH setzen sich die Studierenden praxisnah mit der mediengestalterischen und -technischen Produktion von Inhalten auseinander, die später in Unity-Projekten eingesetzt werden. Der Fokus liegt auf der Konzeption und Erstellung von digitalen Assets – also visuellen, auditiven, narrativen und funktionalen Elementen, die als Bausteine für interaktive Szenarien dienen.

In interdisziplinären Teams übernehmen die Studierenden unterschiedliche Rollen und arbeiten gemeinsam an der Entwicklung von Prototyp-Inhalten für ihre Projektideen. Dabei nutzen sie KI-basierte Hilfsmittel, low-budget Technologien und professionelle Tools zur Contentproduktion.

Das Modul fördert das technische und gestalterische Verständnis, um Projekte strukturiert, medienwirksam und interaktiv umsetzbar zu machen.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

keine

Kürzel

VTTech

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

11 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden ...

- verstehen, welche Medienformate als Assets in Unity verwendet werden können
- produzieren mediengestalterische Inhalte (z. B. Bild, Ton, Video, 3D, Text)
- übernehmen eine technische/gestalterische Rolle im Team und arbeiten kollaborativ an der Entwicklung von Content im Zusammenhang mit ihrem Teamprojekt
- wenden kreative Strategien zur Umsetzung ihrer Ideen unter Einsatz von KI-gestützten Tools und einfacher Technik an
- planen, dokumentieren und verbessern ihre Assetproduktion systematisch mit Blick auf spätere Integration in Unity
- reflektieren medienästhetische und funktionale Entscheidungen und integrieren Peer-Feedback in ihre Arbeit

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul ist praxisbasiert, mit starkem Bezug zu kollaborativem Arbeiten, visueller Planung und iterativer Entwicklung. Die Studierenden arbeiten in Teams, übernehmen auch spezifische Rollen in der Contentproduktion und nutzen verschiedene mediengestalterische Tools zur Umsetzung ihrer Aufgaben.

Der Kompetenznachweis erfolgt über das Masterportfolio. Die Aufgaben sind als kontinuierliche Produktionsprozesse angelegt und werden fortlaufend dokumentiert und reflektiert. Feedback ist integraler Bestandteil des Lernprozesses – eingereichte Arbeiten können nach Rückmeldung überarbeitet werden.

Sozial- und kommunikationswissenschaftliche Vertiefung

Modulbeschreibung

Das Modul vermittelt sozial- und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen und Kompetenzen, um Problemstellungen rund um die Digitalisierung von Kommunikation und Medien und deren Wechselwirkungen mit Individuen, Organisationen und die Gesellschaft zu erkennen, zu untersuchen und zu interpretieren.

Anhand aktueller Themenfelder, grundlegender Literatur und praktischer Anschauungsbeispiele wird im Modul gemeinsam ein solides und zugleich flexibles Instrumentarium an kommunikationswissenschaftlichen Begriffen, Konzepten, Theorien sowie qualitativen und quantitativen Methoden entwickelt für einen wissenschaftlich fundierten Forschungsprozess.

Die Studierenden erlernen den Umgang mit kommunikations- und sozialwissenschaftlichen Grundlagen sowohl aus theoretischer wie methodischer Perspektive. Die Studierenden lernen gezielt wissenschaftliche Literatur zur Beurteilung kommunikativer Prozesse und medialer Praktiken zu recherchieren und zu interpretieren, den Forschungsstand im Hinblick auf eine spezifische Problemstellung zu kondensieren, eigenständig Forschungsfragen und Hypothesen herzuleiten und passende Forschungsdesigns zu konzipieren.

Die Studierenden erhalten ausserdem grundlegende Einblicke in sozialwissenschaftliche Methoden zur Erhebung und Auswertung von qualitativen und quantitativen Daten in Bezug auf Aspekte digitaler Kommunikation. 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.

Das Modul bildet damit das Fundament für das Modul «Theorien und Methoden: Forschungswerkstatt», in welchem die sozial- und kommunikationswissenschaftlichen Theorien und Methoden vertieft und anhand eines eigenen Forschungsprojekts praktisch angewendet werden. Gemeinsam mit den anderen Modulen des ersten Semesters sowie der Vertiefung technisches Werkzeugwissen zu Beginn des zweiten Semesters bildet das Modul die Basis für die Studios im zweiten und dritten Semester, in denen kreative Lösungen und Ideen für die Kommunikation in der digitalen Gesellschaft entwickelt, erforscht und praktisch umgesetzt werden.

Typ

Pflichtmodul, Benotung

Modulvoraussetzung

keine

Kürzel

VTSOZ

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

11 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Die Studierenden erlernen den versierten Umgang mit kommunikationswissenschaftlichen Grundlagen, die Konzeption und Anwendung von qualitativen und quantitativen Methoden, sowie die wissenschaftliche Beurteilung kommunikativer Prozesse und medialer Praktiken. Zudem erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Literaturrecherche, Formulierung von Forschungsfragen und Hypothesen, Forschungsdesign, Forschungsethik und wissenschaftlichen Gütekriterien.

Die Studierenden...

- kennen grundlegende sozial- und kommunikationswissenschaftliche Theorien, Konzepte und Begriffe zu aktuellen Bereichen digitaler Kommunikation.
- können mediale Praktiken und kommunikative Prozesse wissenschaftlich beurteilen und kritisch einschätzen.
- können eigenständig sozial- und kommunikationswissenschaftliche Literatur zu einem Thema recherchieren und sich einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand erarbeiten.
- können Problemstellungen, Forschungsfragen und Hypothesen im Bereich der digitalen Kommunikation formulieren.
- kennen grundlegende qualitative und quantitative Methoden der Sozial- und Kommunikationswissenschaften inkl. deren Anwendungsfelder und Vor- und Nachteile.
- kennen grundlegende Gütekriterien und ethische Prinzipien der wissenschaftlichen Praxis.
- können zu Forschungsfragen und Hypothesen passende qualitative und quantitative Methodendesigns erarbeiten und eigenständig ein Forschungsvorhaben konzipieren.
- können Messinstrumente für qualitative und quantitative Datenerhebungen erstellen.
- kennen die Grundlagen für die Auswertung und Interpretation qualitativer und quantitativer Daten.

Lehr- und Lernmethoden und Kompetenznachweise

Dieses Modul fokussiert auf theoretisches Wissen sowie praktische Fähigkeiten und integriert die Reflexion von Arbeitsprozessen. Kompetenznachweise erfolgen über das Masterportfolio. Der Kompetenznachweis besteht aus verschiedenen kleineren Abgaben während des Semesters, die sowohl die Gruppen-, als auch die Einzelleistungen der Studierenden würdigen und fördern. Die Aufgaben werden zu Beginn des Semesters aufgeschaltet, so dass die Studierenden kontinuierlich an der komplexen und transferorientierten Aufgabe arbeiten können. Um reflexives, feedbackorientiertes und dialogisches Lernen zu ermöglichen, werden die Studierenden mittels Coachings durch die Dozierenden während des Semesters begleitet. Zudem 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

Bestandene Module «KREA», «TM» sowie VTTech oder VTSOZ

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 mithilfe 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: Journalism and Digitalisation

Modulbeschreibung

Im Studio 3A setzen sich die Studierenden intensiv mit den Fragen auseinander, wie aus Daten und Informationsbergen interessant aufbereiteter Content erstellt werden kann. Dabei soll das Storytelling an sich, sowie der verantwortungsvolle Umgang mit neuen Technologien und technologischen Möglichkeiten (KI) in Zentrum gerückt werden. Ziel ist die Entwicklung innovativer erzählter Storys, deren digital umsetzbares Konzept und die begleitende Forschung dessen. Die Studierenden sollen ein gesellschaftlich relevantes und wissenschaftlich fundiertes Projekt technisch, digital und multimedial konzipieren und umsetzen.

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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + VTW

Kürzel

ST1A

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 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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + 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. Zentrale Inhalte in unserem Studio sind ausserdem (digitale) Nachhaltigkeit, Digitale Suffizienz, Nachhaltigkeitskommunikation, Gamedesign. Ein spezieller Fokus wird im Studio «Digitale Nachhaltigkeit» auf Künstliche Intelligenz gelegt, sowohl inhaltlich als Schlüsseltechnologie der Digitalisierung, als auch in der praktischen Anwendung bei der Lösungsentwicklung.

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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + 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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + 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: 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 3A 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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + VTW

Kürzel

ST3A

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 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.

"Media Innovation and Entrepreneurship" vereint kreative und technologische Innovationen mit unternehmerischen Denkweisen und Geschäftsstrategien, um in der dynamischen und wettbewerbsintensiven Medienbranche erfolgreich zu sein. Es erfordert ein tiefes Verständnis sowohl der traditionellen Medienpraktiken als auch der neuesten technologischen Entwicklungen und Markttrends.

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

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + 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 bis sechs Wahlmodule zur Verfügung. Ausserdem können auch externe Wahlmodule angerechnet werden.

Typ

Wahlmodul, bestanden / nicht bestanden

Modulvoraussetzung

Abgeschlossenes Qualifikationsprogramm erstes Semester + VTW

Kürzel

EW1-9
EWEXT

Unterrichtssprache

Deutsch oder Englisch

Umfang

2 ECTS-Punkte

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

Variieren je nach angebotenem Wahlmodul.

Complément: VTSOZ

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 zusätzliche 11 ECTS aus VTSOZ.

Typ

Ergänzungsfach, bestanden / nicht bestanden

Kürzel

VTSOZ

Unterrichtssprache

Deutsch und Englisch

Umfang

11 ECTS

Kompetenzen nach Absolvierung des Moduls

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.