

**Modulhandbuch
Master Theater and Digitality
MATHEAD**
Stand: 29.11.2024

Inhaltsverzeichnis

VORBEMERKUNGEN UND SPEZIFIKA (ANGLEICHSEMESTER)	3
MODULE (ÜBERSICHT)	3
SEMESTER (ÜBERSICHT)	3
MODULPLAN	5
MODULE:	7
MATHEAD 1 EXPERIMENTELLE STEGREIFPROJEKTE / DIGITALE NARRATION / SZENOGRAFIE	7
MATHEAD 2 WECHSELWIRKUNG VON BÜHNENARCHITEKTUR UND GESELLSCHAFT, TECHNIK UND DARSTELLENDER KUNST	14
MATHEAD 3 DIGITALE NARRATION / SZENOGRAFIE / PROJEKTENTWURF / PROJEKTENTWICKLUNG	18
MATHEAD 4 KONZEPTION UND ENTWURF FREIER PROJEKTE	21
MATHEAD 5 EINFÜHRUNG IN DIE GESCHICHTE DER MEDIENKUNST: WECHSELWIRKUNG VON PERFORMANCE-RAUM UND GESELLSCHAFT, TECHNIK UND MEDIENKUNST	25
MATHEAD 6 BERUFSORIENTIERUNG / BEST PRACTICE	29
MATHEAD 7 PROJEKTBEGLEITUNG MASTERARBEIT	31
MATHEAD 8 MASTERARBEIT / KOLLOQUIUM	33
STUDIENVERLAUFSPLAN	35

Vorbemerkungen und Spezifika (Angleichsemester)

Dem 1. Semester MATHEAD ist ggf. ein sogenanntes Angleichsemester vorgeschaltet, in dem die Studierenden individuell Angebote der Fachbereiche Design und Informatik belegen müssen, um 30 LP bei 6-semesterigen BA-Abschlüssen oder bei ausländischen mit mehr als 6 Semestern, die aber in Deutschland nur als 6-semesterig anerkannt werden, fachspezifisch nachzuholen, um insgesamt auf die nötigen 210 LP zu kommen.

Das Angleichsemester kann auch freiwillig belegt werden, um sich auf einen vergleichbaren Stand an Vorwissen zu bringen. Bewerber*innen aus gestalterischen BA-Studiengängen können hier Angebote des FB 4 wahrnehmen, Bewerber*innen aus Informatik-BA-Studiengängen können hier Angebote des FB 2 wahrnehmen.

Im gesamten Studienverlauf sind 15 Ringvorlesungen zu besuchen. Der Teilnahmenachweis ist zur Zulassung zum Kolloquium im Modul 8 (Masterarbeit) zu erbringen.

Das Studium findet in Englischer Sprache statt. Ein Sprachnachweis C 1 Englisch ist zu erbringen.

Vor der Zulassung zur Masterarbeit (siehe Studiengangsprüfungsordnung, §27) ist ein Sprachnachweis Deutsch A2 zu erbringen.

Module (Übersicht)

- MATHEAD 1 Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie
- MATHEAD 2 Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und darstellender Kunst
- MATHEAD 3 Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung
- MATHEAD 4 Konzeption und Entwurf freier Projekte
- MATHEAD 5 Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst
- MATHEAD 6 Berufsorientierung / Best Practice
- MATHEAD 7 Projektbegleitung Masterarbeit
- MATHEAD 8 Masterarbeit / Kolloquium

Semester (Übersicht)

Angleichsemester

- Programmierung (graphisch) - FB 4
- Angewandte Mathematik und Statistik - FB 4
- Informatik und Gesellschaft (Ethik/Recht/DSDS) - FB 4
- Architektur moderner Softwaresysteme (High Level Softwaretechnik) - FB 4
- Embedded Systems (Arduino, Aktorik, Sensorik) - FB 4
- andere ausgesuchte Module aus dem FB 4
- alle Module der ersten beiden Studiensemestern aus dem MA Szenografie und Kommunikation – FB 2
- ausgesuchte Module aus den am FB 2 angesiedelten BA Studiengängen Objekt und Raumdesign, Film und Sound, Kommunikationsdesign und Fotografie (ausgenommen sind Module, die Zugangsvoraussetzungen haben, sowie nicht gestaltungsorientierte Module wie bspw. Schlüsselkompetenzen)

- Module aus dem neuen BA Serious Games & Digital Knowledge – FB 2 (ausgenommen sind Module, die Zugangsvoraussetzungen haben sowie nicht gestaltungsorientierte Module wie bspw. Schlüsselkompetenzen)
- Die Studiengangsleitung MATHEAD wird den Angleichsemester-Studierenden eine Liste mit englischsprachigen Seminar-Angeboten rechtzeitig zur Verfügung stellen.
- „Jour Fixe“ – regelmäßiges, semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden
- Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge
- Offene englischsprachige Präsentationen von künstlerisch-technischen Projekten und Workshop an der Akademie für Theater und Digitalität

1. Grundlagen-Semester

(Gestaltung 4 SWS/ 12 LP, Informatik 8 SWS/ 12 LP und Wissenschaft 2 SWS/ 6 LP)

- Experimentelle Stegreifprojekte (Gestaltung)
unterstützt durch technische Module Tracking, Capturing und Robotik
- Data Mining, Big Data und Maschinelle Lernverfahren
- Digital Reality - XR (VR, AR, MR)
- IoT Embedded Systems
- Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und darstellender Kunst
- „Jour Fixe“ – regelmäßiges, semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden.
Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

2. Projektsemester

(Gestaltung 12 SWS/ 18 LP, Informatik 4 SWS/ 6 LP und 2 SWS/ 6 LP Wissenschaft)

- Großes Projekt zur Entwicklung des Abschlussprojektes (Wettbewerb)
- Freie Projekte zur Entwicklung individueller, freier Projekte/Techniken
- Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst
- „Jour Fixe“ – regelmäßiges, semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden.
Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

3. Abschlusssemester

(Gestaltung 2 SWS/ 2 LP, Informatik 2 SWS/ 2 LP, Berufsorientierung 2 SWS/ 2 LP und 24 LP Abschlussarbeit)

- Gründung / best practise / Schlüsselkompetenzen-Workshop
- Abschlussprojekt mit Projektbegleitungen
- „Jour Fixe“ – 14-tägiges, semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden. Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

Modulplan

Semester/Modul	Modulbezeichnung	Lehrende	SW S	CP/ LP	Lehre
1. Semester			14	30	
MATHEAD 1	Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie	Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. NN ¹ Prof. Oliver Langbein	4	12	Projektseminar
	Data Mining und Maschinelle Lernverfahren	Prof. Daniel Heßler Prof. NN ¹ Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ²	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
	Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR)	Prof. Daniel Heßler Prof. NN ¹ Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ²	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
	Tracking, Capturing und Robotik	Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN FB 4	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
	IoT / Embedded Systems	Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ²	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
MATHEAD 2	Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und Darstellender Kunst	Prof. Dr. Pamela Scorzin Prof. Dr. Marcel Marburger Prof. Dr. Jennifer Tiede Prof. Dr. Lioudmila Voropai Prof. Anne-Kathrin Schulz	2	6	Projektseminar
2. Semester			16	30	
MATHEAD 3	Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung	Prof. NN ¹ Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	6	9	Projektseminar
	Technische Projektbegleitung	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ¹ Prof. NN ²	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
MATHEAD 4	Konzeption und Entwurf freier Projekte	Prof. NN ¹ Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	6	9	Projektseminar
	Technische Projektbegleitung	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ¹ Prof. NN ²	2	3	Technische Projektbegleitung / TN
MATHEAD 5	Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von	Prof. Dr. Pamela Scorzin Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Dr. Marcel Marburger Prof. Dr. Jennifer Tiede	2	6	Projektseminar

	Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst	Prof. Dr. Lioudmila Voropai			
3. Semester			6	30	
MATHEAD 6	Berufsorientierung / Best Practice	Prof. NN ¹ Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	2	2	Projektseminar
MATHEAD 7	Projektbegleitung Masterarbeit				
	a) gestalterisch-/künstlerische Projektbegleitung	Prof. NN ¹ Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	2	2	gestalterisch-künstlerische Projektbegleitung
	b) Technische Projektbegleitung Masterarbeit / TN	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN ¹ Prof. NN ²	2	2	Technische Projektbegleitung /TN
MATHEAD 8	Masterarbeit		0	24	
LEGENDE					
Prof. NN ¹	Neu einzurichtende Professur				
Prof. NN ²	(noch zu benennende) Professor*in aus dem FB 4				

Module:

MATHEAD 1								
Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie								
Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS		
MATHEAD 1	Englisch	1 Semester	1. Semester	jährlich	24LP	12		
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppen-größe	Workload 720h		LP	SWS
					Kontakt-zeit	Selbst-studium		
			PF	15	135h	540	24	12
	a)	Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie	Projektseminar	15	45h	300h	12	4
	b)	Data Mining und Maschinelle Lernverfahren	technische Projektbegleitung	15	22,5h	60h	3	2
	c)	Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR)	technische Projektbegleitung	15	22,5h	60h	3	2
	d)	Tracking, Capturing und Robotik	technische Projektbegleitung	15	22,5h	60h	3	2
	e)	IoT / Embedded Systems	technische Projektbegleitung	15	22,5h	60h	3	2
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen							
	a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie: Projektseminar b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren: technische Projektbegleitung c) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR): technische Projektbegleitung d) Tracking, Capturing und Robotik: technische Projektbegleitung e) IoT / Embedded Systems: technische Projektbegleitung							
	a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie (Projektseminar)							

	<p>Nach erfolgreicher Beendigung dieses Moduls haben die Studierenden folgende Lernergebnisse erzielt: Die Studierenden sind in der Lage, die in den Projektbegleitungen erlernten Werkzeuge und Methoden anzuwenden und kreativ zu einem Projekt in Theater / Bühne / szenischen Künsten zu bündeln. Sie sind fähig, eine eigenständige, räumlich-szenografische-theatrale Idee in einer zeitlich-narrativen Struktur zu einer konkreten Aufgabenstellung – unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen – im experimentellen Entwurfsprozess zu entwickeln, zu überprüfen und zu kommunizieren. Sie sind fähig, in der Gruppe (ggf. nach einem internen Wettbewerb) aus verschiedenen Ideen eine gemeinsame Konzeption zu entwickeln, zu entwerfen, gegenüber Partner*innen zu kommunizieren, ggf. anzupassen, zu planen und in Teilbereichen zu realisieren. Sie haben grundlegende Fähigkeiten zur Organisation und Realisierung einer künstlerischen und gestalterischen Lösung unter der Berücksichtigung räumlicher Qualität, gesellschaftlicher Relevanz, narrativer Erzählstrategien und theatraler Dramaturgie erworben und als wichtige Bestandteile in die Gestaltung miteinbezogen. Sie haben anwendungsbezogene, digitale Realisierungstechniken erlernt oder vertieft. Sie haben anwendungsbezogenes Vokabular zum interdisziplinären Austausch im Kontext von Theater und Performance, zur Reflektion und zielgerichteten Entscheidungsfindung über narrative Erzählstrategien, inszenierte (analoge, digitale oder hybride) Räume und digitale Realisierungstechniken erworben. Sie haben Erfahrung in der Planung, Organisation und Realisierung (inklusive Budgetplanung und -einhaltung) ihrer gestalterischen Arbeit erworben / ein Stück in einem gegebenen, narrativen Raum inszeniert. Sie haben verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung kennengelernt, ihre eigene Rolle gefunden, definiert und ausgefüllt.</p>
	<p>b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren (Projektbegleitung)</p>
	<p>Geplante Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Studierende besitzen nach erfolgreichem Abschluss der Veranstaltung ein Verständnis von den Anwendungsmöglichkeiten des Data Mining und maschineller Lernverfahren im Theater / generell den szenischen Künsten. Im Bereich des Data Mining können die Studierenden Relationen und Datenvorverarbeitung, die Regressionsanalyse, die Hauptkomponentenmethode, die Clusteranalyse, Klassifikationsverfahren und Ausreißerererkennung beschreiben. Sie können die Anwendungsmöglichkeiten der Methoden und ausgewählte Methoden in der projektspezifischen Anwendung analysieren, prüfen und anwenden. Im Bereich der Maschinellen Lernverfahren sind die Studierenden in der Lage Grundbegriffe des Maschinellen Lernens sowie der formalen Wissensverarbeitung zu definieren. Sie können wichtige Methoden und Algorithmen der modernen Datenanalyse zur Erkennung von Mustern und Strukturen in großen Datensätzen benennen und exemplarisch anwenden. Sie können ebenso wichtige Ansätze des Maschinellen Lernens beschreiben und definieren. Sie sind in der Lage, für konkrete Anwendungen im Projektkontext geeignete Methoden der Datenanalyse auszuwählen sowie die Analyseergebnisse einzuordnen und zu interpretieren. Analog können sie Architekturen und Ansätze für das Maschinelle Lernen bezogen auf eine konkrete Aufgabenstellung analysieren, bewerten und auswählen. Sie können die entsprechenden Modellierungstechniken adäquat einsetzen und zur Entscheidungsunterstützung nutzen. Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Einsatzmöglichkeiten dieser Verfahren, können sie reflektieren, und sind sensibilisiert für praxisrelevante Fragestellungen. Dazu zählt u.a., sich der mit Nutzung informationsverarbeitender Systeme verbundener Sicherheits- und Datenschutzaspekte bewusst zu sein.</p>
	<p>c) Digital Reality (XR zw. AR, MR, VR) (Projektbegleitung)</p>

		<p>Studierende besitzen nach erfolgreichem Abschluss der Veranstaltung ein Verständnis von Funktionsweisen und Anwendungsmöglichkeiten von XR-Technologien im Theater und den szenischen Künsten allgemein. Sie können aktuelle Werkzeuge präsentieren und anwenden, ebenso den Umgang mit Head Mounted Displays.</p> <p>Die Studierenden können die Unterschiede zwischen Virtual-, Mixed- und Augmented Reality benennen und verstehen die Einsatzmöglichkeiten, Grenzen und Anforderungen dieser Technologien. Sie haben gelernt, Informationen bzw. Objekte zu digitalisieren und diese benutzerfreundlich in digitalen Räumen / Realitäten theatral darzustellen.</p> <p>Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Einsatzmöglichkeiten dieser Technologien in den szenischen Künsten und können diese Technologien prototypisch umsetzen. Die Studierenden kennen Werkzeuge zur Modellierung von 3D-Welten und können Schnittstellen zwischen diesen und anderen Anwendungen implementieren. Sie können die genutzten Technologien reflektieren, und sind sensibilisiert für praxisrelevante Fragestellungen.</p>
		<p>d) Tracking, Capturing und Robotik (Projektbegleitung)</p>
		<p>Nach erfolgreichem Absolvieren der Veranstaltung haben die Studierenden Überblick über die Einsatzgebiete von Objekt-Erkennung, Lokalisierung und -Verfolgung (Tracking), Motion-Capturing und Robotik im Kontext des Theaters und den szenischen Künste allgemein. Sie können Methoden und Verfahren bzw. Technologien zur Umsetzung analysieren und begründet anwenden, ebenso wie die unterstützenden Werkzeuge.</p> <p><u>Fach- und Methodenkompetenz:</u></p> <p>Im Bereich der Objektverfolgung sind die Studierenden in der Lage, neben Bild-basierten Verfahren auch Verfahren zur Multisensor-Datenfusion anzuwenden und auf dieser Basis Algorithmen zum Tracking von Multisensorsystemen zu entwerfen. Im Bereich des Motion Capturings sind Studierende in der Lage, Bewegungsdaten mit einem optischen Motion Capturing-System aufzuzeichnen, diese weiter zu verarbeiten und für die Animation eines selbst erstellten 3D-Charakters zu nutzen. Sie können den Aufbau und die Kinematik stationärer und mobiler Roboter beschreiben. Sie sind in der Lage, ihre Kenntnisse über die Teilsysteme eines Roboters zu nutzen, um Bewegungsabläufe zu konkretisieren und sich mit der Orientierung eines autonomen mobilen Roboters im Raum zu befassen.</p> <p>Sie können die Einsatzmöglichkeiten von Tracking, Capturing und Robotik definieren und reflektieren. Dazu zählt u.a., sich mit der Nutzung informationsverarbeitender Systeme und damit verbundener Sicherheitsprobleme bewusst zu sein.</p>
		<p>e) Internet of Things (IoT) / Embedded Systems (Projektbegleitung)</p>
		<p>Studierende besitzen nach erfolgreichem Abschluss der Veranstaltung ein Verständnis der Anwendungsmöglichkeiten von Technologien aus den Bereichen Internet of Things (IoT) und Embedded Systems im Theater und den szenischen Künsten an sich. Sie können aktuelle Architekturen, Hardware, Standards identifizieren und analysieren und Entwicklungswerkzeuge exemplarisch anwenden.</p> <p>Nach erfolgreichem Lernprozess sind die Studierenden in der Lage, die Architekturen und Technologien in den Bereichen Embedded Systems und IoT zu beschreiben und zu analysieren. Dazu zählen Grundlagen von Embedded Systems, Microcontroller, Embedded Operating Systems ebenso wie Real-Time Embedded Systems. Sie sind in der Lage, diese in größeren Zusammenhängen zur Umsetzung von IoT-Architekturen zu analysieren und prototypisch einzusetzen. Im Bereich IoT können sie grundlegende Architekturen und Standard identifizieren und definieren und können diese zielgerichtet für prototypische Anwendungen in den szenischen Künsten einsetzen. Sie können die Möglichkeiten und Grenzen der Architekturen und möglicher Endgeräte identifizieren, wie beispielsweise Sprachassistenten.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, neue Anwendungsbereiche dieser Technologien im Theater und den szenischen Künsten zu entwickeln, diese prototypisch umzusetzen und zu reflektieren.</p>
3		Inhalte

	<p>a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie: Projektseminar b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren: technische Projektbegleitung c) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR): technische Projektbegleitung d) Tracking, Capturing und Robotik : technische Projektbegleitung e) IoT / Embedded Systems: technische Projektbegleitung</p>
	<p>a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie Projektseminar</p>
	<p>Ziel ist das Anwenden narrativ-theatraler Methoden, digitaler Techniken und künstlerischer Strategien innerhalb mehrerer kurzer Entwurfsprozesse von der Ideenentwicklung bis zu Ansätzen und Strategien zur Realisierung.</p> <p>Das Modul im ersten Semester ist für das experimentelle Anwenden digitaler künstlerischer Strategien, theatraler Dramaturgie und Narration vorgesehen. Hier werden in kleineren Gruppen im Laufe des Semesters verschiedene kleinere Projekte entwickelt, um die erlernten Techniken und Strategien auszuprobieren.</p> <p>Es werden gegebene Aufgabenstellungen bearbeitet, die in Modellen, Plänen, digitalen Simulationen und exemplarischen Umsetzungen dargestellt werden. Der Schwerpunkt des Moduls liegt auf der praktischen Erprobung digitaler Narration und theatral-szenografischer Entwürfe durch künstlerische Strategien und auf der fortführenden Entwicklung der künstlerischen, technischen und gestalterischen Fähigkeiten bis hin zur Kommunikation mit Partner*innen und der Vorbereitung einer erfolgreichen Umsetzung.</p> <p>Schwerpunkt des Moduls ist die Organisation, Realisierung und Reflektion der durch die Stegreifaufgaben bestimmten Themata unter Berücksichtigung der gewünschten Kombination eines gleichzeitig narrativen wie raumbezogenen Gestaltungsansatzes. Die Wahl der Medien und Materialien, insbesondere des Einsatzes der erlernten digitalen Techniken und Methoden sind Anteil des Entwurfsprozesses.</p> <p>Mittels Übungen werden Methoden zur umsetzungsbezogenen Weiterentwicklung und Gestaltung szenografischer Projekte und digital-narrativer Auftritte vermittelt. Überprüft werden die Ideen anhand von Kriterien, die anwendungsbezogen sind. Die Wirkung muss inhaltlich-konzeptionell, technisch-künstlerisch, medial, ausstattungs- und auftrittsbezogen überzeugen.</p>
	<p>b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren (Projektbegleitung)</p>
	<p>Seminaristische Einarbeitung in folgende Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data Mining • Relationen und Datenvorverarbeitung, die Regressionsanalyse, die Hauptkomponentenmethode, die Clusteranalyse, Klassifikationsverfahren und Ausreißererkenung. • Anwendungsmöglichkeiten der Methoden und ausgewählte Methoden in der projektspezifischen Anwendung • Maschinelle Lernverfahren • Grundbegriffe des Maschinellen Lernens sowie der formalen Wissensverarbeitung • Dazu zählen u.a. Intelligente Agenten, Produktionsregelsysteme, einfache neuronale Netze und ggf. formallogische Modellierungen.
	<p>c) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR) (Projektbegleitung)</p>
	<p>d)</p> <p>Seminaristische Einarbeitung in folgende Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung verschiedener XR-Systeme für die Digital Reality in den szenischen Künsten und ihre Funktionsweise. • Unterschiede von Virtual-, Mixed- und Augmented Reality und ihre Anwendungsmöglichkeiten • Einsatz von Head Mounted Displays (AR / MR / VR). • Grenzen und Anforderungen von AR / MR / VR. <p>Digitalisierung von Informationen und Objekten, benutzerfreundliche Darstellung in VR bzw. Erweiterung der Realität. Werkzeuge zur Modellierung von 3D-Welten sowie Implementation von Schnittstellen zwischen diesen und anderen Anwendungen</p>

		<ul style="list-style-type: none"> Erkennung neuer Anwendungsbereiche dieser Technologien in den szenischen Künsten und prototypische Umsetzung
		d) Tracking, Capturing und Robotik (Projektbegleitung)
		<p>Ziele und Einsatzgebiete von Tracking, Capturing und Robotik im Theater und generell den szenischen Künsten. Seminaristische Einarbeitung in Technologien aus den folgenden Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erkennung, Lokalisierung und Tracking sich bewegender Objekte Bild-basierte Verfahren und Werkzeuge Sensor-basierte Verfahren und Werkzeuge (z.B. RFID-Tags, Beacons) Motion Capturing Morph Target Animationen Aufzeichnen von Bewegungsdaten mittels Motion Capturing Nachbearbeitung von Bewegungsdaten und Animation von 3D-Charakteren mit diesen Bewegungsdaten Robotik Aufbau stationärer und mobiler Roboter Kinematik stationärer und mobiler Roboter Teilsysteme und Bewegung von Robotern (Gelenke, Antriebe, Aktorik und Sensorik) Selbstlokalisierung und Navigation mobiler Roboter. Sie sind in der Lage, eine begründete Technologiewahl zur Realisierung eines Projektes im Bereich digitaler Narration und szenografischer (Teil-)Entwürfe zu treffen, und können diese Technologien prototypisch zur Umsetzung eines Projektes im Bereich digitaler Narration und szenografischer (Teil-)Entwürfe einsetzen.
		e) Internet of Things (IoT) / Embedded Systems (Projektbegleitung)
		<p>Seminaristische Einarbeitung in die Analyse von Architekturen und Technologien in den Bereichen Embedded Systems und IoT</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundlagen von Embedded Systems, Microcontroller, Embedded Operating Systems ebenso wie Real-Time Embedded Systems. größeren Zusammenhängen zur Umsetzung von IoT-Architekturen und prototypischer Einsatz Identifikation grundlegender Architekturen und Standard im Bereich IoT zielgerichtete prototypische Anwendungen in den szenischen Künsten Identifikation von Möglichkeiten und Grenzen der Architekturen und möglicher Endgeräte, wie beispielsweise Sprachassistenten. Entwicklung neuer Anwendungsbereiche dieser Technologien im Theater und generell den szenischen Künsten und prototypische Umsetzung
4		Lehrformen
		<p>Projektseminar, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium Seminar in Interaktion mit den Studierenden; Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien</p>
5		Teilnahmevoraussetzungen
		Keine / ggf. Angleichsemester
6		Prüfungsformen
		<p>Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten</p>

		Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7		Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Erfolgreiches Absolvieren der Modulprüfung
8		Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen Keine
9		Stellenwert der Note für die Endnote 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(24/66) \times 0,5 = 18,18\%$
10		Modulbeauftragte/r Prof. Anne-Kathrin Schulz und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11		Literatur a. Bakk, Á. K. (2023): <i>Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary</i> , Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design. b. Auslander, P. (2022): <i>Liveness: Performance in a mediatized culture</i> , London: Taylor & Francis. c. Dixon, S. (2015): <i>Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation</i> , Cambridge, USA: MIT press b. Bay-Cheng, S. (2012): <i>Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance</i> , Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press d. Greengard, S. (2021): <i>The Internet of Things</i> (revised and updated edition), Cambridge, USA: MIT Press e. Olson, D. L., Lauhoff, G. (2023): <i>Deskriptives Data-Mining</i> , Wiesbaden, Germany: SpringerGabler f. Maier, H. (2022): <i>Grundlagen der Robotik</i> , Berlin, Germany: VDE Verlag g. Benford, S., Giannachi, G. (2022): <i>Performing Mixed Reality</i> , Cambridge, USA: MIT Press e. Rushkoff, D. (2013): <i>PRESENT SHOCK: When everything happens now</i> , London, GB: Current f. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): <i>The Social Shaping of Technology</i> , Milton Keynes, GB: Open University Press g. Zuboff, S. (2019): <i>The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power</i> , London, GB: Profile Books h. Higgings, D., Higgings, H. (2018): <i>Intermedia, Fluxus and the Something Else Press</i> , New York, USA: Siglio Press i. Kurzweil, R. (2024): <i>The Singularity is Nearer. When We Merge With AI</i> , New York, USA: Penguin Random House j. Kurzweil, R. (2006): <i>The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology</i> , New York, USA: Penguin k. Fukuyama, F. (1992): <i>The End of History and the Last Man</i> , New York, USA: Free Press l. Fukuyama, F. (2002): <i>Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution</i> , London, GB: Picador

	<p>m. Baudrillard, J. (1983): <i>Simulations / The Procession of Simulacra</i>, Los Angeles, USA: Semiotext(e)</p> <p>o. Taylor, F. (1911): <i>The Principles of Scientific Management</i>, New York, USA: Harper & Brothers Publishers</p> <p>p. McLuhan, M. (1951): <i>The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man</i>, New York, USA: Vanguard Press</p> <p>q. McLuhan, M. (1961): <i>The Gutenberg Galaxis. The Making of Typographic Man</i>, Toronto, Canada: University of Toronto Press</p> <p>r. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): <i>The Medium is the Message: An Inventory of Effects</i>, London, GB: Penguin Books</p> <p>s. McLuhan, M., Fiore, Q. (1968): <i>War and Peace in the Global Village</i>, New York, USA: Bantam</p> <p>t. Chomsky, N., Herman, E. S. (1988): <i>Manufacturing Consent. The Political Economy of the Mass Media</i>, New York: Pantheon Books</p> <p>u. Sontag, S. (1977): <i>On Photography</i>, New York, USA: Farrar, Straus and Giroux</p> <p>v. Siciliano, B, Khatib, O. (2016): <i>Handbook of Robotics</i>, 2nd Edition, New York (USA): Springer</p> <p>w. Falcón Araujo, A. V. (2023): <i>Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting</i>, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theatre</p> <p>x. Otto, B., ten Hompel, M., Wrobel, S. (2023): <i>Designing Data Spaces. The Ecosystem Approach to Competitive Advantage</i>, New York, USA: Springer</p>
--	---

MATHEAD 2						
Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und Darstellender Kunst						
Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MATHEAD 2	Englisch	1 Semester	1. Semester	jährlich	6 LP	2
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppengröße	Workload 180h	
			PF	15	Kontaktzeit 22,5h	Selbststudium 150h
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen					
	<p>Die Studierenden können nach erfolgreichem Abschluss des Moduls einen Überblick über verschiedene Epochen der Theatergeschichte beschreiben – unter steter Einbeziehung und Erläuterung des prägenden Einflusses gesellschaftlicher Ereignisse und neuer Technologien auf die Kunst, die ihrerseits unter dem Einfluss von politischen (Macht-)Strukturen sowie von ökonomischen und gesellschaftlichen Bedingungen steht.</p> <p>Die Studierende kennen verschiedene Arten von Bühnen und können architektonische Gegebenheiten von Theaterbauten ins Verhältnis setzen zu der Kunst, die in diesen Bauten stattfindet.</p> <p>Die Studierenden kennen die technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, die verschiedene Theaterepochen beeinflusst haben.</p> <p>Die Studierenden sind sich der Wechselwirkung zwischen technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, Bühnen-Architektur und den inhaltlich-politisch-sozialen Fragestellungen bewusst und können diese reflektieren.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bühne als Ort kennen, der die jeweiligen technischen-sozialen-politischen Entwicklungen einer Epoche untersucht und zugänglich machen kann.</p> <p>Die Studierenden können den Einsatz verschiedener Technologien im Theater und generell den szenischen Künste erkennen und selbstständig beschreiben. Sie entwickeln die Fähigkeit, die Singularität eines künstlerischen Ereignisses historisch einzuordnen und sein künstlerisch-technisches Bedingungsgefüge zu erkennen und zu beschreiben, in das zugleich politische und gesellschaftliche Einflüsse hineinspielen. Daraus ableitend sollen die Studierenden die Fähigkeit trainieren, einen abstrahierenden und kreativen Blick auf die Gegenwart zu werfen. Die Studierenden vermögen technische Entwicklungen verschiedener und Tools, ihre Zugänglichkeit und Verwendung (kultur- und technologie)kritisch zu reflektieren und in ein gesamtgesellschaftliches Bedingungsgefüge aus Kunst und Technologie, Macht und Gesellschaft – bezogen auf die jeweilige Epoche – einzuordnen. Sie leisten damit einen medien- und technologiekritischen Beitrag zur Verwendung von (digitalen) Technologien in künstlerischen Prozessen und (Performance- oder Bühnen-)Räumen. So erlangen die Studierenden die Befähigung, gesamtgesellschaftliche Themen und Fragestellungen mit künstlerisch-technischen Mitteln im Raum der Kunst und dem Theater kritisch zu befragen und zu reflektieren. Ihre (kultur)kritische Reflexion gesamtgesellschaftlicher Prozesse findet mit künstlerisch-technischen Mitteln ihren Ausdruck und schärft ihr individuelles gesellschaftliches Verantwortungsbewußtsein.</p>					

	<p>Die Studierenden kennen außerdem die wichtigen Institutionen der deutschsprachigen Theaterlandschaft sowie die entsprechenden Netzwerke und die am Theater vorkommenden Berufe und deren Kompetenzgebiete. Sie kennen das Zusammenspiel zwischen künstlerischen Abteilungen und technischen Gewerken am Theater und sind vertraut mit den entsprechenden berufspraktischen Abläufen. Sie kennen die institutionelle Verfasstheit verschiedener Leitungsmodelle und den damit verbundenen künstlerisch-technischen Abteilungen. In Bezug auf letztere erhalten sie einen profunden Einblick in das Zusammenspiel der divergenten Abteilungen und Gewerke, insbesondere in Bezug auf die Schnittstellen zwischen Ton-, Beleuchtungs- und Videoabteilung und deren künstlerisch-technisches Zusammenspiel mit dem Bereich Regie, Schauspiel, Bühnenbild, Dramaturgie, Szenographie, Werkstätten und Kostümbild.</p> <p><u>Fachübergreifende Methodenkompetenz:</u> Studierende haben die wechselseitige Bedingtheit von Kunst, Technologie und Gesellschaft kennengelernt und können diese beschreiben. Sie haben ein konzeptionelles Verständnis darüber erworben, warum welche Technologien zu welchem Zweck oder mit welchem Ergebnis eingesetzt werden (können). Sie verfügen zudem über eine sichere Verwendung theatergeschichtlicher und bühnenrelevanter Begrifflichkeiten und kennen wichtige Institutionen am deutschsprachigen Theater, die entsprechenden Berufe und deren Interaktionen sowie die technischen und künstlerischen Abläufe am deutschsprachigen Theater.</p>
<p>3</p>	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Geschichte des Theaters von der Antike bis zur Renaissance b) Geschichte des Theaters vom Zeitalter des Barocks bis zur Gegenwart c) Geschichte angewandter Technologien (Architektur und Theaterbau, diverse Theatermaschinen, Beleuchtung, Elektrizität etc.) d) Wechselwirkung zwischen Kunst, Technologien, Architektur, Gesellschaft e) Verständnis von der Wandlung des Publikums (Zugänglichkeit, soziale Lage, Erwartungshaltung, gesellschaftliche Funktion etc.) f) Heutige institutionelle Strukturen an Stadt- und Staatstheatern sowie deren Berufsbilder und -praxis <p>Im Besonderen werden vier leitende Fragestellungen verfolgt: 1. Welchen Einfluss nehmen die verschiedenen architektonischen Gegebenheiten von Theaterbauten auf die Kunst (vom Theaterbau der griechischen und römischen Antike über die Simultanbühne des Mittelalters und das Globe Theatre Shakespeares bis hin zu den Theater-Bauten der Gegenwart)? 2. Welche technischen Erfindungen prägten die szenischen Künste durch die verschiedenen Epochen? 3. Wie bedingen sich technische Entwicklungen, Bühnen-Architektur und inhaltliche Fragestellungen der jeweiligen Epoche, die im Zusammenspiel ein Theater als zeitgenössische Kunstform programmieren? 4. Wie stark ist das jeweilige künstlerische Ereignis von gesellschaftlichen und politischen Einflüssen sowie von der sozialen Lage des Publikums gerahmt?</p> <p>Die divergierenden Einflüsse von architektonischen Gegebenheiten sowie technischen Rahmenbedingungen und Innovationen werden in Bezug auf das Verhältnis von Publikum und Schauspieler*innen sowie auf sich wandelnde Erzählperspektiven und Narrative dargestellt. Wie gestalten sich also die künstlerischen Möglichkeitsbedingungen im Verlauf verschiedener Epochen? Nicht zuletzt gilt es herauszustellen, wie sich „Technik“ und „Kunst“ wechselseitig in Bezug auf den Begriff der Innovation beeinflussten: Wo und wann waren die Bühnen Orte der technischen Innovation, wo ein Erprobungsraum für technische Innovationen und verwandelten diese ihrerseits? Wie schaffen die Bühnen Zugang, Erlebnis und Verständnis technischer Erneuerung – und vermitteln die wechselseitige Durchdringung und Bedingtheit von „Technik“ und „Kunst“ im künstlerischen Arbeiten und ästhetischen Erleben? Zentral ist herauszuarbeiten, wie das Wechselspiel von Bühnen(raum)architektur und Technologie die Rezeptionsbedingungen (ästhetische Möglichkeitsräume, Zugänglichkeit, Publikumserwartung) bedingt.</p> <p>Wichtige Institutionen der deutschsprachigen Theaterlandschaft werden vorgestellt und untersucht sowie die institutionelle Verfasstheit verschiedener Leitungsmodelle und die damit verbundenen künstlerisch-</p>

	<p>technischen Abteilungen, das Zusammenspiel der divergenten Abteilungen und Gewerke - insbesondere in Bezug auf die Schnittstellen zwischen Ton-, Beleuchtungs- und Videoabteilung und deren künstlerisch-technisches Zusammenspiel mit den Bereichen Regie, Schauspiel, Bühnenbild, Werkstätten, Dramaturgie,, Szenographie und Kostümbild.</p>
4	<p>Lehrformen Seminar in Interaktion mit den Studierenden</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen keine / ggf. Angleichsemester</p>
6	<p>Prüfungsformen Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung</p>
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen Keine</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(6/66) \times 0,5 = 4,55\%$</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r Prof. Dr. Pamela Scorzin und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>Literatur</p> <p>a. Davis, J. (2024): <i>European Theatre Performance Practice 1750-1900</i>, London, GB: Taylor & Francis</p> <p>a. Brauneck, M. (2012): <i>Europe Theater: 2500 Years of History</i>, Berlin: Rowohlt</p> <p>b. Fischer-Lichte, E. (2002): <i>History of European Drama and Theatre</i>, Milton Park, GB: Routledge</p> <p>c. European Commission. (2022): <i>The Situation of Theatres in the EU Member States: Final Report</i>. Luxembourg, Luxembourg: Publications Office of the European Union</p> <p>d. European Theatre Forum. (2023). <i>ETF 2023: Opole Recommendations for the European Commission (Culture, Creativity and Sport)</i>.</p> <p>e. Rufford, J. (2017): <i>Theatre & Architecture</i>, London, UK: Methuen</p> <p>f. Nerdinger, W., Deubzer, H.(2003): <i>Theaterarchitecture</i>, Munich, Germany: TU München Architekturmuseum</p> <p>g. Deubzer, H., Schelle, B. (2008): <i>Built to be seen: Theater architecture from three millennia / Zum Schauen gebaut: Theaterarchitektur aus drei Jahrtausenden</i>, Salzburg, Austria: Verlag Anton Pustet</p> <p>h. Hurtzig, H. (2015): <i>Imitation of Life: Bert Neumanns Stage Designs</i>, Berlin, Germany: Theater der Zeit</p> <p>i. Wiens, B. E. (2021): <i>Contemporary Scenography. Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design</i>, London, UK: Methuen</p>

j. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology*, Milton Keynes, GB: Open University Press

k. Staples, D., Hamer, D.: *Modern Theatres 1950–2020*, Milton Park, UK: Routledge

i. Allen, J., Allen, J. P. (1983): *A History of the Theatre in Europe*, London, GB: Heinemann

l. Achtzig, D. (2020): *Digitalität – Bühnenbild im Wandel. Von Theatermaschinen über Roboter hin zur Virtual Reality*, Berlin, Germany: Independent

MATHEAD 3								
Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung								
Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS		
MATHEAD 3	Englisch	1 Semester	2. Semester	jährlich	12 LP	8		
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung PF	geplante Gruppen-größe	Workload 360		LP 12	SWS 8
					Kontaktzeit 90 h	Selbststudium 262,5 h		
	a) Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf & Projektentwicklung		Projektseminar	15	67,5 h	180h	9	6
	b) Technische Projektbegleitung		Technische Projektbegleitung	15	22,5 h	60h	3	2

2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen
	Die Studierenden sind in der Lage, die in den vorangegangenen Semestern erlernten Werkzeuge und Methoden anzuwenden und technisch-gestalterisch zu einem Projekt in den theatral-szenischen Künsten zu bündeln. a. Digitale Narration / Szenografie Projektentwurf & Projektentwicklung b. Technische Projektbegleitung
	a) Digitale Narration / Szenografie Projektentwurf & Projektentwicklung
	Nach erfolgreicher Beendigung dieser Veranstaltung haben die Studierenden folgende Lernergebnisse erzielt: Sie sind fähig, eine eigenständige, räumlich-szenografisch-theatralenIdee zu einer konkreten Aufgabenstellung – unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen - im experimentellen Entwurfsprozess zu entwickeln, zu überprüfen und zu kommunizieren. Sie sind fähig, in der Gruppe (ggf. nach einem internen Wettbewerb) aus verschiedenen Ideen eine gemeinsame Konzeption zu entwickeln, zu entwerfen, gegenüber Partner*innen zu kommunizieren, ggf. anzupassen, zu planen und in Teilbereichen zu realisieren. Sie haben grundlegende Fähigkeiten zur Organisation und Realisierung einer künstlerischen und gestalterischen Lösung unter der Berücksichtigung räumlicher Qualität, narrativer Erzählstrategien und theatraler Dramaturgie erworben und als wichtige Bestandteile in die Gestaltung miteinbezogen. Sie haben anwendungsbezogene, digitale Realisierungstechniken erlernt oder vertieft. Sie haben Erfahrung in der Planung, Organisation und Realisierung (inklusive Budgetplanung und -einhaltung) ihrer gestalterischen Arbeit erworben / ein Stück in einem gegebenen narrativen Raum inszeniert. Sie haben verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung kennengelernt, ihre eigene Rolle gefunden, definiert und ausgefüllt. Sie haben sich mit aufgabenspezifischen Rahmenbedingungen insbesondere hinsichtlich der Anwendung digitaler Techniken im theatralen Kontext, Ausführungsplanung, Organisation; Budgetplanung und der Realisierung auseinandergesetzt, Lösungen entwickelt und exemplarisch umgesetzt.

	<p>b) Technische Projektbegleitung Die Studierenden sind in der Lage, die im ersten Semester erworbenen technologischen Methodiken und Werkzeuge selbstständig anzuwenden.</p>
3	<p>Inhalte a) Digitale Narration / Szenografie Projektentwurf & Projektentwicklung b) Technische Projektbegleitung</p>
	<p>a) Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf & Projektentwicklung Entwicklung und Realisation von eigenständigen räumlich-szenografisch-theatraler Ideen, unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen. Entwicklung eines experimentellen Entwurfsprozesses, um das Konzept zu überprüfen und zu kommunizieren Koordinierung und Kooperation mit anderen Gruppenmitgliedern, ggf. Anpassung des Konzepts Festlegung von Teilbereichen, die realisiert werden müssen, insbesondere hinsichtlich der Anwendung digitaler Techniken, Ausführungsplanung, Organisation; Budgetplanung. Realisierung von künstlerischen und gestalterischen Lösungen unter Berücksichtigung räumlicher Qualität, technologischer Werkzeuge, narrativer Erzählstrategien und dramaturgischer Gesichtspunkte. Anwendung digitaler Realisierungstechniken.</p>
	<p>b) Technische Projektbegleitung Untersuchung von Methoden und digitalen Techniken innerhalb des Entwurfsprozesses von der Ideenentwicklung bis zur Realisierung, angepasst an das aktuell zu bearbeitende Projekt und dessen spezifischen Anforderungen. Wenn das Projekt bspw. eher Tracking und Mapping verlangt als VR oder Robotik, fokussiert sich die Projektbegleitung darauf.</p>
4	<p>Lehrformen Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium, Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; Experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen Erfolgreicher Abschluss der Module aus dem 1. Semester</p>
6	<p>Prüfungsformen Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung</p>
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen Keine</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(12/66) \times 0,5 = 9,09\%$</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r Prof. Anne-Kathrin Schulz und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein</p>
11	<p>Literatur a. Glovitzcki, P. (2021): <i>Mediated Narration in the Digital Age. Storying the Media World</i>, Lincoln, USA: University of Nebraska Press</p>

- b. Han, B.-C. (2024): *The Crisis of Narration*, Cambridge, UK: Polity
- c. Han, B.-C. (2022): *Infocracy: Digitization and the Crisis of Democracy*, Cambridge, UK: Polity
- d. Harari, Y. N. (2024): *NEXUS: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI*. New York, USA: Vintage
- e. Falcón Araujo, A. V. (2023): *Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting*, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theatre
- f. Benford, S., Giannachi, G. (2022): *Performing Mixed Reality*, Cambridge, USA: MIT Press
- g. Bay-Cheng, S. (2012): *Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance*, Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press
- h. Auslander, P. (2022): *Liveness: Performance in a mediatized culture*, London: Taylor & Francis.
- i. Dixon, S. (2015): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Cambridge, USA: MIT press
- j. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology*, Milton Keynes, GB: Open University Press
- k. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): *Intermediality in theatre and performance*, Leiden, Netherlands: Brill
- l. Koenitz, H. (2023): *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*, Milton Park, GB: Routledge

Weitere Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

MATHEAD 4								
Konzeption und Entwurf freier Projekte								
Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS		
MATHEAD 4	Englisch	1 Semester	2. Semester	jährlich	12 LP	8		
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppengröße	Workload 360 h		LP	SWS
			PF	15	Kontaktzeit 90 h	Selbststudium 270 h	12	8
	a) Konzeption und Entwurf freier Projekte				67,5 h	180 h	9	6
	b) Technische Projektbegleitung				22,5 h	60 h	3	2
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen							
	a) Konzeption und Entwurf freier Projekte							
	Geplante Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen							
	<p>Nach erfolgreicher Beendigung dieses Moduls haben die Studierenden folgende Lernergebnisse erzielt: Sie haben grundlegende Fähigkeiten zur Organisation und Realisierung einer künstlerischen und gestalterischen Lösung unter der Berücksichtigung räumlicher Qualität, narrativer Erzählstrategien und theatral-dramaturgischer Gesichtspunkte erworben und als wichtige Bestandteile in die Gestaltung miteinbezogen.</p> <p>Sie haben ein eigenständiges Projekt mit theatral-narrativem Raumbezug und eine dazu passende Präsentationsform entwickelt und umgesetzt.</p> <p>Sie sind zur eigenständigen Recherche und Analyse des Themas fähig.</p> <p>Sie haben sich mit der Frage der Akquise auseinandergesetzt.</p> <p>Sie haben Erfahrung in der Planung, Organisation und Realisierung (inklusive Budgetplanung und -einhaltung) ihrer gestalterischen Arbeit erworben / ein Stück in einem gegebenen narrativen Raum inszeniert.</p> <p>Sie haben verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung kennengelernt, ihre eigene Rolle gefunden, definiert und ausgefüllt.</p> <p>Sie sind in der Lage, die eigene Arbeit mit der anderer zu koordinieren und kooperativ zu arbeiten.</p>							
	b) Technische Projektbegleitung							
	<p>Die Studierenden haben sich mit aufgabenspezifischen Rahmenbedingungen insbesondere hinsichtlich der Anwendung digitaler Techniken, Ausführungsplanung, Organisation, Budgetplanung, Networking und der Realisierung auseinandergesetzt, Lösungen entwickelt und exemplarisch umgesetzt.</p> <p>Sie haben anwendungsbezogene, digitale Realisierungstechniken, die im Modul MATHEAD 1 erlernt wurden, vertieft.</p>							
3	Inhalte							
	<p>a) Digitale Narration / Szenografie Projektentwurf & Projektentwicklung (6 LP, 180h)</p> <p>b) Technische Projektbegleitung (2 LP, 60 h)</p>							
	a. Konzeption und Entwurf freier Projekte							

	<p>Das Modul ist für freie Projekte der Studierenden vorgesehen. Diese können auch bereits auf das eigene Masterprojekt bzw. auf das im Modul MATHEAD 3 entwickelte Projekt ausgerichtet sein oder sonstige eigeninitiativ entwickelte Projekte sein. Es bietet Raum, sich mit individuellen Interessen auseinanderzusetzen, ist aber auch in kleineren Gruppen bearbeitbar. Parallel dazu werden die Studierenden zu einem kontinuierlichen Austausch über ihre Projekte hinsichtlich Inszenierung, Gestaltung, Szenografie angeregt.</p> <p>Recherche und Analyse des jeweiligen Themas sind Basis für die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Inhalten, die eng verzahnt mit den künstlerisch-gestalterischen Konzepten im Seminar vorgestellt werden. Innerhalb des Plenums können verschiedene kommunikative Formate ausprobiert und angewandt werden, wie z.B. der Salon, das inszenierte Gastmahl, der Pecha-Kucha-Vortrag, das klassische Vortragsformat, die Performance oder andere mögliche Diskussionsformate.</p> <p>Ständig angeregt wird ein kritischer Diskurs zu den einzelnen Projektideen und deren gestalterischer und künstlerischer Qualität. Die Differenzierung und die Vertiefung steigern die inhaltliche Qualität der Arbeiten. Der Gruppenprozess kann zur Bildung zukunftsfähiger berufsbezogener Netzwerke führen, besonders durch die hohe Diversität der Studierenden. Die Fragen der Realisierung im Sinne von Planung, Sponsoring, dem Marketing werden im jeweiligen Projektkontext erörtert und weitestmöglich realitätsnah entwickelt.</p> <p>Die freien Projekte können in das gemeinsame Abschlussprojekt im 3. Semester einfließen.</p>
	b. Technische Projektbegleitung
	Untersuchung von Methoden und digitalen Techniken innerhalb des Entwurfsprozesses von der Ideenentwicklung bis zur Realisierung, angepasst an das zu bearbeitende Freie Projekt und dessen spezifischen technischen Anforderungen.
4	<p>Lehrformen</p> <p>a) Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen zum Einsatz: Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; Experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Erfolgreicher Abschluss der Module aus dem 1. Semester</p>
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>Erfolgreiches absolvieren der Modul-Prüfung</p>
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</p> <p>Keine</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(12/66) \times 0,5 = 9,09\%$</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r Prof. Anne-Kathrin Schulz und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein</p>
11	Literatur

	<p>a. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): <i>Intermediality in theatre and performance</i>, Leiden, Netherlands: Brill</p> <p>b. Koenitz, H. (2023): <i>Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time</i>, Milton Park, GB: Routledge</p> <p>c. Salter, C. (2010): <i>Entangled: technology and the transformation of performance</i>, Cambridge, USA: MIT press.</p> <p>d. Saltz, D. Z. (2013): <i>Media, technology, and performance</i>. Theatre Journal 65(3), 421-432, Baltimore, USA: The John Hopkins University Press</p> <p>e. Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (Eds.) (2016): <i>Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures</i>. Transcript.</p> <p>f. Masura, N. (2020): <i>Digital Theater: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020</i>: Palgrave Macmillan Cham.</p> <p>g. Bakk, Á. K. (2023): <i>Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary</i>, Doctoral Thesis, Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design.</p> <p>h. Falcón Araujo, A. V. (2023): <i>Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting</i>, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theatre</p> <p>i. Auslander, P. (2022): <i>Liveness: Performance in a mediatized culture</i>, London: Taylor & Francis.</p> <p>j. Dixon, S. (2015): <i>Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation</i>, Cambridge, USA: MIT press</p> <p>k. Bay-Cheng, S. (2012): <i>Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance</i>, Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press</p> <p>l. Benford, S., Giannachi, G. (2022): <i>Performing Mixed Reality</i>, Cambridge, USA: MIT Press</p> <p>m. Rushkoff, D. (2013): <i>PRESENT SHOCK: When everything happens now</i>, London, GB: Current</p> <p>n. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): <i>The Social Shaping of Technology</i>, Milton Keynes, GB: Open University Press</p> <p>o. Zuboff, S. (2019): <i>The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power</i>, London, GB: Profile Books</p> <p>p. Higgings, D., Higgings, H (2018): <i>Intermedia, Fluxus and the Something Else Press</i>, New York, USA: Siglio Press</p> <p>q. Kurzweil, R. (2024): <i>The Singularity is Nearer. When We Merge With AI</i>, New York, USA: Penguin Random House</p> <p>r. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): <i>The Medium is the Message: An Inventory of Effects</i>, London, GB: Penguin</p>
--	---

		Weitere Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.
--	--	---

MATHEAD 5

Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst

Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MATHEAD 5	Englisch	1 Semester	2 Semester	jährlich	6 LP	2
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppen-größe	Workload 180 h	
			PF	15	Kontaktzeit 22,5 h	Selbststudium 127,5h
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls haben die Studierenden über die Heranführung zur Geschichte der Medienkunst ein tieferes Verständnis vom prägenden Einfluss visueller, auditiver und digitaler Medien auf künstlerische Prozesse und „Produkte“ erhalten – sowohl in der Produktion wie auch der Rezeption. Die Studierenden haben einen Überblick gewonnen über die sich seit den 1950ern entwickelnden künstlerischen Möglichkeitsbedingungen, die sich an den Einsatz verschiedener Medien im szenografisch-narrativen Kontext knüpfen (Film, Fotografie und Video, Sound, Computersoft- und -hardware, Holographie etc.) und können diese exemplarisch benennen. Die Berührungspunkte und Grenzen zur Digitalen Kunst, Videokunst, Computerkunst, Game Art können aufgezeigt werden– ebenso die Unterschiede zwischen generativer, interaktiver und performativer Kunst.</p> <p>Die Studierenden können Faktoren wie Raum, Publikum, technisches Medium und künstlerisches Narrativ sowie Faktoren wie gegenwärtige Einflüsse von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft reflektieren und in Zusammenhang miteinander setzen.</p> <p>Die Studierenden vermögen technische Entwicklungen und Tools, ihre Zugänglichkeit und Verwendung (kultur- und technologie)kritisch zu reflektieren und in ein gesamtgesellschaftliches Bedingungsgefüge aus Kunst und Technologie, Macht und Gesellschaft einzuordnen. Sie leisten damit einen medien- und technologiekritischen Beitrag zur Verwendung von (digitalen) Technologien in künstlerischen Prozessen und (Performance- oder Bühnen-)Räumen. So erlangen die Studierenden die Befähigung, gesamtgesellschaftliche Themen und Fragestellungen mit künstlerisch-technischen Mitteln im Raum der Kunst und Bühnenkontext kritisch zu befragen und zu reflektieren. Ihre (kultur)kritische Reflexion gesamtgesellschaftlicher Prozesse findet mit künstlerisch-technischen Mitteln ihren Ausdruck und schärft ihr individuelles gesellschaftliches Verantwortungsbewußtsein.</p> <p><u>Fach- und Methodenkompetenz:</u> Die Studierenden können den Einsatz verschiedener Technologien und Medien auf die Medienkunst erkennen und selbstständig beschreiben. Sie haben die Fähigkeit entwickelt, die Singularität eines künstlerischen Ereignisses historisch einzuordnen und sein künstlerisch-technisches Bedingungsgefüge zu erkennen. Die Studierenden haben die Fähigkeit erworben, einen abstrahierenden und kreativen Blick auf die Gegenwart zu werfen.</p> <p><u>Fachübergreifende Methodenkompetenz:</u> Studierende können die wechselseitige Bedingtheit von Kunst und Technologie benennen und analysieren. Sie haben ein konzeptionelles Verständnis entwickelt und können analysieren, warum welche Technologien zu welchem Zweck oder mit welchem Ergebnis eingesetzt werden (können).</p>					

	Sie verfügen zudem über eine sichere Verwendung theatergeschichtlicher, medienkunstgeschichtlicher und bühnenrelevanter Begrifflichkeiten.
3	<p>Inhalt</p> <p>Das Seminar schließt an die erstsemestrige Veranstaltung MATHEAD 2 an und erweitert sie um ein Kapitel, das Performance-Kunst, Medienkunst und Installation zwischen installativen und präsentativen Räumen betrachtet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Medienkunst von den 1950ern bis heute • Geschichte angewandter Technologien und Medien (Film, Foto, Video, Sound, Soft- und Hardware etc.) • Wechselwirkung zwischen Medienkunst, Theater, Performance und Technologien • Wechselwirkung und Durchdringung zwischen Szenischer Kunst, Performance und Medienkunst • Verständnis von der Wandlung des Publikums • Verständnis von der Wandlung der/s Künstlers/in <p>Im Besonderen werden folgende leitende Fragestellungen verfolgt: Wie bedingen und beeinflussen sich Raum, technisches Medium und künstlerische Narrative in den verschiedenen Formen der Medienkunst, die ihrerseits im Kontext je gegenwärtiger Einflüsse von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zu sehen ist? Wie verändert sich in Abhängigkeit dazu die Rolle des/r Zuschauenden: von Konsument*in zu Prosumert*in? Wie wandelt sich die Rolle des/r Produzent*in und welche fachlichen Qualifikationen bringt diese/r mit? Ebenso gilt es herauszustellen, wie sich Medienkunst und Szenische Künste wechselseitig durchdringen und beeinflussen. Nicht zuletzt ist zu herauszuarbeiten, welche dynamische Beziehungen zwischen technischen Entwicklungen und inhaltlichen Fragestellungen der jeweiligen Performance ein Theater als zeitgenössische Kunstform programmieren.</p>
4	<p>Lehrformen</p> <p>Seminar in Interaktion mit den Studierenden</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Erfolgreich abgeschlossene Module aus dem 1. Semester</p>
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung</p>
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</p> <p>Keine</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>50 % des CP Anteils dieses Moduls an der Gesamt CP aller Module MADISC = $(6/66) \times 0,75757 = 4,55$</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r Prof. Dr. Pamela Scorzin und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>Literatur</p>

	<p>a. Salter, C. (2010): <i>Entangled: technology and the transformation of performance</i>, Cambridge, USA: MIT press.</p> <p>b. Saltz, D. Z. (2013): <i>Media, technology, and performance</i>. Theatre Journal 65(3), 421-432, Baltimore, USA: The John Hopkins University Press</p> <p>c. Stalder, F., (2016): <i>Kultur der Digitalität</i>, Frankfurt, Germany: Suhrkamp</p> <p>d. Grau, Oliver (Editor) (2010): <i>MediaArtHistories</i>, Cambridge, USA: MIT Press</p> <p>e. Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (Eds.) (2016): <i>Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures</i>. Transcript.</p> <p>f. Paul, C. (2023). <i>Digital Art</i>, London, GB: Thames & Hudson Ltd.</p> <p>g. Masura, N. (2020): <i>Digital Theater: The Making and Meaning of Live Mediated Performance</i>, US & UK 1990-2020: Palgrave Macmillan Cham</p> <p>h. Bakk, Á. K. (2023): <i>Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary</i>, Doctoral Thesis, Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design.</p> <p>i. Auslander, P. (2022): <i>Liveness: Performance in a mediatized culture</i>, London: Taylor & Francis.</p> <p>j. Dixon, S. (2015): <i>Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation</i>, Cambridge, USA: MIT press</p> <p>k. Bay-Cheng, S. (2012): <i>Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance</i>, Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press</p> <p>l. Benford, S., Giannachi, G. (2022): <i>Performing Mixed Reality</i>, Cambridge, USA: MIT Press</p> <p>m. Rushkoff, D. (2013): <i>PRESENT SHOCK: When everything happens now</i>, London, GB: Current</p> <p>n. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): <i>The Social Shaping of Technology</i>, Milton Keynes, GB: Open University Press</p> <p>o. Zuboff, S. (2019): <i>The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power</i>, London, GB: Profile Books</p> <p>p. Higgings, D., Higgings, H (2018): <i>Intermedia, Fluxus and the Something Else Press</i>, New York, USA: Siglio Press</p> <p>q. Kurzweil, R. (2024): <i>The Singularity is Nearer. When We Merge With AI</i>, New York, USA: Penguin Random House</p> <p>r. Kurzweil, R. (2006): <i>The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology</i>, New York, USA: Penguin</p> <p>s. Fukuyama, F. (1992): <i>The End of History and the Last Man</i>, New York, USA: Free Press</p> <p>t. Fukuyama, F. (2002): <i>Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution</i>, London, GB: Picador</p>
--	---

	<p>u. McLuhan, M. (1951): <i>The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man</i>, New York, USA: Vanguard Press</p> <p>v. McLuhan, M. (1961): <i>The Gutenberg Galaxis. The Making of Typographic Man</i>, Toronto, Canada: University of Toronto Press</p> <p>w. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): <i>The Medium is the Message: An Inventory of Effects</i>, London, GB: Penguin Books</p> <p>x. McLuhan, M., Fiore, Q. (1968): <i>War and Peace in the Global Village</i>, New York, USA: Bantam</p> <p>y. Chomsky, N., Herman, E. S. (1988): <i>Manufacturing Consent. The Political Economy of the Mass Media</i>, New York: Pantheon Books</p> <p>z. Falcón Araujo, A. V. (2023): <i>Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting</i>, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theatre</p>

MATHEAD 6						
Berufsorientierung / Best Practice						
Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MATHEAD 6	Englisch	1 Semester	3 Semester	jährlich	2 LP	2
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppengröße	Workload 60 h	
			PF	15	Kontaktzeit 22,5 h	Selbststudium 30 h
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen:					
	<p>Nach erfolgreicher Beendigung dieses Moduls haben die Studierenden folgende Lernergebnisse erzielt: Die Studierenden haben sich mit erfolgreichen Beispielen von Existenzgründungen auseinandergesetzt und Rahmenbedingungen der beruflichen Praxis kennengelernt. Sie haben verschiedene Möglichkeiten der beruflichen Tätigkeit im Feld der räumlich-szenografischen Narration (von der Selbstständigkeit als Gründer oder als Freelancer bis zum Angestelltenverhältnis kennengelernt) und deren Rahmenbedingungen reflektiert. Sie haben Methoden und Bewertungskriterien von Bewerbungen, Erstellung von Portfolio, Methoden und Medien der Eigenwerbung bis zur eigenständigen Akquise von Aufträgen kennengelernt und reflektiert. Sie haben die Befähigung zum Erstellen von Business- sowie Kosten- und Finanzierungsplänen erworben, sie können Fördermöglichkeiten recherchieren und Anträge schreiben, lernen Finanzierungsquellen kennen und erschließen: Wirtschaftsförderung, Förderung von Gründung, Transferstelle der FH, Sponsor*innen, Stiftungen. Sie haben branchenspezifische Netzwerke kennengelernt und können Funktion und Aufgaben der KSK (Künstlersozialkasse) benennen.</p>					
3	Inhalte					
	<p>Vermittlung von Optionen der branchenspezifischen Berufstätigkeit anhand von Best Practice Beispielen durch Lehrbeauftragte oder hauptamtlich Lehrende</p> <p>Existenzgründung</p> <p>Rahmenbedingungen Berufliche Praxis (Selbstständigkeit, Angestelltenverhältnis)</p> <p>Businessplan, Kostenpläne, Finanzierungspläne</p> <p>Recherche von Fördermöglichkeiten</p> <p>Networking</p> <p>Künstlersozialkasse</p> <p>Systematische Vermittlung von Kenntnissen über die verschiedenen Akteure in der Branche und die sich daraus ergebenden Optionen, Aufgabenfelder und Finanzierungsmöglichkeiten</p>					
4	Lehrformen					
	Seminar in Interaktion mit den Studierenden					
5	Teilnahmevoraussetzungen					
	Erfolgreich abgeschlossene Module aus dem 1. und 2. Semester					
6	Prüfungsformen					
	<p>Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.</p>					
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten					
	Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung (in diesem Falle Teilnahmenachweis)					

8	Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen Keine
9	Stellenwert der Note für die Endnote 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(2/66) \times 0,5 = 1,52\%$
10	Modulbeauftragte/r Prof. Anne-Kathrin Schulz und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11	Literatur a. Hawthorne, K. (2023): <i>Digital Theatre: Strategies and Business Models in European Theatre</i> . ETC: European Theatre Convention. b. <i>Theatre Green Book</i> (2021), London, UK: Theatre Trust c. Hackenberg, H., Emptner, S. (2011): <i>Social Entrepreneurship – Social Business: Für die Gesellschaft unternehmen</i> . Wiesbaden, Germany: VS Verlag d. Pfennig, G. (2010): <i>Kunst, Markt und Recht: Einführung in das Recht des Kunstschaffenden und der Verwertung von Kunst</i> , Berlin, Germany: Berliner Bibliothek zum Urheberrecht e. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): <i>Intermediality in theatre and performance</i> , Leiden, Netherlands: Brill f. Koenitz, H. (2023): <i>Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time</i> , Milton Park, GB: Routledge

MATHEAD 7								
Projektbegleitung Masterarbeit								
Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS		
MATHEAD 7	Englisch	1 Semester	3. Semester	jährlich	4 LP	4		
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppengröße	Workload 120 h		LP	SWS
			PF		Kontaktzeit 45	Selbststudium 60		
	a) gestalterisch-/künstlerische Projektbegleitung			15	22,5 h	30 h	2	2
	b) technische Projektbegleitung			15	22,5 h	30 h	2	2
2	Geplante Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen							
	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls haben die Studierenden die Fähigkeit zur Analyse und Einschätzung von konzeptionellen Herangehensweisen und strategischen Umsetzungen von Projekten im Rahmen digitaler, szenografischer Gestaltungen (Dramaturgie, Technologie, Produktion, Regie, Management / Organisation)</p> <p>Sie sind zur Entwicklung einer eigenständigen Konzeption/ Entwicklung einer Konzeption im Team und Realisierung eines szenografischen Projektes sowie zur Analyse Darstellung und Diskussion der strategischen Umsetzung in der Lage.</p> <p>Sie sind in der Lage, eigenständig eine begründete Medienwahl mit Blick auf zeitgebundene inszenatorische Aufgaben und Kontexte in einschlägigen szenografischen Bereichen vorzunehmen.</p> <p>Sie sind in der Lage, die gewählten Werkzeuge und Medien anzuwenden.</p> <p>Sie haben Kenntnisse und Verständnis bezüglich der spezifischen Anforderungen und des benötigten Projektmanagements für die gewählten Aufgabe, können einzelne Arbeitsschritte definieren und Prioritäten setzen.</p> <p>Sie haben die Fähigkeit zur Entwicklung und Erprobung von Arbeitsstrategien und Problemlösungen.</p> <p>Sie sind in der Lage, Teilaufgaben für die Module des ersten Semesters zu formulieren. Sie sind in der Lage, gemeinsam mit den dort Lehrenden Studierenden des 1. Semesters in das Abschlussprojekt einzubinden und ihnen Einblicke in das Gesamtprojekt zu vermitteln (Projektmanagement).</p> <p>Sie haben zusätzliche Kompetenzen im Bereich Vermarktung / Dokumentation / Publikation / PR erworben.</p>							
3	Inhalte							
	<p>a. Präsentation der eigenen Masterarbeit/ des individuellen Anteils am gemeinsamen Abschlussprojekt in verschiedenen Entwicklungsschritten bei regelmäßigen Treffen mit allen Masterstudierenden</p> <p>b. Einbindung der Studierenden des ersten Semesters in das Abschlussprojekt durch Definition und Formulierung von Teilaufgaben.</p> <p>c. Problematisierung anderer Masterarbeiten und exemplarischer Fallstudien, mit Beispielen von Szenografie und Inszenierungen. Formate sind Demonstrationen, Präsentationen, Vorträge, Diskussionen.</p> <p>d. gemeinsame Analyse der jeweiligen gestalterischen Sprache, Planung und Umsetzung</p> <p>e. Vermittlung praktischer Erfahrungen bei der Realisierung eines Projektes im Rahmen szenografischer Gestaltung /und Intervention im Öffentlichen Raum (Dramaturgie, Produktion, Regie, Management / Organisation, Vermarktung / Dokumentation / Publikation / PR).</p>							
4	Lehrformen							

	<ul style="list-style-type: none"> · Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, · Gruppenarbeit · aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.
5	Teilnahmevoraussetzungen siehe Studiengangsprüfungsordnung
6	Prüfungsformen Die Teilnahme an der künstlerisch-gestalterische Projektbegleitung wird benotet, bei der technischen Projektbegleitung genügt ein Teilnehmernachweis.
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Teilnahme und Abschlussprüfung
8	Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen Keine
9	Stellenwert der Note für die Endnote 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MADISC: $(4/66) \times 0,5 = 3,03\%$
10	Modulbeauftragte/r Prof. Anne-Kathrin Schulz und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11	Literatur Die Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

MATHEAD 8								
Masterarbeit / Kolloquium								
Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester		Häufigkeit des Angebots	ECTS		
MATHEAD 8	Englisch	1 Semester	3. Semester		jährlich	24 LP		
1	Veranstaltungen		Art der Veranstaltung	geplante Gruppengröße	Workload 720 h		LP	SWS
	a. Masterprojekt		Prüfung.	-	Kontaktzeit	Selbststudium		
	b. Thesis				-	450h	15	0
	c. Kolloquium				-	210h	7	0
						-60h	2	0
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen							
	<p>Thesis: Nach erfolgreichem Abschluss der Masterthesis haben die Studierenden ihre Befähigung zu wissenschaftlicher Arbeit im Sinne einer nachhaltigen Erweiterung der im Studium erworbenen wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnisse nachgewiesen.</p> <p>Praktisches Projekt: Nachweis der erfolgreichen Aneignung der für die eigenständig erstellte Projektarbeit relevanten Prinzipien, Abläufe, Methoden, Techniken sowie Strategien in den einzelnen Etappen. Befähigung zur eigenständigen Identifikation von Themenfeldern sowie souveräner Umgang mit Parametern und Strukturen.</p> <p>Kolloquium: Nachweis der Fähigkeit, die erstellte Abschlussarbeit im Rahmen eines Abschluss-Kolloquiums professionell zu präsentieren, evaluieren und argumentativ verteidigen zu können.</p>							
3	Inhalte							
	grundsätzliche alle Inhalte des Curriculums							
4	Lehrformen							
	Eigenständige wissenschaftlich-künstlerische-technische Arbeit unter Betreuung eines/r Lehrenden							
5	Teilnahmevoraussetzungen							
	<p>siehe Studiengangsprüfungsordnung</p> <p>Im gesamten Studienverlauf sind 15 Ringvorlesungen zu besuchen. Der Teilnahmenachweis ist zur Zulassung zum Kolloquium im Modul 8 (Masterarbeit) zu erbringen.</p> <p>Vor der Zulassung zum Kolloquium ist ein Deutschnachweiß (A2) zu erbringen.</p>							
6	Prüfungsformen							
	Präsentation und Verteidigung der Master-Projektarbeit (Dauer: ca. 60 Minuten) sowie der Master-Thesis im Rahmen des abschließenden Kolloquiums.							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten							
	Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls / der Veranstaltung							
9	Stellenwert der Note für die Endnote							
	<p>Der Gesamtanteil der Masterarbeit an der Gesamtnote beträgt 50% und teilt sich wie folgt auf:</p> <p>Master Projekt: 30 %, Masterthesis 15 %, Master Kolloquium 5 %</p>							
10	Modulbeauftragte/r							
	Prof. Anne-Kathrin Schulz							

	und hauptamtlich Lehrende Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	<p>a) LiteraturGrundlagenliteratur</p> <p>b) Hinweis auf Aktualität (aktuelle Semesterapparat, wegen der schnelllebigen Inhalte)</p> <p>c) Esselborn-Krummbiegel, H. (2022): <i>Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben, 4. Auflage</i> Stuttgart, Germany: UTB</p> <p>d) Karmasin, M. und Ribing, R. (2019): <i>Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten: Ein Leitfaden für Facharbeit / VWA, Seminararbeiten, Bachelor-, Master-, Magister- und Diplomarbeiten sowie Dissertationen</i>, Stuttgart, Germany: utb</p> <p>Weitere Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.</p>

Studienverlaufsplan

0

Study Plan MA THEAD | Faculty of Design, supported by the Faculty of Computer Science | Fachhochschule Dortmund
A preceding preparatory semester is offered in which students can individually take courses from the Faculties of Design and Computer Science to reach a comparable level of prior knowledge. Here, 30 credit points (LP) must be accumulated.

Modules from the Faculty of Computer Science - primarily to be taken by students from design-related Bachelor's study programs

Graphical Programming	Computer Science and Society (DSDS/Ethics/Law)	Applied Mathematics and Statistics	Architecture of Modern Software Systems
Embedded Systems	Modules from the Master's program Digital Design		

Modules from the Faculty of Design - primarily to be taken by students Computer Science Bachelor's study programs

All modules of the first two semesters of the Master's program in Scenography and Communication | Modules from the new Bachelor's program Serious Games

Selected modules from the BA study programs in Object and Space Design, Film and Sound, Communication Design, and Photographic Studies

1	30 LP 14 SWS	MA THEAD MP S 24 LP 12 SWS Experimental Impromptou Projects <i>Digital Narration / Scenography</i> 12 LP 4 SWS <i>Data Mining, ma. Learning</i> 3 LP 2 SWS <i>Methods</i> <i>Digital Reality (XR bzw. AR, MF)</i> 3 LP 2 SWS <i>Tracking, Capturing and Roboti</i> 3 LP 2 SWS <i>IOT / Embedded Systems</i> 3 LP 2 SWS	MA THEAD ; MP S 6 LP 2 SWS Interaction between Stage Architecture and Society, Technology and Performing Arts																								
	Semester CAe 0.93	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.80</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>12 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.80	S 15	1	12 SWS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.13</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>2 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.13	S 15	1	2 SWS								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.80	S 15	1	12 SWS																								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.13	S 15	1	2 SWS																								
2	30 LP 18 SWS	MA THEAD MP S 12 LP 8 SWS Digital Narration / Scenography <i>Design Project</i> 9 LP 6 SWS <i>Technical Project Management</i> 3 LP 2 SWS	MA THEAD ; MP S 12 LP 8 SWS Independent Projects <i>Design Project</i> 9 LP 6 SWS <i>Technical Project Management</i> 3 LP 2 SWS	MA THEAD 5 MP S 6 LP 2 SWS Introduction to the History of Media Art: <i>Interaction of Performance and Space and Society, Technology and Media Art</i>																							
	Semester CAe 1.20	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.53</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>8 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.53	S 15	1	8 SWS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.53</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>8 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.53	S 15	1	8 SWS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.13</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>2 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.13	S 15	1
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.53	S 15	1	8 SWS																								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.53	S 15	1	8 SWS																								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.13	S 15	1	2 SWS																								
3	30 LP 6 SWS	MA THEAD MP S 2 LP 2 SWS Career Orientation <i>best Practice</i>	MA THEAD ; MP S 4 LP 4 SWS Artistic/creative Project support Master's Thesis 2 LP 2 SWS <i>Techn. project support Master's The</i> 2 LP 2 SWS <i>15 Lecture series</i>	MA THEAD 8 MP P 24 LP Master's Thesis Master's Project Master's Project / Thesis 22 LP Colloquium 2 LP																							
	Semester CAe 0.80	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.13</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>2 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.13	S 15	1	2 SWS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.27</td> <td>S 15</td> <td>1</td> <td>4 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.27	S 15	1	4 SWS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Group</th> <th>Rounds</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CAe 0.40</td> <td>P 5</td> <td>2</td> <td>2 SWS</td> </tr> </tbody> </table>	Module	Group	Rounds	Total	CAe 0.40	P 5	2
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.13	S 15	1	2 SWS																								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.27	S 15	1	4 SWS																								
Module	Group	Rounds	Total																								
CAe 0.40	P 5	2	2 SWS																								

Total
CAe 2,93
38 SWS
90 LP

Group sizes
5 P
15 S
35 SV
60 V

Master's Project
Seminar

15 Students
20 SWS Subject / WS
18 SWS Subject / SS
38 SWS Subject overall
2 SWS Wiss. / WS
2 SWS Wiss. / SS
4 SWS Wiss. Overall

* A total of 15 lecture series must be attended throughout the course of study. The proof of attendance must be provided for admission to the colloquium in Module 13 (Master's Thesis).