



Modulhandbuch Zertifikat „Eventmanagement und Veranstaltungsproduktion“

Fakultät Elektrotechnik und Medientechnik

Prüfungsordnung 01.10.2025

Stand: Di. 07.10.2025 15:37



- **ZEV-01 Veranstaltungs- und Eventmanagement 03**
- **ZEV-02 Eventkommunikation und Guestmanagement 05**
- **ZEV-03 Eventtechnik 08**
- **ZEV-04 Raum- und Eventdesign 12**
- **ZEV-05 Eventproduktion 15**



◉ ZEV-01 VERANSTALTUNGS- UND EVENTMANAGEMENT

Modul Nr.	ZEV-01
Modulverantwortliche/r	Prof. Waldemar Berg
Kursnummer und Kursname	T7206 Veranstaltungs- und Eventmanagement
Lehrende	Prof. Waldemar Berg Dr. Melanie Hazod-Tischer
Semester	WS
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Wahlpflichtfach
Niveau	Undergraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	Schr. P. 90 Min. / TN
Gewichtung der Note	5/15
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Erwerb eines grundlegenden Verständnisses für die Bedeutung des Tagungs-, Messe-, Kongress- und Eventmanagement sowie seine Bedeutung und Einordnung in der Unternehmenswelt.

Erlangung von Kenntnissen der wesentlichen Elemente und der Spezifika des Tagungs-, Messe-, Kongress- und Eventmanagement, Fähigkeit unternehmerische Aspekte des Veranstaltungswesens und wirtschaftliche Fragestellungen im Geschäftsmodell Veranstaltungsmanagement zu erkennen und entsprechend umzusetzen.

Im Einzelnen haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls folgende Lernziele erreicht:

Fachkompetenz: Die Studierenden kennen die wichtigsten Begriffe, Theorien und Konzepte des Veranstaltungsmanagements sowie deren Wirkungsweisen. Sie können das Tagungs-, Messe-, Kongress- und Eventmanagement als Instrument der Vermarktung und der Imagebildung von Unternehmen anwenden. Sie kennen die Umsetzung von Strategien zur Erreichung von Zielen. Sie können die Bedeutung der Leistungsträger und anderen Akteuren im Veranstaltungsmanagement und deren Auswirkungen auf die Nachfrager und Anbieter einschätzen.

Sozialkompetenz: Die Studierenden werden mit Team- bzw. Gruppenarbeit erweitert vertraut gemacht. Sie erarbeiten Lösungsansätze für Tagungen, Messen, Kongresse und



Veranstaltungen aller Art im Team und präsentieren diese im Plenum. Sie sind in der Lage zu kritischen Nachfragen vertiefend Stellung zu nehmen.

Methodenkompetenz: Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die theoretischen Konzepte auf praktische Fragestellungen zu transferieren und deren Bedeutung für die Praxis zu erkennen. Die Studierenden werden im analytischen Denken geschult. Sie erwerben ausreichend grundlegende Methodenkenntnisse, um Chancen und Risiken der Erstellung von Angeboten im Veranstaltungsmanagement rechtzeitig zu erkennen und deren Wirkungen zu bewerten. Vertiefende Einblicke erfolgen durch anwendungsbezogene Fallbeispiele.

Persönliche Kompetenz: Die Studierenden sind durch das Behandeln aktueller tourismuswirtschaftlicher und -wissenschaftlicher Fragestellungen im Bereich des Veranstaltungsmanagement zum Selbststudium befähigt bzw. motiviert. Das studien- und wissenschaftsorientierte Zeitmanagement steht vertieft im Fokus.

Verwendbarkeit in diesem und in anderen Studiengängen

Für diesen Studiengang:

Ideale Verzahnung mit den anderen Kompetenzfeldern des Studiengangs Tourismusmanagement.

Für andere Studiengänge:

Alle Fächer und Studiengänge, für die Event- und Veranstaltungsmanagement in unternehmerischen Kontext eine wesentliche Rolle spielt.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

T7206 Veranstaltungs- und Eventmanagement

- 1 Grundlagen des Eventmanagements, Organisationen und Institutionen
- 2 Eventformate
- 3 Arten von Events, z.B. Business-, Sport- und Kultur-Events
- 4 Eventplanung und Kalkulation
- 5 Eventfinanzierung und Sponsoring
- 6 Personalmanagement von Events
- 7 Eventumsetzung und Evaluierung
- 8 Risikomanagement von Events
- 9 CSR und Sustainability in der Eventindustrie
- 10 Green Meetings und Events



▶▶ **ZEV-02 EVENTKOMMUNIKATION UND GUESTMANAGEMENT**

Modul Nr.	ZEV-02
Modulverantwortliche/r	Martina Heim
Kursnummer und Kursname	ZEV-02 Eventkommunikation und Guestmanagement
Semester	WS
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PoP / TN
Gewichtung der Note	5/15
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch / Englisch

Qualifikationsziele des Moduls

Fachkompetenz

Die Studierenden kennen die grundlegenden Konzepte und Prozesse der Eventkommunikation sowie des Guestmanagement in Eventkontexten. Sie verstehen die Bedeutung der professionellen Kommunikation, von Marketingstrategien und des Guestmanagement für den Erfolg einer Veranstaltung. Sie sind in der Lage, verschiedene Gästetypen und deren spezifische Bedürfnisse zu identifizieren. Sie kennen die rechtlichen Rahmenbedingungen und Best Practices im Umgang mit Gästedaten (z.B. DSGVO). Sie verstehen die Bedeutung zielgruppenorientierter Kommunikation und die Auswahl passender Kommunikationskanäle im Eventkontext. Darüber hinaus werden Nachhaltigkeitsaspekte in die Eventplanung, die Kommunikation und das Guestmanagement integriert und bei der Konzeption und Umsetzung von Maßnahmen berücksichtigt.

Methodenkompetenz

Die Studierenden können Prozesse für die Einladung, Registrierung und Betreuung von Gästen planen und strukturieren. Sie sind in der Lage, Gästedaten effektiv zu nutzen und zu pflegen. Sie entwickeln Kommunikationsstrategien, die zielgruppengerecht sind und unterschiedliche Kanäle berücksichtigen. Sie wenden Techniken zur Analyse von Gästefeedback an und sind mit Methoden der Krisenkommunikation vertraut. Sie können Checklisten und Ablaufpläne für die Veranstaltungsorganisation und



Gästelogistik erstellen und anwenden. Im Rahmen von Challenge Based Learning bearbeiten sie praxisnahe Problemstellungen in den Bereichen Eventkommunikation und Guestmanagement, entwickeln eigenständig Lösungen und setzen diese direkt anhand einer Veranstaltung am Campus in die Praxis um.

Persönliche Kompetenzen

Die Studierenden entwickeln ein Bewusstsein für die Relevanz von Veranstaltungsplanung, Struktur, Serviceorientierung und Gastfreundschaft. Sie sind in der Lage, die Organisation einer Veranstaltung effektiv zu strukturieren sowie empathisch auf die Bedürfnisse von Gästen einzugehen und Konflikte professionell zu lösen. Sie können in Teams effektiv zusammenarbeiten, um einen reibungslosen Ablauf der Eventvorbereitungen und des Guestmanagement zu gewährleisten. Sie lernen, unter Zeitdruck und in komplexen Situationen lösungsorientiert zu handeln. Dabei berücksichtigen sie interkulturelle Unterschiede und entwickeln Handlungskompetenz im sensiblen Umgang mit Gästen aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten.

Verwendbarkeit in diesem und in anderen Studiengängen

In diesem Studiengang:

Zertifikat Eventmanagement und Veranstaltungsproduktion

In anderen Studiengängen:

Angrenzende Studiengänge im Bereich Tourismus, Hotelmanagement oder Kommunikation

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

1. Eventorganisation

- 1.1 Veranstaltungsarten, ihre charakteristischen Elemente und Zielsetzungen
- 1.2 Organisatorische Rahmenbedingungen einer Veranstaltung (Finanzierung, Booking, infrastrukturelle Vorgaben)
- 1.3 Datenschutz und Compliance
- 1.4 Zeitliche Einordnung von großen Planungsschritten

2. Kommunikations- und Marketingstrategien für Events

- 2.1 Kommunikationsphasen (Pre-, On-Site-, Post-Event)
- 2.2 Zielgruppen eines Events
- 2.3 Kernelemente der Kommunikation und zielgruppenorientierte Botschaften
- 2.4 Brand-Konzept und Marketingstrategie für die Bewerbung des Events



- 2.5 Auswahl passender Kommunikationskanäle und Ausarbeitung einer Kanalstrategie
- 2.6 Krisenkommunikation

3. Grundlagen und Bedeutung des Guestmanagement

- 3.1 Definition und Rolle von Guestmanagement im Event-Gesamtprozess
- 3.2 Psychologie der Gastfreundschaft
- 3.3 Internationale Kompetenz und interkulturelle Aspekte im Guestmanagement
- 3.4 Überblick über den Einsatz von Technologien im Guestmanagement und deren praktischen Nutzen

4. Einladungsmanagement und Ticketing

- 4.1 Strategien für Einladungen
- 4.2 Registrierung und Ticketing

5. Gästebetreuung, Gästelogistik und -fluss

- 5.1 Gästeinformation im Vorfeld zum Event (Veranstaltungsinfos, Tickets, Zahlungsstatus, Hinweise zu Anreise und ÖPNV, Alumni-/Studentenrabatte)
- 5.2 Akkreditierung, Check-in und Zutrittsmanagement
- 5.3 Gästeservice und Vor-Ort-Information (Anlaufstelle für Hilfestellungen bei Problemen, Ansprechpersonen für verschiedene Gästegruppen)
- 5.4 Grundzüge der VIP-Betreuung
- 5.5 Orientierung und Gästeführung auf dem Gelände
- 5.6 Sicherheitsaspekte, infrastrukturelle Vorgaben und Notfallmanagement

6. Nachhaltigkeitsaspekte in der Eventorganisation und im Guestmanagement

- 6.1 Verantwortungsvoller Umgang mit Ressourcen (Vermeidung von Abfällen, Einsatz von nachhaltigen Materialien, sinnvolles Abfallmanagement)
- 6.2 Energiemanagement (effizienter Einsatz von Strom, CO2-Kompensation)
- 6.3 Soziale Aspekte der Nachhaltigkeit (Barrierefreiheit, Inklusion und Diversität in sämtlichen Bereichen der Veranstaltung und Kommunikation)

7. Qualitätssicherung und Feedback:

- 7.1 Quantitative Erfolgsmessung
- 7.2 Methoden zur Erhebung und Analyse von Gästefeedback
- 7.3 Beschwerdemanagement und Prozessoptimierung

8. Durchführung einer Veranstaltung

- 8.1 Durchführung von Maßnahmen zur Vermarktung des Events
- 8.2 Umsetzung des erarbeiteten Guestmanagement-Konzepts und Begleitung der Veranstaltung im Gästeservice
- 8.3 Durchführung der Evaluation

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit Vorträgen und Diskussionen sowie praktischen Übungen zur Prozessgestaltung und Kommunikationsplanung.

Gruppenprojekt zur Entwicklung und praktischen Umsetzung einer Kommunikationsstrategie und eines Guestmanagement-Konzepts für eine Veranstaltung am Campus.



Besonderes

Gastvorträge von Praktikern aus der Eventbranche (optional)

Empfohlene Literaturliste

1. Jäger, R. Grundwissen Eventmanagement. UTB / Vandenhoeck & Ruprecht, 5. Auflage 2025.
2. Schirmer, W. & Scherer, M. Eventmanagement im Tourismus. Erich Schmidt Verlag, 2023.
3. Wohlmann, J. Erfolgreiches Reputationsmanagement: Mit positiver Wahrnehmung zum nachhaltigen Erfolg. Springer Gabler, 2. Auflage 2023.
4. Maier, P. & Mägerlein, S. Praxishandbuch Digitale Kommunikation: Strategien, Tools und Best Practices für Unternehmen. Haufe-Lexware, 2024.
5. Rüppell, H. & Hofmann, B. (Hrsg.). Handbuch Event-Marketing. Springer Gabler, 5. Auflage 2024.
6. Zanger, J. Event-Marketing. UVK Verlagsgesellschaft, 3. Auflage 2023.
7. Eichhorn, P. & Rademacher, M. (Hrsg.). Tourismus und Hospitality Management: Konzepte und Anwendungen. Kohlhammer, 3. Auflage 2024.
8. Ronft, S. (Hrsg.). Eventpsychologie. Springer Gabler, 2021.



▶ ZEV-03 EVENTTECHNIK

Modul Nr.	ZEV-04
Modulverantwortliche/r	Prof. Sascha Kreiskott
Kursnummer und Kursname	MTM-12-01 Eventtechnik
Semester	WS
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PoP / TN
Gewichtung der Note	5/15
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden sind in der Lage, erworbene theoretische und praktische Kenntnisse in der Eventproduktion anzuwenden. Technische Fachkenntnisse werden hierbei unter berufsnahen Bedingungen mit gestalterischen und inhaltlichen Merkmalen verknüpft, um dadurch ein präsentierbares Produkt zu entwickeln. Auf hohem Niveau werden verschiedene Methoden der Audioabmischung angewandt, darunter Geräusch- und Klangerzeugung, Effektbearbeitung, Mehrkanaltonverfahren und Sounddesign, um praktische Fähigkeiten kreativ und berufsnah zu trainieren. Zusätzlich lernen die Studierenden die Planung, Installation und den Betrieb von Netzwerken für Veranstaltungstechnik kennen. Die sichere und zuverlässige Stromversorgung wird ebenso behandelt wie die Steuerung und Gestaltung von Videoprojektionen und Lichtinstallationen. Weiterhin erwerben sie Kompetenzen im Rigging, also dem sicheren Auf- und Abbau von Veranstaltungstechnik, sowie im Bereich der Sicherheitsvorkehrungen, um den Schutz von Personen und Technik bei Events zu gewährleisten.

Unter anderem werden folgende Kompetenzen und Fähigkeiten erworben:



Fachkompetenz

Die Studierenden kennen die grundlegenden Bereiche der Eventtechnik, darunter Licht, Ton, Video, Rigging, Netzwerk und Stromversorgung. Sie verstehen die Funktionen und den gezielten Einsatz von technischem Equipment im Eventkontext, sowohl bei eigenem als auch bei geliehenem Material. Darüber hinaus sind sie in der Lage, die technischen Anforderungen großer Veranstaltungen zu analysieren und darauf basierende technische Konzepte zu entwickeln. Dabei berücksichtigen sie relevante Sicherheitsvorschriften und Normen, um einen sicheren Ablauf der Veranstaltung zu gewährleisten.

Nachhaltigkeitsaspekte, wie die energieeffiziente Nutzung von Technik, umweltfreundliche Materialien und ressourcenschonende Prozesse, werden im Rahmen der Eventtechnik bewusst integriert und fördern so eine verantwortungsvolle Gestaltung von Events.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, technische Ausrüstungslisten für Events zu erstellen und den Bedarf an Mietequipment präzise zu spezifizieren. Sie können den Auf- und Abbau von Eventtechnik systematisch planen und koordinieren, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Während der Veranstaltung überwachen sie die technischen Abläufe und reagieren bei Störungen schnell und effektiv, um Unterbrechungen zu minimieren. Zudem wenden sie bewährte Methoden zur Fehleranalyse und -behebung bei technischen Systemen an, um auftretende Probleme zielgerichtet zu lösen.

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden entwickeln ein hohes Verantwortungsbewusstsein für die technische Sicherheit und den reibungslosen Ablauf von Veranstaltungen. Sie sind in der Lage, auch unter Zeitdruck und in komplexen technischen Umgebungen präzise und zuverlässig zu arbeiten. Zudem können sie effektiv in technischen Teams kommunizieren und Aufgaben zielgerichtet koordinieren. Darüber hinaus lernen sie, sich kontinuierlich über neue Technologien und Trends in der Eventtechnik zu informieren und sich flexibel an diese anzupassen.

Verwendbarkeit in diesem und in anderen Studiengängen

In diesem Zertifikat:

Master Medientechnik, Zertifikat Eventmanagement und Veranstaltungsproduktion

In anderen Studiengängen:

Master Medientechnik (insbesondere mit Bezug zu Modulen wie MTM-02-02 Eventproduktion, MTM-05 Raum und Event Design, MTM-07 Virtuelle Produktion, MTM-08 Technisches Design audiovisueller Systeme, MTM-09 Licht und Kamera, MTM-10 Bühnen- und Eventlicht, MTM-18 Licht- und Mediensteuerung, MTM-19 Extended Reality und Virtualisierung, MTM-20 Audiovisuelle Netze)



Angrenzende technische oder medientechnische Studiengänge.

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

Verständnis für medientechnische Grundlagen.

Inhalt

1. Eventtechnik-Grundlagen:

- 1.1. Überblick der Gewerke (Licht, Ton, Video, Rigging, Netzwerk, Strom).
- 1.2. Prozessplanung und Sicherheitsvorschriften.
- 1.3. Nachhaltigkeit in der Eventtechnik

2. Technische Gewerke im Detail:

- 2.1 Licht: Scheinwerfer, Steuerung (DMX, ArtNet) und Lichtdesign und -programmierung für Events.
- 2.2 Ton: Systeme (Mikrofone, Lautsprecher), Signalfluss und Beschallung.
- 2.3 Video: Displaytechnologien, Signalübertragung und Mediaserver.
- 2.4 Rigging & Bühne: Grundlagen, Aufbau und Sicherheit temporärer Strukturen.

3. Vernetzung und Stromversorgung:

- 3.1. Event-Netzwerkarchitekturen und Steuerungssysteme.
- 3.2. Stromversorgung, Lastmanagement und Sicherheit.

4. Praxisprojekt:

- 4.1 Entwicklung und Umsetzung eines technischen Konzepts für ein Event unter Nutzung von bestehendem und Mietequipment

Lehr- und Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht mit praktischen Beispielen
Laborübungen zum Aufbau und zur Konfiguration
Projektarbeit in Gruppen zur technischen Umsetzung

Besonderes

Praktische Arbeit mit professionellem Eventtechnik-Equipment.

Möglichkeit von Exkursionen und Gastvorträgen

Empfohlene Literaturliste

1. Meegan Jones; Sustainable Event Management: A Practical Guide 4. Auflage (2025)



2. R. Craig Wolf, Dick Block; Scene design and Stage Lighting 10. Auflage (2023)
3. Katharina Stein; Experience & Event Design 2024/25 (2024)
4. Jeromy Hopgood; The Projection Designer's Toolkit (2023)
5. Chris van Goethem, Bruno Forment, Luk Van den Dries; Contemporary Performance Lighting: Experience, Creativity and Meaning (2023)



▫ ZEV-04 RAUM- UND EVENTDESIGN

Modul Nr.	ZEV-03
Modulverantwortliche/r	Prof. Susanne Krebs
Kursnummer und Kursname	MTM-05 Raum- und Eventdesign
Semester	SoSe
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PrA / TN
Gewichtung der Note	5/15
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Durch die geschickte Kombination von Technik und Design bieten Events die Möglichkeit, nachhaltige Erlebnisse zu schaffen. Das Event dient als Experimentierfeld für die Entwicklung einer übergreifenden audiovisuellen Sprache über verschiedene Medien und Technologien im Raum.

Bei der Konzeptentwicklung beziehen die Studierenden neue inhaltliche und gestalterische Ansätze aus allen Facetten moderner Medienproduktion und -technik ein und verknüpfen diese mit dem Kontext eines Events als Projektumsetzung. Die Studierenden erkennen und bewerten Trends und entwerfen auf Basis ihrer Analysen eigenständige Beiträge. In kleinen Teams werden so tragfähige Ideen entwickelt und zur Produktionsreife gebracht.

Die Studierenden erwerben die Schlüsselqualifikation, komplexe Medienproduktionen und -techniken im Kontext Live-Kommunikation in interdisziplinären Teams selbstständig zu planen und nach vorgegebenen Meilensteinen eigenverantwortlich umzusetzen.

Fachkompetenz

Die Studierenden vertiefen ihre medienspezifischen Kenntnisse in praktischer Projektarbeit und entwickeln die Fähigkeit, ganzheitliche medientechnische Lösungen für komplexe medientechnische Aufgabenstellungen im Raum zu entwickeln und sich dabei einer eigenständigen gestalterischen Handschrift anzunähern.



Methodenkompetenz

Die Studierenden des Moduls sind in der Lage, komplexe Medienprojekte im Event-Kontext selbstständig und im Team zu bearbeiten. Sie haben Projekte im Rahmen des Studiums durchgeführt und die Ergebnisse sowie erfolgreiche Vorgehensmodelle reflektiert.

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden haben gelernt, Ziele zu definieren, dafür geeignete Mittel einzusetzen, sich Wissen selbstständig zu erschließen und darüber hinaus mögliche soziale, ökonomische, ökologische und ethische Auswirkungen ihrer Tätigkeit systematisch und kritisch zu reflektieren und in ihr Handeln verantwortlich einzubeziehen.

Verwendbarkeit in diesem und in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Zertifikat Eventmanagement und -produktion

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

1. Konzeptentwicklung

- 1.1. Briefing
- 1.2. Ideen-Pitches

2. Projektarbeit

- 2.1. Konzeption
- 2.2. Szenographie
- 2.3. Sicherheit
- 2.4. Nachhaltigkeit
- 2.5. Technische Planung
(Licht, Ton, Medien, Rigging, Netzwerk, Strom)
- 2.6. Mediendesign und -produktion (Print, Animation, Sound)
- 2.7. Showprogrammierung

Lehr- und Lernmethoden

Interaktiver Unterricht, projektbasiertes Lernen in Einzelarbeit und Kleingruppen



Besonderes

Begleitendes Tutorium Lichtdesign und Projektarbeit

Die Projektaufgabe wird aus aktuellem Projektumfeld definiert.

Die Lehrinhalte sind abhängig von der jeweiligen Aufgabenstellung.

Empfohlene Literaturliste

1. Kristina Gruber, Christian Herzig, Martina Keller; Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement (2023)
2. Nils Cordell, Heiner Weigand; Nachhaltigkeit im Eventmanagement (2023)
3. Katharina Stein; Experience & Event Design 2023/2024 (2023)
4. Katharina Stein; Experience & Event Design 2024/2025 (2024)



ZEV-05 EVENTPRODUKTION

Modul Nr.	ZEV-05
Modulverantwortliche/r	Prof. Susanne Krebs
Kursnummer und Kursname	MTM-02-02 Eventproduktion
Lehrende	Prof. Susanne Krebs
Semester	SoSe
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Moduls	jährlich
Art der Lehrveranstaltungen	Wahlpflichtfach
Niveau	Postgraduate
SWS	4
ECTS	5
Workload	Präsenzzeit: 60 Stunden Selbststudium: 90 Stunden Gesamt: 150 Stunden
Prüfungsarten	PoP/TN
Gewichtung der Note	5/15
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch

Qualifikationsziele des Moduls

Als Wahlfach können sowohl die aufgelisteten Module als auch Module anderer Studiengänge gewählt werden. Module aus anderen Masterstudiengängen sind bei Wahl mit der Studiengangsleitung abzusprechen. Die Qualifikationsziele können den Beschreibungen der wählbaren Lehrveranstaltung entnommen werden.

Das Wahlfach Eventproduktion ist die logische Fortsetzung des Moduls MTM-05 Raum- und Eventdesign. Das technische Konzept und die Medienproduktionen werden in diesem Wahlfach in einer Projektwoche realisiert.

Die Master-Studierenden setzen die vorausgegangene Planung in den Gewerken Regie und Dramaturgie, Licht- und Bühnenbild sowie Veranstaltungstechnik im Rahmen der jährlichen Absolventenfeier der Hochschule mit ca. 2000 geladenen Gästen um.

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihr theoretisches Wissen um technische Zusammenhänge in der Umsetzung im Rahmen einer realen Projektumgebung. Sie vertiefen ihr theoretisches Wissen in einzelnen Gewerken ihrer Wahl.

Methodenkompetenz

Die Studierenden setzen ein reales Projekt in einem großen Team um und reflektieren die Ergebnisse und erfolgreiche Vorgehensmodelle. Sie lernen, externen



Anforderungen und unterschiedlichen Teamvorstellungen zeitnah gerecht zu werden.

Persönliche Kompetenz

Die Studierenden erfahren die Konsequenzen ihres Handelns in einem größeren Kontext in dem komplexen Projektumfeld eines Live-Events. Sie erlernen Fehler- und Feedbackkultur in der praktischen Anwendung.

Verwendbarkeit in diesem und in anderen Studiengängen

Master Medientechnik, Fächer sind auch für andere Masterstudiengänge zugelassen

Zugangs- bzw. empfohlene Voraussetzungen

keine

Inhalt

1. Stage-Design

- 1.1. Ressourcenplanung
- 1.2. Abstimmung mit Licht-Design
- 1.3. Bühnen Auf- und Abbau

2. Technik

- 2.1. Strom- und Netzwerk Auf- und Abbau
- 2.2. Licht Auf- und Abbau, Licht-Programmierung
- 2.3. Tontechnik Auf- und Abbau, Ton Mischung
- 2.4. Medientechnik Auf- und Abbau, Show-Programmierung
- 2.5. Kommunikationsplanung
- 2.6. Technische Event-Steuerung

3. Regie

- 3.1. Abstimmung mit allen Gewerken
- 3.2. Probenplanung, Ablaufregie Proben
- 3.3. Ablaufregie Event

4. Dokumentation

- 4.1. Einstellungen planen
- 4.2. Schnittliste

- 4.3. Video- und Ton-Aufnahmen
- 4.4. Postproduktion



Projektarbeit

Die Projektaufgabe wird aus aktuellem Projektumfeld von definiert.
Die Lehrinhalte sind abhängig von der jeweiligen Aufgabenstellung.

Prüfungsarten

Endnotenbildende PStA

Methoden

Interaktiver Unterricht, projektbasiertes Lernen in Einzel- und Gruppenarbeit

Besonderes

Das Wahlfach findet als Blockveranstaltung im Rahmen im Vorlesungszeitraum statt.
Der genaue Termin wird jeweils mit Semesterbeginn bekannt gegeben.

Empfohlene Literaturliste

1. Leor Rotchild; How We Gather Matters: Sustainable Event Planning for Purpose and Impact (2024)
2. Katharina Stein; Experience & Event Design 2023/2024 (2023)
3. Katharina Stein; Experience & Event Design 2024/2025 (2024)
4. Chiny Verana; The Ultimate Guide to Event Production: Definition, Techniques and Tips (2023)
5. Jennifer Rose Ivey; The Scenic Charge Artist's Toolkit (2023)
6. Cary Gillett, Jay Sheehan; The Production Manager's Toolkit 2. Auflage (2023)

