

Modul: Musik und Sound Design für Film und Games II				Modul-Kennnummer: 120-306	
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	ECTS-Punkte	Studentischer Arbeitsaufwand für vollständiges Modul	Lehrformen
5. bis 6.	jährlich (Beginn zum WS)	2 Sem.	8	240 Stunden, davon - 120 Präsenzstudium - 120 Selbststudium	- Seminar - Projektarbeit

Voraussetzungen für die Teilnahme	Modul: Musik und Sound Design für Film und Games I
Verwendbarkeit	BA MI (HF) / MW (EF), künstl. SP Wahlpflicht BA MI (HF) / MW (EF), wiss. SP Wahlpflicht
	Voraussetzung für Abschlussarbeiten im Bereich Musik und Sound Design für Film und Games
Modulverantwortliche	Damon Lee, Christoph Seibert, Studienkommissionsleiter

Qualifikationsziele
<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefte Kenntnisse einer breiten Palette von Musik für Film und Games - Erweiterte Fähigkeit, großformatige und komplexe Musik- und Sounddesign-Elemente in Film- und Spielwelten einzubinden

Lehrinhalte
<ul style="list-style-type: none"> - Vorträge, Präsentationen und Diskussionen zu musik- und klangbezogenen Themen für Film und Games, einschließlich theoretischer und historischer Perspektiven, sowie moderner Produktionspraktiken - technische und kreative Übungen zur Entwicklung von Fähigkeiten zur Herstellung und Implementierung von Assets - Möglichkeiten und Strategien der Zusammenarbeit bei größeren Projekten - Fokus auf ungewöhnlichen, unabhängigen, experimentellen oder anderweitig nicht zum Mainstream gehörenden Quellen, deren Thema sich jedes Jahr ändert

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	SWS	ECTS	Benotung / Modulnote	Anm.*
Seminar: Music for Film 2	2	2	T	
↳ Projektarbeit und Präsentation (ca. 15 Minuten)	-	2	L, P (50%)	
Seminar: Adaptive Music for Games 2	2	2	T	
↳ Projektarbeit und Präsentation (ca. 15 Minuten)	-	2	L, P (50%)	