

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Entertainment Marketing		o6-ENT-Ema-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskommunikation		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul werden Unterhaltungsinstitutionen, -angebote oder auch Prominente hinsichtlich ihres aktuellen Marktwertes und ihrer Positionierung als Marke hinterfragt. Ausgehend von einer Ist-Analyse hin zu einer Soll-Analyse wird eine Markenumpositionierung inkl. der kommunikativen Umsetzungsmaßnahmen strategisch geplant und im Rahmen eines fingierten Pitches präsentiert.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen, schwach oder suboptimale aufgestellte Entertainment-Marken zu analysieren und zu optimieren. Sie lernen, Entertainment-Marken unabhängig von ihrem eigenen Geschmack und gemessen an den Erfordernissen des Marktes zu beurteilen. Sie lernen zudem die in der Branche übliche Pitch-Präsentation kennen und können sich in einer marketingbasierten Sprache und Logik präsentieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Mündliche Einzelprüfung (30 Min.) oder b) Referat (15-30 Min.) plus Verschriftlichung (10-15 S.) oder c) Portfolio (15-20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)		