Internationale Filmschule Köln

MODULHANDBUCH

für den Studiengang

Entertainment Producing (M. A.)

an der ifs Internationale Filmschule Köln gGmbH

Version: 30.10.2025

Inhalt

EXPERIENCE ASSESSMENT 3

PROJEKT 1: ENTWICKLUNG 5

MEDIENWANDEL UND WIRKUNG 1: FORMATENTWICKLUNG 8

PROJEKT 2: PRODUKTION 10

MEDIENWANDEL UND WIRKUNG 2: PRODUKTION 13

PROJEKT 3: AUSWERTUNG 15

MEDIENWANDEL UND WIRKUNG 3: AUSWERTUNG 18

MASTERPROJEKT 20

Modul	**Experience Assessment**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Experience Assessment	4	746
Gesamtworkload	**750 Stunden**		
ECTS-Punkte	**30**		
Studiensemester	Vorsemester		
Dauer des Moduls	6 Monate/1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzung für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Experience Assessment** ermöglicht es den Studierenden, • eine offizielle Dokumentation ihres höchsten akademischen Grades nachzuweisen, • den Nachweis ihrer berufspraktischen Erfahrung zu erbringen, d. h. mindestens ein Jahr in einer Tätigkeit mit substanzieller Relevanz für die Entertainment-Produktion; diese Erfahrung muss vor der Einschreibung der Studenten erworben worden sein und kann auch kumuliert in verschiedenen Tätigkeiten und Projekten erworben worden sein, • ihre Fähigkeiten und Erfahrungen sowie ihr Wissen über die Entertainment-Produktion unter Beweis zu stellen, • ihr aufrichtiges Interesse und ihren beruflichen Ehrgeiz zu beweisen für die forschende Produktion von Entertainment-Formaten (linear und nichtlinear) sowie für die theoretische Befragung und Reflektion zu audiovisuellen Medien im Allgemeinen und ihren eigenen Kreationen im Besonderen, • ihre Fähigkeit zu demonstrieren, sich aktiv am wissenschaftlichen Diskurs über medientheoretische Konzepte, Methoden und Untersuchungen zu beteiligen.		
Inhalte	**1) Online-Bewerbung** a) Die Bewerber*innen stellen den notwendigen persönlichen und fachlichen Nachweis (d. h. ein Jahr Berufserfahrung, die für die Produktion von linearen und/oder nichtlinearen Entertainment-Inhalten relevant ist) sowie den akademischen Nachweis (Abschlusszeugnis) für die erfolgreiche Durchführung der Bewerbung zur Verfügung. b) Sie reichen ein Portfolio ihrer Arbeiten ein, indem sie zwei ausgewählte Entertainment-Projekte/-Produktionen dokumentieren, an denen sie im Kernteam mitgearbeitet haben (Konzept/Key Visuals, Stärken-/Schwächenanalyse, eigene Rolle im Team/Beitrag). c) Zusätzlich reichen die Bewerber*innen eine eigene Formatidee ein, d. h. eine Projektskizze, eine Projektskizze, die ihr kreatives Potenzial aufzeigt. **2) Interview** Geeignete Bewerber*innen werden zu einem Interview (persönlich oder bei Bedarf online) vom Fachbereich des Programms eingeladen. Zum Studienbeginn erhalten die Studierenden Feedback zu ihrer Bewerbung von der Professur des Fachbereichs. Portfolio und Formatideen werden gemeinsam in der Gruppe besprochen.		
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die erforderliche akademische Qualifikation/der erforderliche akademische Grad, ein Jahr Berufserfahrung in einem Bereich mit Relevanz für die Entertainment-Produktion oder vergleichbare Qualifikationen.		

	Online-Bewerbung (Lebenslauf, Motivationsschreiben, Projektidee als One-Pager, ggf. Portfolio eigener Arbeiten), formelle Dokumente, Interview vor Ort (15 Minuten).
Studienleistungen	Erfolgreicher Abschluss des Bewerbungsprozesses
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing

Modul	**Projekt 1: Entwicklung**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Understanding Entertainment: Marktbedarf & Innovationschancen (Seminar)	18	74
	Creative Leadership, Management & Recht (Seminar)	12	60
	Formatentwicklung (Projektarbeit, Seminar, Übung)	48	188
Gesamtworkload	**400 Stunden**		
ECTS-Punkte	**16**		
Studiensemester	1. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Projekt 1: Entwicklung** ermöglicht es den Studierenden, • aktuelle Marktentwicklung, Akteure und internationale Verflechtungen im Entertainment-Sektor zu analysieren, • Programmstrukturen und -bedarfe der Marktakteure zu analysieren und Marktlücken zu identifizieren, • kreative Werkzeuge und Führungstechniken anzuwenden sowie kreative Prozesse zu organisieren, • Managementaspekte des Projekt-, Innovations- und Changemanagement in der Entwicklungs- und Pitchphase zu analysieren und anzuwenden, • rechtliche Aspekte der Formatentwicklung (Rechteklärung, Nachahmungsschutz) zu verstehen und anzuwenden, • innovative Formatkonzepte zielgruppengerecht für den aktuellen Marktbedarf zu entwickeln, • Formatkonzepte nach Marktstandards zu präsentieren und debattieren.		
Inhalte	Das Modul **Projekt 1: Entwicklung** umfasst sämtliche Stufen der Entwicklung von Entertainment-Formaten mit Fokus auf die erforderlichen Management- und Creative-Leadership-Skills in der Entstehungsphase einer Idee. **Understanding Entertainment: Marktbedarf & Innovationschancen** Die Studierenden analysieren den aktuellen Entertainment-Markt und dessen Akteure (wie Produzenten, TV-Sender und Streamingdienste), inklusive deren internationalen Verflechtungen, um ein Verständnis für die Zusammenhänge sich verändernder Programmbedarfe zu entwickeln. Zudem analysieren sie Programmstrukturen und Erfolgsformate aus verschiedenen Genres, um die aktuellen Bedarfe der Marktakteure zu verstehen und potenzielle Marktlücken zu identifizieren. Anhand von Case Studies profilierter Branchenexpert*innen erarbeiten sich die Studierenden praxisnahe Einblicke in die Herausforderungen beim Entstehungsprozess eines neuen Formats in den Entertainment-Genres Show, Factual Entertainment sowie Reality und profitieren von der Möglichkeit zur Vernetzung und zum direkten Austausch mit Akteur*innen (Sender, Produzent) der Branche. **Creative Leadership, Management & Recht** Mit Fokus auf den Aufgaben eines Producers/Produzenten im kreativen Entwicklungsprozess erarbeiten die Studierenden Grundlagen		

	transformationaler Führung sowie des Coachings als Führungstechnik und optimieren ihre Führungskräfte-Skills in begleiteten praktischen Übungen mithilfe kontinuierlicher Peer-Reviews und der praktischen Zusammenarbeit am Projekt. Zudem analysieren sie wesentliche Managementaspekte in der Entwicklungs- und Pitch-Phase eines Entertainment-Projekts mit Fokus auf Projekt-, Innovations- und Change-Management ebenso wie Strategien der Unternehmensführung sowie die wesentlichen rechtlichen Aspekte einer Formatentwicklung, wie etwa Rechteklärung und Nachahmungsschutz. Im Austausch mit profilierten Branchenvertreter*innen diskutieren die Studierenden aktuelle Herausforderungen aus der produzentischen Berufspraxis mit Fokus auf Creative Leadership in der Entwicklungsphase eines Projekts und reflektieren potenzielle Lösungsansätze mit Blick auf inhaltliche, unternehmerische und gesellschaftliche Auswirkungen und damit verbundener Verantwortung. **Projekt Formatentwicklung: von der Idee zum Konzept** Basierend auf einem branchenüblichen Briefing kreieren die Studierenden in Gruppenarbeit Formatkonzepte aus verschiedenen Entertainment-Genres (Factual, Show, Reality) und optimieren diese Konzepte im Austausch mit profilierten Branchenvertreter*innen im Hinblick auf Marktbedarf, Distributionsform und Zielgruppe. Anhand einer gemeinsamen Projektarbeit durchlaufen die Studierenden dabei alle maßgeblichen Entwicklungsschritte von der Idee zum marktgerechten Formatkonzept – mit dem Anspruch größtmöglicher Originalität bei gleichzeitiger Produzierbarkeit. Im Fokus der Projektarbeit stehen dabei: **Kreative Innovation & Kollaboration: Die** Studierenden erproben verschiedene Kreativ- und Innovationstechniken im Team (u. a. Writers‘ Room, Testdreh, Visualisierungs-Mood, Office-Pilot) und erarbeiten nachvollziehbare Bewertungskriterien bei der gemeinsamen Weiterentwicklung von der Idee zum Formatkonzept im Abgleich mit internationalen Genretrends und Marktbedarf. **Kommunikation:** Zudem erarbeiten sie ein Verständnis für die Herausforderungen bei der verbalen und visuellen Kommunikation einer originellen Idee durch das kontinuierliche Einholen und Erteilen von Peer-Feedback und durch den Pitch ihrer Formatkonzepte vor Branchenvertreter*innen mit anschließender Diskussion. **Wirkung:** Im Zuge der Projektarbeit reflektieren die Studierenden über Chancen und Herausforderungen verschiedener Entertainment-Genres im Entstehungsprozess und diskutieren projektbasiert über Auswirkungen ihrer kreativen Entscheidungen auf z. B. Dramaturgie, Ästhetik oder Wertevermittlung ihrer Formatideen. Die fachliche Beratung der Studierenden im Projektmodul erfolgt mittels Einzelbetreuung durch die Professur Entertainment Producing sowie durch Tutor*innen mit substanzieller Branchenerfahrung. Ausgewählte Modulkomponenten werden von internationalen Dozent*innen durchgeführt und finden in englischer Sprache statt.
Lehrformen	Seminar, Übung, Projektarbeit, Selbststudium anteilig online
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen: • Arbeitsproben ○ Video (Testdreh/Moodvideo)/Key Visuals

	○ Formatkonzept (10–15 Seiten) ○ Kurzkonzept in einem anderen Entertainment-Genre (5 Seiten) • Pitch-Präsentation und zugehörige Dokumentation (30 Minuten)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	17,8 %
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing
Lehrende	Prof. Jennifer Mival, Sendervertreter*innen
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Medienwandel und Wirkung 1: Formatentwicklung**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Medien & Formatanalyse (Seminar)	18	132
Gesamtworkload	**150 Stunden**		
ECTS-Punkte	**6**		
Studiensemester	1. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Medienwandel und Wirkung 1: Formatentwicklung** ermöglicht es den Studierenden, • Entwicklung verschiedener Unterhaltungsgenres (Show, Reality, Factual) im Kontext medialer Transformationsprozesse zu reflektieren, • Theorien des non-fiktionalen Storytellings bei der Formatentwicklung anzuwenden, • Instrumente der Trend- und Marktforschung im Entwicklungsprozess einzusetzen, • Genretrends und Erfolgsformate im Kontext aktueller Marktveränderungen und Programmbedarfe zu bewerten und Strategien für eigene Formatentwicklungsprojekte abzuleiten, • vertiefte Kenntnis des Genres Factual und Factual Entertainment zu erlangen.		
Inhalte	Die Modulreihe **Medienwandel und Wirkung** vermittelt ein Verständnis für die technologischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Veränderungen des Marktes, die das Entertainment-Genre maßgeblich prägen und kontinuierlich verändern. Im Mittelpunkt von **Medienwandel und Wirkung 1: Formatentwicklung** stehen die Vermittlung von Theorie und Methodik der Medien- und Formatanalyse, theoretische Grundlagen von non-fiktionalem Storytelling sowie eine Einführung in die Methoden der Trend- und Marktforschung. Die Studierenden analysieren genreübergreifend die Entstehungsgeschichte des Unterhaltungsgenres im Kontext von nationalen und internationalen Marktveränderungen und erarbeiten sich einen Überblick über genreprägende Erfolgsformate, narrative Formatierungsmuster und internationale Genretrends. Ein Genrefokus gilt der rezeptionsästhetischen Analyse des Genres Factual/Factual Entertainment sowie dessen Entwicklung, gesellschaftliche Relevanz und audiovisuelles Innovationspotenzial. In einem Lernportfolio reflektieren die Studierenden die Analyseschritte und Theorien des ersten Semesters als Unterstützung für ihre Projektarbeit. Darüber hinaus entwickeln sie ihr kritisches Reflexionsvermögen über Wirkungszusammenhänge künstlerischer Praxis weiter.		
Lehrformen	Seminar, Selbststudium anteilig online		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung		

Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: • individuelles Lernportfolio (ca. 20–30 Seiten)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Lernportfolio
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	6,7 %
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing
Lehrende	Prof. Jennifer Mival, Dr. Lothar Mikos
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Projekt 2: Produktion**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Produktionsmanagement Entertainment (Seminar, Übung)	30	104
	360°-Producing & Social Media Entertainment (Seminar)	18	68
	Creative Leadership, Management & Recht (Seminar)	12	60
	Projekt Formatproduktion und Innnovation (Projektarbeit, Seminar, Übung)	18	90
Gesamtworkload	**400 Stunden**		
ECTS-Punkte	**16**		
Studiensemester	2. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Projekt 2: Produktion** ermöglicht es den Studierenden, • Produktionspläne, Teamaufbau und Kalkulationen für unterschiedliche Entertainment-Genres zu bewerten und zu gestalten, • Geschäftsmodelle und produzentische Strategien verschiedener Entertainment-Produktionen zu vergleichen und zu bewerten, • Casting-Prozesse unter Berücksichtigung produzentischer Verantwortung im Produktionsablauf zu konzipieren, • 360°-Produktion und Social-Media-Konzepte zu erstellen, • kreative Führungstechniken bei der Kommunikation mit Stakeholdern und bei Teamaufbau und Teamentwicklung im Produktionsprozess anwenden, • produzentische Entscheidungen hinsichtlich inhaltlicher, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Auswirkungen einzuordnen und zu priorisieren, • rechtliche Aspekte einer Formatproduktion (Vertragsgestaltung, Haftungsvermeidung) zu verstehen und anzuwenden, • Produktion eines Formats nach Marktstandards zu konzipieren, präsentieren und zu debattieren.		
Inhalte	Das Modul **Projekt 2: Produktion** umfasst die wesentlichen Stufen einer Formatproduktion mit Fokus auf die erforderlichen Management- und Creative-Leadership-Skills in der Produktionsphase einer Idee. **Produktionsmanagement Entertainment & Casting** Die Studierenden analysieren anhand von Case Studies Struktur und Aufbau einer Kalkulation, erstellen aufbauend auf ihrer Projektarbeit in Modul 1 in Gruppenarbeit Kalkulationen für eigene und bestehende Formate und diskutieren sie im Hinblick auf wesentliche Parameter wie z. B. Gewinn, Innovations- und Realisierungspotenzial. Sie konzipieren Produktionsabläufe, den Aufbau des Teams und erstellen Produktions- und Drehpläne. Dabei beziehen sie sich auf unterschiedliche Formatgenres (z. B. Show, Factual, Reality) und reflektieren ihre Umsetzungskonzepte kritisch in Gruppendiskussionen und im Austausch mit profilierten Branchenvertreter*innen. Als wesentlichen Teil der Produktionsvorbereitung analysieren die Studierenden den Casting-Prozess und die produzentische Verantwortung bei		

	der Auswahl und Betreuung von Talent vor, während und nach einer Produktion („Duty of Care“) in relevanten Entertainment-Genres wie Reality oder Castingshows. **360°-Producing & Social Media Entertainment** Ein besonderer Fokus gilt der „digitalen“ Entertainment-Produktion (Online/Mobile-, Short Form-, Social-Media-Content). Auf der Basis ihres Verständnisses für transmediales Storytelling erstellen die Studierenden Social-Media-Konzepte und Produktionspläne für Entertainment-Formate. **Creative Leadership, Management & Recht** Aufbauend auf den Methoden und den Creative-Leadership-Tools aus Projekt 1 erarbeiten die Studierenden kreative Führungstechniken mit Fokus auf dem strukturierten Aufbau und der Entwicklung eines Teams sowie der Kommunikation mit zentralen Stakeholdern im Produktionsprozess. Zudem erarbeiten die Studierenden in Seminaren und Übungen die wesentlichen rechtlichen Aspekte der Entertainment-Produktion wie Vertragsgestaltung, Rechteklärung und Haftungsvermeidung. Neben der Erwägung rechtlicher Konsequenzen liegt ein besonderer Fokus auf medienethischen Grundwerten und der Diskussion über potenzielle Grenzüberschreitungen und deren möglichen Folgen. Im Austausch mit Branchenvertreter*innen diskutieren die Studierenden über aktuelle Herausforderungen aus der produzentischen Berufspraxis mit Fokus auf Creative Leadership in der Produktionsphase eines Projektes und erarbeiten potenzielle Lösungsansätze mit Blick auf inhaltliche, unternehmerische und gesellschaftliche Auswirkungen und damit verbundener Verantwortung. **Projekt Formatproduktion und Innovation** Sämtliche Aspekte der Formatproduktion und -vorbereitung werden schließlich in der Projektarbeit zusammengeführt. Basierend auf einem branchenüblichen Briefing entwickeln die Studierenden ein bestehendes Format weiter – mit besonderem Fokus auf die produzentischen Aspekte im Anbahnungsprozess eines neuen Produktionsauftrags, d. h., sie erstellen Produktionsplan und Kalkulation basierend auf zentralen inhaltlichen und gestalterischen Parametern, um sie im Austausch mit profilierten Branchenvertreter*innen zu optimieren und in der Gruppe zu präsentieren und kritisch zu reflektieren. Die fachliche Beratung der Studierenden im Projektmodul erfolgt mittels Einzelbetreuung durch die Professur Entertainment Producing sowie durch Tutor*innen mit substanzieller Branchenerfahrung und spezifischer Genreexpertise. Ausgewählte Modulkomponenten werden von internationalen Dozent*innen durchgeführt und finden in englischer Sprache statt.
Lehrformen	Seminar, Übung, Projektarbeit, Selbststudium anteilig online
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen: • Arbeitsprobe: Formatkonzept inklusive Produktionsplan und Visualisierungskonzept (15–20 Seiten) • Präsentation mit anschließender Diskussion (ca. 20 Minuten)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation (sowohl individuell als auch in Gruppen)
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	17,8 %
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing
Lehrende	Professor Jennifer Mival, N. N.

Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Medienwandel und Wirkung 2: Produktion**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Mediale Transformation & Medienethik (Seminar)	18	132
Gesamtworkload	**150 Stunden**		
ECTS-Punkte	**6**		
Studiensemester	2. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Medienwandel & Wirkung 2: Produktion** ermöglicht es den Studierenden, • Auswirkungen medialer Transformation auf Produktionspraxis und Storytelling zu reflektieren, • Produktionstrends im Kontext gesellschaftlicher und produzentischer Verantwortung zu analysieren und bewerten, • Theorien des transmedialen Storytellings zu analysieren, • Visualisierungskonzepte zu bewerten und einzuordnen, • Reality und Show: audiovisuelles Innovationspotenzial und gesellschaftliche Relevanz beider Genres zu reflektieren, • Reflexion künstlerischer Praxis und gesellschaftlicher Verantwortung zu vertiefen.		
Inhalte	In Modul **Medienwandel und Wirkung 2: Produktion** liegt der Fokus auf Theorien medialer Transformation (Digitalisierung etc.) und den Implikationen für Produktionspraxis, Medienethik und Storytelling von Entertainment-Formaten. Die Studierenden erarbeiten sich einen Überblick über internationale Produktionstrends des Genres und analysieren Case Studies mit Blick auf Ästhetik und Dramaturgie sowie medienethischen Werten wie Diversität, Green Producing u. a. Das Modul vermittelt außerdem theoretische Grundlagen von transmedialem Storytelling, aktuelle Visualisierungstechniken und einen vertiefenden Genrefokus auf Reality und Show. In einem Lernportfolio reflektieren sie die Analyseschritte und Theorien des zweiten Semesters als Unterstützung für ihre Projektarbeit.		
Lehrformen	Seminar, Vorlesung, Selbststudium anteilig online		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: • individuelles Lernportfolio (ca. 20–30 Seiten) • Präsentation (ca. 10 Minuten)		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Lernportfolio, Präsentation		
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	6,7 %		
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing		
Lehrende	Prof. Jennifer Mival, Prof. Dr. Frédéric Dubois (Digital Narratives – Theory)		

Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Projekt 3: Auswertung**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Internationale Content-Auswertung & Formatlizenzhandel (Seminar)	36	134
	Creative Leadership, Management & Kommunikation (Seminar, Übung, Exkursion)	24	98
	Projekt Formatauswertung & Formadaption (Projektarbeit, Seminar, Übung)	18	90
Gesamtworkload	**400 Stunden**		
ECTS-Punkte	**16**		
Studiensemester	3. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Projekt 3: Auswertung** ermöglicht es den Studierenden, • Wertschöpfungsketten im internationalen Kontext sowie Arbeitsweise und Ziele internationaler Marktakteur*innen einzuordnen und zu beurteilen, • Sender-/Plattformpositionierungen und Programmportfolios zu analysieren und zu bewerten, • Strategien von Markenbildung und globaler Vermarktung zu analysieren und anzuwenden, • Formatlizenzhandel im internationalen Kontext zu verstehen, • wesentliche Aspekte der Verhandlungsführung und Kommunikation zu analysieren und anzuwenden, • internationale Auswertungsstrategien für eigene und bestehende Formate marktgerecht zu konzipieren, präsentieren und kritisch zu reflektieren.		
Inhalte	Das Modul **Projekt 3: Auswertung** umfasst die wesentlichen Aspekte der Distribution, Vermarktung und Monetarisierung von Entertainment-Content mit Fokus auf die erforderlichen Management- und Creative-Leadership-Skills in der Auswertungsphase einer Idee. **Internationale Content-Auswertung & Formatlizenzhandel** Ausgehend von ihrem Verständnis des aktuellen Marktgeschehens und seiner Akteur*innen und aufbauend auf **Projekt 1 und 2** analysieren die Studierenden internationale Auswertungs- und Monetarisierungszusammenhänge für Entertainment-Content. Die Studierenden analysieren und bewerten dabei nationale und internationale Sender und Plattformen im Hinblick auf ihre Positionierung und Programmportfolios, ihre Geschäftsmodelle sowie die entsprechenden Wertschöpfungsketten. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf den Strategien und Werkzeugen der Markenbildung und der Analyse weltweit erfolgreicher Entertainment-Formate. Die globale Verbreitung von Entertainment-Formaten wird dabei ebenso diskutiert wie deren lokale Adaption auf verschiedenen Medienmärkten.		

	Dabei erarbeiten sie ein Verständnis für die Zusammenhänge der Rechteverwertung im internationalen Formatlizenzhandel und erproben und reflektieren die Taktiken des Formatlizenzeinkaufs und -verkaufs. **Creative Leadership, Management & Kommunikation (inklusive Exkursion)** Durch die gezielte Vorbereitung und den Besuch einer zentralen Branchenveranstaltung (Exkursion, wie z. B. MIPCOM) erarbeiten sich die Studierenden den Zugang zum internationalen Markt für Entertainment-Content. Dabei analysieren und erproben sie die spezifischen Marktrituale und -konventionen und präsentieren ihr fachliches Profil sowie eigene Formatkonzepte unter internationalen Marktbedingungen. Zudem erarbeiten sich die Studierenden wesentliche Aspekte von Kommunikation und Verhandlungsführung. Sie vertiefen ihre Kenntnisse von Verhandlungsführung und optimieren ihre individuellen Verhandlungs-Skills in begleiteten praktischen Übungen mithilfe kontinuierlicher Peer-Reviews und bei der praktischen Zusammenarbeit am Projekt. Im Austausch mit Branchenvertreter*innen diskutieren die Studierenden über aktuelle Herausforderungen aus der produzentischen Berufspraxis mit Fokus auf Creative Leadership in der Auswertungsphase eines Projekts und reflektieren potenzielle Lösungsansätze mit Blick auf inhaltliche, unternehmerische und gesellschaftliche Auswirkungen und damit verbundener Verantwortung. **Projekt Formatauswertung & Formatadaption** Aufbauend auf **Projekt 1 und 2** werden sämtliche Aspekte der Auswertung eines Formats anhand einer Projektarbeit beispielhaft zusammengeführt. Basierend auf einem branchenüblichen Briefing entwickeln die Studierenden in Gruppenarbeit Auswertungsstrategien für eigene oder bestehende Entertainment-Formate mit Fokus auf die erforderlichen inhaltlichen und produktionellen Anpassungen an die angestrebte Auswertungsstrategie und optimieren diese im kontinuierlichen Austausch mit Branchenexpert*innen und im Peer-Review. Die Studierenden entwickeln zudem einen internationalen Format-Pitch (inkl. Trailer/-konzept), um die Positionierung und internationale Kommunikation einer Idee marktgerecht zu visualisieren. Die fachliche Beratung der Studierenden im Projektmodul erfolgt mittels Einzelbetreuung durch die Professur Entertainment Producing sowie durch Tutor*innen mit substanzieller Branchenerfahrung. Ausgewählte Modulkomponenten werden von internationalen Dozent*innen durchgeführt und finden in englischer Sprache statt.
Lehrformen	Seminar, Übung, Projektarbeit, Selbststudium anteilig online
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen: • Arbeitsproben: Formatkonzept inklusive Auswertungs-/Social-Media-Strategie (20–30 Seiten), Video/Key Visuals • Präsentation mit anschließender Diskussion (ca. 20 Minuten)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation (sowohl individuell als auch in Gruppen)
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	17,8 %
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing
Lehrende	Prof. Jennifer Mival, N. N.

Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Medienwandel und Wirkung 3: Auswertung**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Mediennutzungs- und Rezeptionsforschung (Seminar, Vorlesung)	18	132
Gesamtworkload	**150 Stunden**		
ECTS-Punkte	**6**		
Studiensemester	3. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Medienwandel und Wirkung 3: Auswertung** ermöglicht es den Studierenden, • Entertainment-Content aus der Rezeptionsperspektive zu analysieren und im Kontext neuer Formen der Bewegtbild-Nutzung zu bewerten, • internationale Zuschauer- und Nutzungsdaten auszuwerten und Content-entscheidungen abzuleiten, • Methoden der Mediennutzungsforschung anzuwenden, um Entertainmentformate nutzungsgerecht zu gestalten, • fiktionale und non-fiktionale Erzählformen und Entertainmenttrends im Kontext internationaler Auswertungsmöglichkeiten zu bewerten und Innovationspotenziale abzuleiten.		
Inhalte	Das Modul **Medienwandel und Wirkung 3: Auswertung** vermittelt Methoden und Theorien der Mediennutzungs- und Rezeptionsforschung und reflektiert diese im Kontext des globalen Medienmarktes und neuer Formen der Bewegtbild-Nutzung. Im Mittelpunkt steht die Analyse von nationalen und internationalen Zuschauer- und Nutzungsdaten bei der linearen und non-linearen Auswertung von Entertainment-Formaten via z. B. Broadcast-TV, Streaming oder Social-Media-Plattformen. Zudem analysieren die Studierenden fiktionale und non-fiktionale Erzählformen und Entertainment-Trends im Kontext internationaler Auswertungsmöglichkeiten und erarbeiten qualitative und quantitative Bewertungskriterien basierend auf ihrem Verständnis für neue Formen der Bewegtbild-Nutzung. In einem Lernportfolio reflektieren sie die Analyseschritte und Ergebnisse und entwickeln sie im Hinblick auf ihre Anwendung im Rahmen eigener Projektarbeiten im Modul Projekt 3 weiter.		
Lehrformen	Seminar, Vorlesung, Selbststudium anteilig online		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: • individuelles Lernportfolio (ca. 20–30 Seiten)		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Lernportfolio		
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	6,7 %		
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing		

Lehrende	Prof. Dr. Lothar Mikos, Prof. Dr. Joachim Friedmann (Serial Storytelling)
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	**Masterprojekt**		
Modulbestandteile	**Lehrveranstaltungen (Lehrformen)**	**Kontaktzeit in Zeitstunden**	**Selbststudium in Zeitstunden**
	Masterprojekt	25	525
	Präsentation und Kolloquium	12	38
Gesamtworkload	**600 Stunden**		
ECTS-Punkte	**24**		
Studiensemester	4. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul für das Studium MA Entertainment Producing		
Teilnahmevoraussetzungen	96 ECTS – erfolgreicher Abschluss der ersten drei Unterrichtssemester und des Experience Assessment		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	Das Modul **Masterprojekt** ermöglicht es den Studierenden, • einzigartige Problemlösungsstrategien durch die ganzheitliche Entwicklung eines Entertainment-Formatkonzepts und der vertieften Auseinandersetzung mit der Entwicklungs-, Produktions- oder Auswertungsphase eines Projektes zu entwerfen, • differenzierte Erfahrungen bei der Generierung, Entwicklung, Verfeinerung und Bewertung innovativer Ideen und Konzepte sowohl im angewandten als auch im akademischen Bereich der Entertainment-Formatentwicklung, -produktion und -auswertung zu sammeln, • die eigene Kompetenz in der kreativen, wirtschaftlichen sowie technologischen Konzeptualisierung und Entwicklung von Entertainment-Formaten zu erweitern und zu stärken, • sich professionell im akademischen Diskurs zu engagieren sowie theoretische Grundlagen auf die eigene akademische und künstlerische Arbeit anzuwenden, • die eigenen Creative-Leadership-Skills einschließlich öffentlicher Rede, Pitching, Moderation sowie Management, Teamarbeit, Teamkommunikation und Teamführung zu stärken, • die spezifischen Kompetenzen zur Selbstpräsentation und Vernetzung im Branchenkontext zu stärken.		
Inhalte	1) Masterprojekt Die Studierenden entwickeln ein neues Entertainment-Formatkonzept in sämtlichen Aspekten bezüglich Entwicklung, Produktion und Auswertung und mit einem Schwerpunkt auf die Entwicklungs-, Produktions- oder Auswertungsphase ihres angestrebten Formatkonzeptes. Das Projekt beweist ihre Fähigkeit, unter Berücksichtigung aktueller technologischer und wirtschaftlicher Standards sowie ästhetischer, kultureller und sozialer Überlegungen ein lohnendes, marktfähiges Produkt zu konzipieren und ihre Projektarbeit im Kontext von Medienwandel und Wirkung kritisch zu reflektieren. 2) Projektvorstellung und Kolloquium Die Studierenden stellen den beiden Prüfenden ihre Masterprojekte vor und absolvieren die mündliche Abschlussprüfung im Kolloquium.		
Lehrformen	Projektarbeit, Mentoring, Feedback via Kolloquium/Projektverteidigung		
Prüfungstyp	Modulteilprüfungen (kumulativ)		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen:		

	• Masterprojekt inkl. Reflexion des Formatkonzeptes im Kontext von aktuellem Marktbedarf und Marktentwicklung (50–80 Seiten, Bearbeitungszeit: 4 Monate, 80 % der Prüfungsleistung) • Präsentation des Projekts und Kolloquium (Präsentation 10–20 Minuten, Kolloquium 30 Minuten; 20 % der Prüfungsleistung)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme (Mentoring, Feedbackgespräche), Masterprojekt, Präsentation, Kolloquium
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	26,7 %
Modulverantwortung	Professur Entertainment Producing
Lehrende	Erst- und Zweitprüfende