

Curriculum

für den Masterstudiengang

Creative Industries Management (M.A.)

Studienumfang und Gewichtung der Prüfungsleistungen zur Bildung der Gesamtnote

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Module beträgt inklusive Master-Thesis 120 Credit-Points (Leistungspunkte).
- (2) Der Gewichtungsfaktor, mit dem die Modulnote in die Berechnung der Gesamtnote eingeht, entspricht dem Anteil der Summe der Credit-Points des betreffenden Moduls am Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Module inklusive Master-Thesis.
- (3) Der Gewichtungsfaktor, mit dem die Note der Master-Thesis in die Berechnung der Gesamtnote eingeht, entspricht dem Anteil der Credit-Points der Master-Thesis am Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Module inklusive Master-Thesis.

Curriculum im Pflichtbereich

- (1) Die Module im Pflichtbereich sind folgenden Kompetenzfeldern zugeordnet:
 - I Methoden- und Forschungsmodule
 - I Kernmodule
 - I Querschnitts- und Managementmoduleund
 - I Studienabschluss
- (2) Die Zuordnung der Module im Pflichtbereich sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus der folgenden Tabelle:

Modulbezeichnung		Credit-Points	Prüfungsleistung	Fachsemester			
				1	2	3	4
Methoden- und Forschungsmodule	Empirische Forschung (Prüfung in Kombination mit „Management in der Kreativwirtschaft“)	6	Hausarbeit (20 Seiten)	6			
	Datenanalyse (Wahlmöglichkeit: qualitative oder quantitative Ausrichtung)	6	Hausarbeit (20 Seiten)		6		
	Praxisprojekt Digitale Kommunikation	6	Fallstudie oder Praxisnahes Werk			6	
Kernmodule	Management in der Kreativwirtschaft (Prüfung in Kombination mit „Empirische Forschung“)	6	Hausarbeit (20 Seiten)	6			
	Digitale Strategien und Geschäftsmodelle	6	Klausur (120 Minuten)	6			
	Marketing in der Kreativwirtschaft	6	Einsendeaufgaben (15 Seiten)		6		
	Digital Media Management	6	Fallstudie (20 Seiten)			6	
	Kreative Management-Kompetenz	6	Portfolioprüfung (20 Seiten)			6	
	Recht der Kreativwirtschaft	6	Klausur (120 Minuten)	6			
	Finanzierungs- und Fördermöglichkeiten für Kultur- und Kreativschaffende	6	Einsendeaufgaben (15 Seiten)		6		
Querschnitts- und Management- module	Projekt- und Change Management	6	Hausarbeit (20 Seiten)	6			
	Leadership	6	Klausur (120 Minuten)		6		
	Creative Entrepreneurship	6	Planspiel/ Gruppenaufgabe			6	
Studienab- schluss	Wissenschaftliche Abschlussarbeit und Kolloquium	30	Master-Thesis & Kolloquium (80 Seiten +/- 10 Seiten & 45 Min.)				30

Curriculum im Wahlbereich

Zusätzlich zu den Pflichtmodulen ist von den Studierenden eine Spezialisierungsrichtung aus dem Wahlpflichtbereich mit zwei Modulen auszuwählen.

Die zeitliche und inhaltliche Zuordnung der festgelegten Spezialisierungsrichtungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus den folgenden Tabellen:

Modulbezeichnung		Credit-Points	Prüfungsleistung	Fachsemester			
				1	2	3	4
Werbe- markt	Werbekommunikation	6	Einsendeaufgaben (15 Seiten)		6	6	
	Marketing und Markenmanagement	6	Fallstudie (20 Seiten)				

Modulbezeichnung		Credit-Points	Prüfungsleistung	Fachsemester			
				1	2	3	4
Medien- wirtschaft	Mediensystem Deutschland	6	Hausarbeit (20 Seiten)		6	6	
	Corporate Media	6	Klausur (120 Minuten)				

Modulbezeichnung		Credit-Points	Prüfungsleistung	Fachsemester			
				1	2	3	4
Games- Industrie	Game Production: Game Design, Game Development	6	Fallstudie (20 Seiten)		6	6	
	Game Studies	6	Einsendeaufgaben (15 Seiten)				

Modulbezeichnung		Credit-Points	Prüfungsleistung	Fachsemester			
				1	2	3	4
Musik- und Kulturwirt- schaft	Musikwirtschaft	6	Einsendeaufgaben (15 Seiten)		6	6	
	Innovation und Wandel in der Musikindustrie	6	Planspiel/ Gruppenaufgabe				