

STUDIENINHALTE INFORMATIONSDSIGN (BACHELOR, 7 SEMESTER)

ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
331103 Internationaler Intensivkurs B		
331104 Internationaler Intensivkurs C		
334000 Einstufungstest (Englisch)	<ul style="list-style-type: none"><li>334000a Einstufungstest Englisch</li></ul>	1.
334004 Darstellungstechniken	<ul style="list-style-type: none"><li>334004a Darstellungstechniken</li></ul>	1.
334005 Professionelles Schreiben	<ul style="list-style-type: none"><li>334005a Textverständnis</li><li>334005b Textproduktion</li></ul>	1.
334006 Mensch & Informationssysteme	<ul style="list-style-type: none"><li>334006a Informationspsychologie</li><li>334006b Human Computer Interaction</li><li>334006c Multimedia Didaktik</li><li>334006d Übung Design &amp; Psychologie</li></ul>	1.
334008 Einführung: Informationsdesign	<ul style="list-style-type: none"><li>334008a Kommunikationsworkshop</li><li>334008b Thematische Grundlagen Informationsdesign</li></ul>	1.
334009 Bildgestaltung	<ul style="list-style-type: none"><li>334009a Bildgestaltung</li></ul>	2.

334010 Webdesign (Content)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334010a Vorlesung Webdesign</li> <li>• 334010b Übungen Webdesign</li> </ul>	2.
334011 Typografie & Textgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334011a Typografie &amp; Layout</li> <li>• 334011b Textgestaltung</li> </ul>	2.
334012 User Interface Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334012a Interfacedesign</li> <li>• 334012b Interaktionsdesign</li> </ul>	2.
334013 Webdesign (UI)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334013a Webdesign (UI)</li> </ul>	3.
334014 Human Computer Interaction Methoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334014a Human Computer Interaction Methoden</li> </ul>	3.
334015 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334015a Kommunikationsdesign</li> </ul>	3.
334016 Research Experience	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334016a Research Experience</li> </ul>	4., 6., 7.
334017 Medien und Didaktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334017a Interaktive Werkzeuge</li> <li>• 334017b Inteaktive Lehrmedien</li> </ul>	4.
334019 Bachelorkolloquium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334019a Bachelorkolloquium</li> </ul>	7.
334020 Human Centered Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334020a Human Centered Design</li> </ul>	4.
334040 Infografik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334040a Infografik</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334043 Corporate Design und Corporate Identity	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334043a Corporate Design und Corporate Identity</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334044 Digital Painting Workshop (Zulassung ab WS 16/17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334044a Digital Painting Workshop</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334045 Digitale Fotografie (Zulassung ab WS 16/17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334045a Digitale Fotografie</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334046 Multimediales Storytelling (Zulassung ab WS 16/17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334046a Multimediales Storytelling</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334047 Application Design Methoden (Zulassung ab WS 16/17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334047a Application Design Methoden</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334049 Experimentelles Interaktionsdesign (Zulassung ab WS 16/17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334049a Experimentelles Interaktionsdesign</li> </ul>	3., 4., 6., 7.

334050 Mobile Medien (Zulassung ab WS 16/17)	• 334050a Mobile Medien	3., 4., 6., 7.
334051 Webprogrammierung und CMS (Zulassung ab WS 16/17)	• 334051a Webprogrammierung und CMS	3., 4., 6., 7.
334052 Technisches Schreiben (Zulassung ab WS 16/17)	• 334052a Technisches Schreiben	3., 4., 6., 7.
334055 Metaphernwerkstatt (Zulassung ab WS 16/17)	• 334055a Metaphernwerkstatt	3., 4., 6., 7.
334057 Szenografie und Ausstellungen	• 334057a Szenografie und Ausstellungen	3., 4., 6., 7.
334058 Designentwicklung Workshop (Zulassung ab WS 16/17)	• 334058a Designentwicklung Workshop	3., 4., 6., 7.
334060 Visualisierung (Zulassung ab WS 16/17)	• 334060a Visualisierung	3., 4., 6., 7.
334062 Leitsysteme (Zulassung ab WS 16/17)	• 334062a Leitsysteme	3., 4., 6., 7.
334063 Experimentelles Interfacedesign (Zulassung ab WS 16/17)	• 334063a Experimentelles Interfacedesign	3., 4., 6., 7.
334064 E-Learning Workshop	• 334064a E-Learning Workshop	3., 4., 6., 7.
334065 Gestaltungsworkshop	• 334065a Gestaltungsworkshop	3., 4., 6., 7.
334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop	• 334066a Angewandte Medienpsychologie Workshop	3., 4., 6., 7.
334067 Medienworkshop	• 334067a Medienworkshop	3., 4., 6., 7.
334068 Designprozesse	• 334068a Designprozesse	3., 4., 6., 7.
334069 Designimpulse	• 334069a Designimpulse	3., 4., 6., 7.
334070 Type Design Workshop	• 334070a Type Design Workshop	3., 4., 6., 7.
334500 Praktisches Studiensemester (Zulassung ab WS 16/17)	• 334500a Praktisches Studiensemester	5.
334710 Bachelorarbeit (Zulassung ab WS 16/17)	• 334710a Bachelorarbeit	7.
334720 Bachelorarbeit		

334845 Advanced Usability Engineering	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334845a Advanced Usability Engineering</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334849 Information Experience Research	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334849a Information Experience Research</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334850 Information Experience Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334850a Information Experience Design</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334891 Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334891a Design Thinking</li> </ul>	6., 7.
334892 Gründungsworkshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334892a Gründungsworkshop</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334893 Aktuelle Themen im Informationsdesign 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334893a Aktuelle Themen im Informationsdesign 1</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334894 Methoden im Informationsdesign 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334894a Methoden im Informationsdesign 1</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334895 Aktuelle Themen im Informationsdesign 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334895a Aktuelle Themen im Informationsdesign 2</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334896 Methoden im Informationsdesign 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334896a Methoden im Informationsdesign 2</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334897 Angewandte Textforschung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334897a Angewandte Textforschung</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
334898 Fotografie heute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334898a Fotografie heute</li> </ul>	3., 4., 6., 7.
338002 Schlüsselkompetenz: Ways of Working	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 338002a Intercultural Skills/Communication</li> <li>• 338002b Kolloquium Ways of Working</li> <li>• 338002c Kommunikation</li> <li>• 338002d Fach-Fremdsprache</li> <li>• 338002e Moderation</li> <li>• 338002f Führung &amp; Teamarbeit</li> <li>• 338002g Konfliktmanagement</li> </ul>	2., 3.

338003 Schlüsselkompetenz: Tools for Working

- 338003a Projektmanagement
- 338003b Kolloquium Tools for Working
- 338003c Projektmanagement Vertiefung
- 338003d Kreativität
- 338003e Visualisieren
- 338003f Selbstmanagement

3.

338004 Schlüsselkompetenz: Working in a Media World

- 338004a Medienrecht
- 338004b Kolloquium Working in a Media World
- 338004c Ethik und Verantwortung
- 338004e Datenschutz und Datensicherheit: Kundendatenverarbeitung im Unternehmen
- 338004f Datenschutz und Datensicherheit: Datenschutz und Internet

4.

338025 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 1

- 338025a Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 1

6., 7.

338026 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 2

- 338026a Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 2

6., 7.

338027 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 3

- 338027a Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 3

6., 7.

338029 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 2

- 338029a Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 2

6., 7.

338030 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 3

- 338030a Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 3

6., 7.

338031 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 1

- 338031a Interdisziplinäres Projekt: Management u. Medien/Kultur 1

6., 7.

338032 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 2

- 338032a Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 2

6., 7.

338033 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 3

- 338033a Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 3

6., 7.

338034 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 1

- 338034a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 1

6., 7.

338035 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 2

- 338035a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 2

6., 7.

338036 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 3

- 338036a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 3

6., 7.

338037 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 1

- 338037a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 1

6., 7.

338038 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 2

- 338038a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 2

6., 7.

338039 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 3

- 338039a Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 3

6., 7.

338040 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 1

- 338040a Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 1

6., 7.

338041 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 2

- 338041a Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 2

6., 7.

338042 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 3

- 338042a Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 3

6., 7.

331102 Internationaler Intensivkurs A

- 331102 Internationaler Intensivkurs A

3.

331212 Einführung in das Programmieren

335050 Strategisches Management

- 335050a Strategisches Management

7.

335059 Kooperationstechnologie

- 335059a Kooperationstechnologie

3., 6., 7.

335068 Social Media Business

- 335068a Social Media Business

3., 6., 7.

335070 Führungskompetenztraining

- 335070a Führungskompetenztraining

3., 6., 7.

335098 Software-Visualisierung

- 335098a Software-Visualisierung

3., 6., 7.

337044 Trends im IT-Management

- 337044a Trends im IT-Management

3., 4., 6., 7.

337045 IT Management Case Studies

- 337045a IT Management Case Studies

3., 4., 6., 7.

337047 Mobile Anwendungen

- 337047a Mobile Anwendungen

3., 4., 6., 7.

337049 Karriereplanung

- 337049a Karriereplanung

3., 4., 6., 7.

337050 International Media Research

- 337050a International Media Research

1., 3., 6., 7.

337064 Virtuelle Welten

- 337064a Virtuelle Welten

6., 7.

337065 Interactive Storytelling	• 337065a Interactive Storytelling	6., 7.
337066 Game Design	• 337066a MP-Game Design	3., 4., 6., 7.
337068 Now Age Storytelling	• 337068a Now Age Storytelling	6., 7.
338005 Fachspezifisches Projekt: Management 1	• 338005a Fachspezifisches Projekt: Management 1	6., 7.
338006 Fachspezifisches Projekt: Management 2	• 338006a Fachspezifisches Projekt: Management 2	6., 7.
338007 Fachspezifisches Projekt: Management 3	• 338007a Fachspezifisches Projekt: Management 3	6., 7.
338008 Fachspezifisches Projekt: Management 4	• 338008a Fachspezifisches Projekt: Management 4	6., 7.
338009 Fachspezifisches Projekt: Management 5	• 338009a Fachspezifisches Projekt: Management 5	6., 7.
338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1	• 338010a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1	1., 6., 7.
338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2	• 338011a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2	1., 6., 7.
338012 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 3	• 338012a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 3	3., 4., 6., 7.
338013 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 4	• 338013a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 4	6., 7.
338014 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 5	• 338014a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 5	3., 4., 6., 7.
338015 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 1	• 338015a Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 1	6., 7.



338016 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion

2

- 338016a Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 2

6., 7.

338017 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion

3

- 338017a Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 3

6., 7.

338018 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion

4

- 338018a Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 4

6., 7.

338019 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion

5

- 338019a Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 5

6., 7.

338020 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 1

- 338020a Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 1

6., 7.

338021 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 2

- 338021a Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 2

6., 7.

338022 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 3

- 338022a Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 3

6., 7.

338023 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 4

- 338023a Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 4

6., 7.

338024 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 5

- 338024a Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 5

6., 7.

338028 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 1

- 338028a Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 1

6., 7.

338043 Transdisziplinäres Projekt 1

- 338043a Transdisziplinäres Projekt 1

6., 7.

338045 Transdisziplinäres Projekt 2

- 338045a Transdisziplinäres Projekt 2

6., 7.

338047 Data Literacy

- 338047a Data Literacy 1: Basics
- 338047b Data Literacy 2: Data Analytics

1., 2.

# MODUL INTERNATIONALER INTENSIVKURS B

## (INTERNATIONAL INTENSIVE COURSE B )

**Modul:** 331103 Internationaler Intensivkurs B (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: LÜ

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONALER INTENSIVKURS C

## (INTERNATIONAL INTENSIVE COURSE C )

**Modul:** 331104 Internationaler Intensivkurs C (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 1 / 6

Modulprüfung: LÜ

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

Bemerkung: VS

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EINSTUFUNGSTEST (ENGLISCH)

## (TEST OF ENGLISH LANGUAGE SKILLS)

<b>Modul:</b>	<b>334000 Einstufungstest (Englisch) (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
Workload:	0 ECTS, 1 Stunde Zeit
Modulprüfung:	
Formale	keine
Zulassungsvoraussetzungen:	

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	<p>Englisch ist faktisch als Sprache der Wissenschaft zu betrachten. Bei Auslandssemestern und auch für ausgewählte Lehrangebote des Studiengangs werden Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt.</p> <p>Die Studierende sollen bei diesem Test ihre aktuellen Fähigkeiten im Umgang mit der englischen Sprache in Wort und Schrift ermitteln. Die Testergebnisse dienen dann als Grundlage falls nötig gezielte Angebote zur Behebung der Defizite unterbreiten zu können.</p>
-----------------	---



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	100 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

Prüfungsart: VS

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334000a

Einstufungstest

-

LÜ\*

Englisch

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DARSTELLUNGSTECHNIKEN

## (PORTRAYAL TECHNIQUE)

**Modul:** 334004 Darstellungstechniken (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Der Gesamtworkload entspricht ca. 150 Zeitstunden

Modulprüfung: SP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Gestalterische und handwerkliche Grundkenntnisse beim händischen & digitalen Zeichnen. Grundlegende Darstellungsarten kennen und anwenden lernen: Strich- und Konturzeichnen, Perspektiven und Skizzen sowie schematisches Skizzieren bspw. für Storyboards.

Die digitalen Werkzeuge werden in den Basisfunktionen vorgestellt und angewandt sowie der Transfer in beide Richtungen vermittelt.

Der Schwerpunkt liegt hier auf den individuellen Grundfertigkeiten im analogen/händischen und im digitalen Bereich.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334004a	Darstellungstechniken	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PROFESSIONELLES SCHREIBEN

## (PROFESSIONAL WRITING )

<b>Modul:</b>	<b>334005 Professionelles Schreiben (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	7 / 7
Workload:	Inputsitzungen: 14 x 3 h = 42 h Feedbacksitzungen: 14 x 3 h = 42 h Redaktionsprozess: 14 x 3 h = 42 h Textproduktion: 14 x 6 h = 84 h Gesamtaufwand: 208 h
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Schreibprozess erklären und eigene Schwächen und Stärken identifizieren Sie können Schreibtechniken passend zur Phase im Schreibprozess anwenden Sie sind fähig, textsortenspezifisch, adressatenorientiert, verständlich und kreativ zu schreiben.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334005a	Textverständnis	-	2	3	

334005b

Textproduktion

-

4

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MENSCH & INFORMATIONSSYSTEME

## (HUMAN & INFORMATION SYSTEMS)

**Modul:** 334006 Mensch & Informationssysteme (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Mangold

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: 8 ECTS (240 Zeitstunden) teilen sich wie folgt auf:

1. Besuch der **Lehrveranstaltungen**: 80h
2. Vor- und Nachbereiten der Lehrveranstaltungen: 40h
3. **Projekt und Präsentation** in Multimedia-Didaktik: 30h
4. **Bearbeiten von Aufgaben** in der Übung: 30h
5. Vorbereitung auf die **Klausur**: 60h

Modulprüfung: KL, 90 Min

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierende erwerben in den Veranstaltungen dieses Moduls folgende Kenntnisse bzw. Kompetenzen:

- Sie lernen die **informationspsychologischen** Grundlagen der nutzergerechten Informationsgestaltung kennen;
- Sie können vorliegende Informationsmedien hinsichtlich ihrer **Wirkung** auf die Nutzer informationspsychologisch bewerten;
- Sie lernen die psychologischen und arbeitswissenschaftlichen Grundlagen der **Human-Computer-Interaction** kennen;
- Sie können Schnittstellen zwischen Menschen und Informationssystemen hinsichtlich **Usability** und **User Experience** beurteilen;
- Sie kennen Ansätze aus Multimedia und Didaktik, die für die Gestaltung von **Lehr-/Lernmedien** relevant sind.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	30 %
Konzeption	10 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334006a	Informationspsychologie	-	2	2	

334006b	Human Computer Interaction	-	2	2	
334006c	Multimedia Didaktik	-	2	2	PA*
334006d	Übung Design & Psychologie	-	1	2	PA*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EINFÜHRUNG: INFORMATIONSDSIGN

Modul:	334008 Einführung: Informationsdesign (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Mangold
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>5 ECTS entsprechen einem Workload von 150 Zeitstunden. Diese verteilen sich auf folgende Aktivitäten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Besuch der <b>Lehrveranstaltung</b> "Thematische Grundlagen" (einschl. Vor- und Nachbereitung): 20h</li><li>• <b>Einlesen</b> in den gewählten Interessenschwerpunkt: 30h</li><li>• Anfertigen des "<b>Motivationssteckbriefs</b>" (Prüfungsleistung): 60h</li><li>• Besuch des <b>Design-Thinking-Workshops</b> des Gründerzentrums: 10h</li><li>• Teilnahme <b>Kommunikationsworkhops</b> (einschl. Vor- und Nachbereitung): 30h</li></ul>
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>In den Veranstaltungen dieses Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• lernen Studierende die unterschiedlichen <b>Themengebiete</b> des Informationsdesigns kennen;</li><li>• eruieren Studierende ihre <b>Interessenschwerpunkte</b> und verorten diese in den Themenfeldern des Informationsdesigns;</li><li>• lernen Studierende die <b>Methoden des Design-Thinkings</b> kennen;</li><li>• erleben Studierende in Übungen die Bedeutung unterschiedlicher Aspekte <b>zwischenmenschlicher Kommunikation</b> sowohl für das Studium als auch für die Berufstätigkeit in Informationsdesign.</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	50 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334008a	Kommunikationsworkshop	-	2	2	

334008b

Thematische Grundlagen  
Informationsdesign

-

1

3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BILDGESTALTUNG

## (IMAGE COMPOSITION)

<b>Modul:</b>	<b>334009 Bildgestaltung (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Nach Absolvierung dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, ein Design hinsichtlich der Einsatzes der Gestaltungstools Form und Farbe differenziert zu beurteilen. Zudem besitzen sie die Fähigkeit kontextbezogen diese Tools in ihrem Zusammenspiel bei Gestaltungsprojekten niedriger Komplexität einzusetzen, beispielsweise in der Layoutgestaltung oder Komposition von typischen, exemplarischen Gestaltungsaufgaben.</p> <p>Es werden Methoden vermittelt um Abstraktion, Gegenständlichkeit oder auch Semantik bei gestalterischen Problemstellungen zu schulen und Lösungsansätze zu üben.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334009a	Bildgestaltung	-	4	5	



\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WEBDESIGN (CONTENT)

## (WEBDESIGN (CONTENT))

**Modul:** 334010 Webdesign (Content) (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 156 Stunden (Aufteilung siehe Modulteilbeschreibung)

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Lernziele

- Einführung in die Auszeichnungssprache HTML und die dazugehörige Style Sheet Technologie CSS zur Layoutgestaltung von Webseiten.
- Vermittlung von Grundlagenwissen zur Gestaltung von Webseiten.
- Einführung in die Problematik der barrierefreien Gestaltung von Webseiten.
- Einführung in begleitende Gestaltungsthemen wie Suchmaschinenoptimierung oder User Centered Design.

Durch das eigenständige Lösen von Übungsaufgaben werden die Studierenden mit dem Web-Publikationsprozess vertraut gemacht und durch die Erstellung einer eigenen Website als Prüfungsleistung wird diese Kompetenz ausgebaut und intensiviert.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334010a	Vorlesung Webdesign	-	2	3	

334010b

Übungen Webdesign

-

2

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TYPOGRAFIE & TEXTGESTALTUNG

## (TYPOGRAPHY & TEXT DESIGN )

<b>Modul:</b>	<b>334011 Typografie &amp; Textgestaltung (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Insgesamt 130-150 Zeitstunden, aufgeteilt auf die beiden Lehrveranstaltungen entsprechend der ECTS.
Modulprüfung:	SP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Achtung: Die LVs bzw. das Modul können aus Kapazitätsgründen <b>ausschließlich von ID-Studierenden</b> belegt werden.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden erarbeiten sich die Grundlagen der Typografie, des Layout-Entwurfes und der Erstellung von Textmaterialien.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334011a	Typografie & Layout	-	2	3	

334011b

Textgestaltung

-

2

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL USER INTERFACE DESIGN

## (USER INTERFACE DESIGN)

<b>Modul:</b>	<b>334012 User Interface Design (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Michael Burmester
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Der Gesamtaufwand des Moduls liegt durchschnittlich bei 150 Zeitstunden. Die Aufteilung ist in den LV-Beschreibungen aufgeführt.
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Die Studierenden erarbeiten sich grundlegende Methoden- und Entwurfskompetenzen im Themengebiet Interface- &amp; Interactiondesign.</p> <p>Insbesondere das szenariohafte Arbeiten, das Erstellen einer Persona und die Entwicklung der Screensdesign Basiselemente und Icons werden vermittelt.</p> <p>Auch die Zusammenarbeit und Abstimmung im Team wird trainiert, um im Hauptstudium in die projekthafte Arbeitsweise zu vertiefen und zu professionalisieren.</p>



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334012a	Interfacedesign	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WEBDESIGN (UI)

## (WEBDESIGN (UI) )

**Modul:** 334013 Webdesign (UI) (Pflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Besuch der Vorlesungsstunden:  $15 * 3h = 45h$   
Nachbereitung:  $15 * 1h = 15h$   
Programmierübungen:  $5 * 2h = 10h$   
Prüfungsleistung: 80h  
**Gesamtzeitaufwand: 150h**

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden werden am Ende der Veranstaltung

- grundlegende Kenntnisse zu Algorithmen und Datenstrukturen haben.
- JavaScript als Programmiertechnologie kennen gelernt haben und in der Lage sein JavaScript aufgabenbezogen einzusetzen.
- JavaScript zur Gestaltung von Websites und deren Benutzungsschnittstellen einsetzen können.
- die Möglichkeiten der vorgestellten Web-Technologien zur Realisierung verschiedener Aufgabenstellungen beurteilen und kleinere Anwendungen selbst realisieren können.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334013a	Webdesign (UI)	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL HUMAN COMPUTER INTERACTION METHODEN

## (HUMAN COMPUTER INTERACTION METHODS )

**Modul:** 334014 Human Computer Interaction Methoden (Pflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Michael Burmester

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: **Insgesamt 5 ECTS:**

- Veranstaltungssitzungen: 30 Std.
- Projektarbeit: 90 Std.
- Präsentation: 15 Std.
- Vor- und Nachbereitung: 15 Std.

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Folgende Lernziele sollen mit dieser Veranstaltung erreicht werden:

1. Gewinnen eines Überblicks über wichtige Human-Computer Interaction Methoden, die in der Gestaltung von Systemen für eine bessere Usability oder positive User Experience relevant sind.
2. Fähigkeit, sich selbständig über Primär- und Sekundärliteratur in Methoden und damit zusammenhängende wissenschaftliche Themen einzuarbeiten und in praktische Arbeit umzusetzen (wird erreicht durch Methodenprojekte in Projektgruppen mit begleitendem Coaching)
3. Einordnung der Methoden in den menschenzentrierten Gestaltungsprozess, fundierte Einschätzung der Güte der Methode und Einblick in die wissenschaftlichen Hintergründe und verwandte Verfahren (wird erreicht durch Auseinandersetzung mit der Fachliteratur)
4. Bewertung der Methoden nach theoretischen und praktischen Gesichtspunkten (wird erreicht durch Präsentationen der praktischen Erfahrungen der Projektgruppen und moderierte Diskussionen)

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334014a

Human Computer  
Interaction Methoden

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL KOMMUNIKATIONSDESIGN

## (COMMUNICATION DESIGN )

<b>Modul:</b>	<b>334015 Kommunikationsdesign (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Nach erfolgreichen Absolvieren dieser LV sind die Studierenden in der Lage in der Layoutgestaltung von Printprodukten die Komposition von Bild und Typografie kontextbezogen aufzubereiten. Sie haben die Fähigkeit erworben, basierend auf einer themenbezogenen Konzeption, diese in eine zielgruppen-orientierte 2d-Gestaltung umzusetzen, ggf. in Durchgängigkeit einer Serie, bspw. Plakatserien. Sie sind in der Lage, ihre Entwurfsleistungen fachgerecht ganzheitlich zu argumentieren.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334015a	Kommunikationsdesign	-	6	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL RESEARCH EXPERIENCE

## (RESEARCH EXPERIENCE)

<b>Modul:</b>	<b>334016 Research Experience (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	1 / 1
Workload:	15 Stunden insgesamt.
Modulprüfung:	LÜ
Prüfungsvorleistung:	Ja
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Es werden Versuchspersonenstunden erbracht und dadurch ein Einblick in empirische Forschung aus der Sicht der Versuchspersonen gewährt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	80 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334016a	Research Experience	-	0	1	LÜ*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIEN UND DIDAKTIK

## (MEDIA AND DIDACTICS)

**Modul:** 334017 Medien und Didaktik (Pflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 7 / 7

Workload: 210 Zeitstunden insgesamt.

Modulprüfung: SP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Es werden Kompetenzen in der Analyse, der Konzeption und der Umsetzung von interaktiven Medien vermittelt. Die Studierenden sind in der Lage ein Konzept, die Gestaltung sowie die protoypische Umsetzung (Programmierung) einer eigenen Anwendung zu durchlaufen und zu vertiefen.

Ziel ist es, dass Studierende für die spätere Arbeit als Informationsdesigner an der Schnittstelle zwischen den verschiedenen Fachgebieten, auch die technischen Fähigkeiten zur Entwicklung eines Interaktions-Prototypen kennen und anwenden lernen. Die Kompetenz in zukünftigen Projekten soll dadurch gestärkt werden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334017a	Interaktive Werkzeuge	-	2	4	



334017b

Inteaktive Lehrmedien

-

2

3

PP\*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BACHELORKOLLOQUIUM

## (BACHELOR COLLOQUIUM)

<b>Modul:</b>	<b>334019 Bachelorkolloquium (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jörg Westbomke
ECTS-min./max.:	3 / 3
Workload:	Auftaktveranstaltung: 1,5h Webcast: 5 * 1,5h = 7,5h Workshop & -vorbereitung: 8h Recherche & Literaturarbeit: 40h Erstellen des Exposés: 24h <b>Gesamtzeitaufwand: 81h</b>
Modulprüfung:	LA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Das Bachelorkolloquium begleitet und unterstützt die Studierenden im Abschlusssemester bei der Erstellung der BA. Die Veranstaltung besteht dabei aus zwei großen thematischen Blöcken. Einmal der Inputphase in der den Teilnehmern die Inhalte nahegebracht werden, die bei der Bearbeitung der Bachelorarbeit benötigt werden. Dies umfasst die Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Formalia</li><li>• Themenfindung &amp; -entwicklung</li><li>• Literaturrecherche &amp; -arbeit</li><li>• Wissenschaftliches Schreiben</li><li>• Gestaltung der Thesis</li></ul> <p>Zum anderen sollen die Studierenden im Kolloquium Feedback bekommen. Hierbei ist gerade die Unterstützung während der Themenfindung und -entwicklung wichtig. Hierzu wird ein Workshop angeboten. In diesem Workshop erhalten die Studierenden Peer Feedback zu den von Ihnen erstellten Exposés. Dabei werden didaktische Elemente wie World Café und die Zielscheibenmethode eingesetzt.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist -

Voraussetzung für:

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334019a	Bachelorkolloquium	-	1	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL HUMAN CENTERED DESIGN

<b>Modul:</b>	<b>334020 Human Centered Design (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Michael Burmester
ECTS-min./max.:	7 / 7
Workload:	<b>Insgesamt 7 ECTS, d.h. 210 Arbeitsstunden:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Veranstaltungssitzungen: 60 Std.</li><li>• Projektarbeit: 110 Std.</li><li>• Präsentation: 15 Std.</li><li>• Berichtserstellung: 25 Std.</li></ul>
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Die Lernziele des Moduls sind:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entwickeln von Evaluationszielen</li><li>• Planung einer Usability-Studie</li><li>• Durchführung eines Usability-Tests</li><li>• Analyse und Dokumentation der Ergebnisse</li><li>• Vermittlung der Ergebnisse</li><li>• Erwerben von übertragbaren Ablaufwissen für Usability-Engineering-Projekte</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334020a

Human Centered  
Design

-

4

7

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INFOGRAFIK

## (INFOGRAPHIC)

<b>Modul:</b>	<b>334040 Infografik (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung dieser Lehrveranstaltung in der Lage, statische Informationsgrafiken konzeptionell und gestalterisch mediengerecht umzusetzen. Folgende Fähigkeiten haben sie über die eigne Projektarbeit erworben: • Kontextbezogene Gliederung der Inhalte der Infografik • Inszenierung + Visualisierung von komplexen Inhalten • Umsetzung in ein kontextbezogenes Design mittels verschiedener Grafik-Tools • Mediengerechte Realisierung von 2-d Infografiken • Fachgerechte Argumentation der eigenen Entwürfe



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334040a	Infografik	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CORPORATE DESIGN UND CORPORATE IDENTITY

## (CORPORATE DESIGN )

**Modul:** 334043 Corporate Design und Corporate Identity (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Elke Knittel

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden

Modulprüfung: SP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden erwerben über die projektbezogene Arbeit in die Lehrveranstaltung folgende praxis-orientierte Fähigkeiten: • Ganzheitliche Konzeption von Unternehmensphilosophien • Media-Planung und Visualisierung des Kommunikationskonzeptes unter Einbeziehung verschiedener Medien • Gestaltersiche Durchgängigkeit eines auf der Konzeption basierenden Corporate Designs • Transfer des Designs auf exemplarische Informationsträger • Fachspezifische Argumentation und branchen-übliche Präsentation der Entwurfsleistungen

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334043a

Corporate Design und  
Corporate Identity

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DIGITAL PAINTING WORKSHOP (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (DIGITAL PAINTING )

<b>Modul:</b>	<b>334044 Digital Painting Workshop (Zulassung ab WS 16/17)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	150 Zeitstunden auch ausserhalb der Vorlesungszeit
Modulprüfung:	PA
Formale	Zeichnerische Fähigkeiten auf einem hohen Niveau.
Zulassungsvoraussetzungen:	Nicht-ID-Studierende können sich (wie bisher) mit einer kleinen Zeichnung bis spätestens 2 Wochen vor Vorlesungsbeginn auf einen Platz bewerben. Medium und Motiv ist hierbei egal, ich will nur grob die zeichnerischen Fähigkeiten einschätzen können.

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Studierende erarbeiten an einem praktischen Beispiel prozesshaft die Stufen zu einem professionellen, visuellen Endergebnis aus. Typischerweise kann das anhand einer Erzählung oder einer Geschichte als Anforderungsgrundlage ablaufen. Spezielle Aufgabenstellungen als Einzelergebnisse sind jedoch ebenfalls möglich, um so die visuellen, darstellerischen Fähigkeiten zu vertiefen.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334044a

Digital Painting  
Workshop

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL DIGITALE FOTOGRAFIE (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (PHOTOGRAPHY)

Modul:	<b>334045 Digitale Fotografie (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Der Arbeitsaufwand liegt insgesamt bei ca. 140 Stunden. Davon entfallen ca. 20 Stunden auf Präsenzzeit auch im Studio. Weitere 30 Stunden werden für Feedback und Übungszeit verwendet. Die restlichen 90 Stunden entfallen auf die fotografische Arbeit und Überarbeitung in der "digitalen Dunkelkammer" sowie der Präsentation.
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erarbeiten sich typischerweise an einer künstlerischen, technischen und visuellen Aufgabenstellung das Grundlagenwissen, um fotografische Erzeugnisse selbst herzustellen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334045a	Digitale Fotografie	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MULTIMEDIALES STORYTELLING (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (MULTIMEDIA STORYTELLING)

<b>Modul:</b>	<b>334046 Multimediales Storytelling (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarsitzungen: 14 x 2 h = 28 h Produktion: 14 x 6,5 h = 91 h Feedback: 14 x 2 h = 28 h Gesamt: 147 h
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Sie kennen die narrative Muster und Prinzipien, haben eine Medien- und Schreibkompetenz und können Techniken sowie Tools anwenden, um narrative Inhalte multimedial umzusetzen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334046a	Multimediales Storytelling	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL APPLICATION DESIGN METHODEN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (APPLICATION DESIGN )

<b>Modul:</b>	<b>334047 Application Design Methoden (Zulassung ab WS 16/17)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	About 50-60 hours lectures. Approx. 60-70 hours individual time for designing your interface.
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erweitern ihre Kompetenzen im Interface Design Bereich typischerweise anhand einer szenariohaften Aufgabenstellung und unter Verwendung von ausgewählten Methoden und Werkzeugen im Interface- und Interaktionsbereich.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



334047a

Application Design  
Methoden

-

3

5

\*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EXPERIMENTELLES INTERAKTIONSDSIGN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (EXPERIMENTAL INTERACTION DESIGN)

<b>Modul:</b>	<b>334049 Experimentelles Interaktionsdesign (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Impulsvorlesungen im Umfang von ca. 10 Stunden. Feedbacktermine und Korrekturen ca. 30 Stunden. Entwurfsarbeiten und Präsentationen ca. 90 Stunden. Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden.
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erarbeiten sich vertiefende Kenntnisse im Umfeld des Interaktionsdesigns anhand einer praktischen oder/und experimentellen Aufgabenstellung unter Verwendung aktueller Methoden. Die Entwurfskompetenzen und das Gestaltungsrepertoire sollen verbessert werden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334049a

Experimentelles  
Interaktionsdesign

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE MEDIEN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (MOBILE MEDIA )

**Modul:** 334050 Mobile Medien (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

Inputsitzungen: 9 \* 3h = 27h

Referaterstellung: 2 Tage á 8h = 16h

Feedbacksitzungen: 6 \* 0,5h = 3h

Projektarbeit: 80h

Projektdokumentation: 2 Tage á 8h = 16h

Präsentationsvorbereitung: 2 \* 3h = 6h

**Gesamtaufwand: 148 Zeitstunden**

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden werden am Ende der Veranstaltung

- ein grundlegendes Verständnis der Herausforderungen der Gestaltung mobiler Websites/WebApps entwickelt haben.
- verschiedene Designstrategien zur Realisierung mobiler Websites/WebApps kennen und anwendungsspezifisch beurteilen können.
- Bootstrap und andere Programmiertechnologien zur Realisierung mobiler Websites/WebApps kennen und anwenden können.
- in der Lage sein eine eigene mobile Website/WebApp konzipieren, gestalten und realisieren zu können.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334050a	Mobile Medien	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WEBPROGRAMMIERUNG UND CMS (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (WEB PROGRAMMING AND CMS)

**Modul:** 334051 Webprogrammierung und CMS (Zulassung ab WS 16/17)  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

Inputsitzungen: 5 \* 3h = 15h  
Projektsitzungen: 4 \* 3h = 12h  
Feedbacksitzungen: 6 \* 1h = 6h  
Projektarbeit: 80h  
Projektdokumentation: 24h  
Präsentationsvorbereitung: 2 \* 3h = 6h  
**Gesamtaufwand: 143 Zeitstunden**

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden werden am Ende der Veranstaltung

- ein grundlegendes Verständnis der Herausforderungen der Publikation von Online-Inhalten mittels eines Content Management Systems haben.
- den technischen Aufbau und die Funktionsweise eines CMS kennen.
- in der Lage sein eigene Inhalte mittels eines CMS zu publizieren.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334051a

Webprogrammierung und  
CMS

-

6

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TECHNISCHES SCHREIBEN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (TECHNICAL WRITING)

<b>Modul:</b>	<b>334052 Technisches Schreiben (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarsitzungen: 14 x 2 h = 28 h Textproduktion: 14 x 6,5 h = 91 h Feedbacksitzungen: 14 x 2h = 28 h Gesamtaufwand: 147 h
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Textsicherheit, um technische Dokumente zielgruppengerecht entsprechend der unterschiedlichen Anforderungen zu erstellen Evaluierungskompetenz, um die Qualität von technischen Dokumenten beurteilen zu können

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334052a	Technisches Schreiben	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL METAPHERNWERKSTATT (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (IMAGE GARAGE )

<b>Modul:</b>	<b>334055 Metaphernwerkstatt (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarsitzungen: 14 x 3 h = 42 h Metaphernarbeit: 14 x 6 h = 98 h Feedbacksitzungen: 14 x 2 h = 28 h Gesamtaufwand: 154 h
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Wechselwirkungen zwischen Körper, Sprache und Erleben verstehen. Wirkmodelle der Kampagnenkommunikation verstehen und anwenden. Metaphernkompetenz aufbauen. Methoden zur Konzeption von metaphernbasierten Kampagnen anwenden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334055a	Metaphernwerkstatt	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL SZENOGRAPHIE UND AUSSTELLUNGEN

## (SCENOGRAPHY)

Modul:	<b>334057 Szenografie und Ausstellungen (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Pflichtveranstaltungen des Grundstudiums

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Konzeption und Design von populär-wissenschaftlichen Ausstellungen: Ausstellungsdidaktik + - dramaturgie, Transfer in ein kontextbezogenes Raumkonzept, multimediale und linguale Zielgruppenansprache, Zusammenspiel unterschiedlicher Medien in der Ausstellung und exemplarische Umsetzung einzelner Informationsträger.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334057a

Szenografie und  
Ausstellungen

-

6

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNENTWICKLUNG WORKSHOP (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (DESIGN DEVELOPMENT )

<b>Modul:</b>	<b>334058 Designentwicklung Workshop (Zulassung ab WS 16/17)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Aufbauend auf den Designgrundlagen 'Bildgestaltung' und 'Typografie'.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Designprojekte - inhaltliche Konzeption, Designkonzept, exemplarische Umsetzung

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334058a

Designentwicklung  
Workshop

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VISUALISIERUNG (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (VISUALIZATION PROJECT)

Modul:	<b>334060 Visualisierung (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Analyse und Präsentation ca. 15 Zeitstunden. Vorlesungen und Workshops ca. 25 Zeitstunden. Entwürfe und Entwurfsbesprechungen ca. 100 Zeitstunden. Insgesamt ca. 140-150 Zeitstunden.
Modulprüfung:	SP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Lehrveranstaltungen im Bereich der Grundlagen der Gestaltung wie Typografie, Darstellungstechnik, Bildgestaltung und Kommunikationsdesign wurden bestanden.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erweitern ihre Kompetenzen im Bereich der Informations-Visualisierungen typischerweise anhand einer Aufgabenstellung aus Forschungs oder/und Praxis und unter Verwendung von ausgewählten Methoden und Werkzeugen.  Es werden Analysen (bspw. zu Title-Design von Filmen) erstellt und präsentiert, die Idee und ein Storyboard entwickelt und eine Animation gestaltet und ausgearbeitet sowie dokumentiert.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334060a	Visualisierung	-	4	5	



\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL LEITSYSTEME (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (CONTROL SYSTEMS)

<b>Modul:</b>	<b>334062 Leitsysteme (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 5 SWS = 75 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 3 SWS = 45 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Konzeption und Design von Leit- und Orientierungssystemen im (halb-) öffentlichen Raum; Designstudien und exemplarische Umsetzung von Informationsträgern des Wegeleitsystems.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334062a	Leitsysteme	-	6	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EXPERIMENTELLES INTERFACEDESIGN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (EXPERIMENTAL INTERFACE DESIGN)

Modul:	<b>334063 Experimentelles Interfacedesign (Zulassung ab WS 16/17)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Impulsvorlesungen im Umfang von ca. 10 Stunden. Feedbacktermine und Korrekturen ca. 30 Stunden. Entwurfsarbeiten und Präsentationen ca. 90 Stunden. Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden.
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erarbeiten sich vertiefende Kenntnisse im Umfeld des Interfacedesigns anhand einer praktischen oder/und experimentellen Aufgabenstellung unter Verwendung aktueller Methoden. Die Entwurfskompetenzen und das Gestaltungsrepertoire sollen verbessert werden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334063a

Experimentelles  
Interfacedesign

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL E-LEARNING WORKSHOP

<b>Modul:</b>	<b>334064 E-Learning Workshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Frank Thissen
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS (150 Zeitstunden) teilen sich wie folgt auf: Projekttreffen und Besprechungen mit dem Dozenten sowie Partnern: 28h Analyse und Konzeption: 14h Realisierung des Projektergebnisses:103h Evaluation des Projektergebnisses:5h
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kenntnisse des aktuellen Stands der medienpädagogischen Diskussion</li><li>• Auseinandersetzung mit Anforderungen an Lernsettings in verschiedenen Kontexten</li><li>• Auseinandersetzung mit externen Partnern</li><li>• Organisation von Teambildung und Arbeitsprozessen</li></ul>



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334064a	E-Learning Workshop	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GESTALTUNGSWORKSHOP

<b>Modul:</b>	<b>334065 Gestaltungsworkshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Konzeption und Gestaltung von Designprojekten. Lernziel ist es, über methodisches Vorgehen konsekutiv eine zielgruppengerechte und medienkompatible Design-Lösung zu erarbeiten, sowie diese fachgerecht zu argumentieren.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334065a	Gestaltungsworkshop	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ANGEWANDTE MEDIENPSYCHOLOGIE WORKSHOP

<b>Modul:</b>	<b>334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Mangold
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Der gesamte Workload von 150 h (= 5 ECTS) verteilt sich auf folgende Aktivitäten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Besuch des Seminars : 20 h</li><li>• Recherche und Aufarbeiten des Forschungsstandes : 20 h</li><li>• Konzipieren des experimentellen Untersuchungsdesigns : 15 h</li><li>• Zusammenstellen des Studienplans : 5 h</li><li>• Erstellen des Online-Experimentes mit Unipark : 20 h</li><li>• Durchführen der Studie : 5 h</li><li>• Aufbereiten und Auswerten der Daten : 35 h</li><li>• Interpretation und Dokumentation im wissenschaftlichen Bericht : 30 h</li></ul>
Modulprüfung:	TEA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Erfolgreicher Besuch der Lehrveranstaltungen Wissenschaftliche Grundlagen 1 und 2

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	<p>In der Veranstaltung wird ein Einblick in die Vorgehensweise der experimentellen Medienpsychologie gegeben. Die Studierenden lernen einen Bereich der Medienpsychologie inhaltlich näher kennen, sie entwickeln eine Forschungsfrage dazu, konzipieren ein experimentelles Design zur Untersuchung dieser Forschungsfrage und führen das (Online-) Experiment mit Versuchspersonen durch. Die Studie einschließlich der durch die Auswertung gewonnenen Erkenntnisse werden in einem wissenschaftlichen Bericht (APA-Style) dokumentiert.</p>
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334066a

Angewandte  
Medienpsychologie  
Workshop

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MEDIENWORKSHOP

<b>Modul:</b>	<b>334067 Medienworkshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jörg Westbomke
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Input: 10h Projektsitzungen&Feedback: 10h Projektarbeit: 100h Präsentation & Dokumentation: 24h <b>Gesamtaufwand: 144h</b>
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Die Studierende lernen anhand von wechselnden Themenstellungen aus der Praxis ein Medienprodukt nach dem Human Centered Design Prozess zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen. Die genaue Themenstellung variiert von Semester zu Semester. In der Regel erfolgt die Projektarbeit in Kooperation mit einem externen Projektpartner, aus dessen Umfeld auch die Themenstellung stammt.</p> <p>Neben den fachlichen Kompetenzen erwerben die Studierende auch soziale Kompetenzen. Durch die Arbeit in Projektteams lernen sie ein Projekt zu planen und zu managen und müssen sich dazu miteinander interagieren und untereinander abstimmen.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334067a	Medienworkshop	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNPROZESSE

<b>Modul:</b>	<b>334068 Designprozesse (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Elke Knittel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarveranstaltung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung/ Gestaltungsaufgaben: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 152 Zeitstunden
Modulprüfung:	SP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Aufbauend auf den Designgrundlagen 'Bildgestaltung' und 'Typografie'.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Konzeption und Gestaltung von ganzheitlichen Designprojekten; methodenbasiertes Vorgehen und Übersetzung in ein zielgruppengerechtes und medienkonformes Design. Fachgerechte Argumentation der Design-Lösungen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334068a	Designprozesse	-	6	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNIMPULSE

<b>Modul:</b>	<b>334069 Designimpulse (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Impulsvorlesungen im Umfang von ca. 10-20 Stunden. Feedbacktermine und Korrekturen ca. 20-30 Stunden. Entwurfsarbeiten und Präsentationen ca. 90 Stunden. Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden.
Modulprüfung:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierende erweitern ihr Methodenrepertoire im Designbereich anhand einer typischen Aufgabenstellung aus dem aktuellen Zeitgeschehen oder einer vergleichbaren Thematik. Aufgaben- und Themenstellungen wechseln, Ziel ist jedoch die Schulung von typischen Abläufen, des Designprozesses und Vertiefung des individuellen Entwurfs- und Gestaltungsrepertoirs.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334069a	Designimpulse	-	2	5	



\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TYPE DESIGN WORKSHOP

<b>Modul:</b>	<b>334070 Type Design Workshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Impulsvorlesungen und Workshops mit Vor- und Nachbearbeitung ca. 25 Zeitstunden.</p> <p>Entwurfsarbeit ca. 80 Zeitstunden.</p> <p>Feedbackgespräche ca. 25 Zeitstunden.</p> <p>Präsentationen mit Vor-und Nachbearbeitung ca. 10 Zeitstunden.</p> <p>Ca. 130-150 Zeitstunden insgesamt.</p>
Modulprüfung:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Anhand einer typischen Aufgabenstellung im künstlerischen, kreativen Umfeld erweitern die Studierenden ihr gestalterisches Repertoire.</p> <p>Typografische Grundlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Disziplin im Erlernen eines graphischen Handwerks</li><li>- Schreiben mit der Feder</li><li>- Kennenlernen kalligrafischer Gestaltungsmöglichkeiten</li><li>- Erweiterung grafischer Ausdrucksformen und Kompositionsübungen</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334070a	Type Design Workshop	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRAKTISCHES STUDIENSEMESTER (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (INTERNSHIP )

<b>Modul:</b>	<b>334500 Praktisches Studiensemester (Zulassung ab WS 16/17)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jörg Westbomke
ECTS-min./max.:	30 / 30
Workload:	6-monatiges Praktikum vor Ort im Unternehmen: Für die praktische Tätigkeit (im Umfang von 26 Wochen im Unternehmen (entspricht ca. 1000 Zeitstunden) sowie für den den Abschlussbericht zum Praktikm werden insgesamt 30 ECTS angerechnet, was einem einem Workload von 900 Zeitstunden entspricht.
Modulprüfung:	PS
Formale	ID-LVs des Pflichtstudiums
Zulassungsvoraussetzungen:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Praxisbezug des erworbenen Wissens aus dem Studium, praxisbezogene Lerninhalte vor Ort im Unternehmen aus dem Themenfeld des Informationsdesign

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	50 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334500a

Praktisches  
Studiensemester

-

0

30

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BACHELORARBEIT (ZULASSUNG AB WS 16/17)

<b>Modul:</b>	<b>334710 Bachelorarbeit (Zulassung ab WS 16/17) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)</b>
---------------	---

Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
------------------------	-------------------

ECTS-min./max.:	12 / 12
-----------------	---------

Modulprüfung:	BA
---------------	----

Formale	Siehe SPO Teil A.
---------	-------------------

Zulassungsvoraussetzungen:	
----------------------------	--

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Nach Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über Erfahrungen in der Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten und dem Selbstmanagement bei der Bewältigung einer Forschungsaufgabe. Darüber hinaus haben sie sich tiefgehendes Wissen zu einem für das Studium Informationsdesign thematisch relevanten Gebiet angeeignet.
-----------------	---



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334710a	Bachelorarbeit	-	0	12	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BACHELORARBEIT

## (BACHELOR THESIS)

Modul:	334720 Bachelorarbeit (Pflichtmodul im Hauptstudium)
ECTS-min./max.:	12 / 12
Modulprüfung:	BA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:  
  
Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-  
  
-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ADVANCED USABILITY ENGINEERING

## (ADVANCED USABILITY ENGINEERING )

Modul:	334845 Advanced Usability Engineering (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Michael Burmester
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Die Veranstaltung hat 2 SWS Kontaktzeit und 5 ECTS Workload. Das bedeutet, dass im Rahmen der Veranstaltung 150 Stunden Arbeit investiert werden müssen. Diese Arbeit teilt sich in etwa folgendermaßen auf:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Anwesenheit (25 Std., 0,8 ECTS)</li><li>• Einarbeitung in Theorien und Methoden (25 Std., 0,8 ECTS)</li><li>• Planung der Studie (20 Std., 0,7 ECTS)</li><li>• Durchführung der Studie (20 Std., 0,7 ECTS)</li><li>• Auswertung der Studie (30 Std., 1 ECTS)</li><li>• Dokumentation der Studie (30 Std., 1 ECTS)</li></ul>
Modulprüfung:	PA
Formale	Grundstudium
Zulassungsvoraussetzungen:	

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

In dem Modul Advanced Usability Engineering geht es um eine fortgeschrittene und vertiefende Entwurfsaufgabe für Benutzungsschnittstellen (z.B. Interaktionen mit einer Brain-Computer-Schnittstelle, freie Gesteninteraktion, Mensch-Roboter-Interaktion) oder um ein detailliertes Kennenlernen und Nutzen von spezialisierten Methoden des Usability Engineerings (z.B. Eye-Tracking, Emotion-Measurement, Valenzemethode).

Folgende Kompetenzen liegen nach Abschluss des Moduls im Bereich des Entwurfs spezialisierter Benutzungsschnittstellen vor:

1. Vertiefte theoretische Grundlagenkenntnisse zu einer ausgewählten und spezialisierten Benutzschnittstelle (Beispiel siehe oben)
2. Kennen der spezifischen Entwurfsverfahren und -Hilfsmittel
3. Simulationen oder Prototypen zu dieser speziellen Benutzungsschnittstelle herstellen und systematisch in einen Entwurfsprozess integrieren können

Folgende Kompetenzen liegen nach Abschluss des Moduls im Bereich der Methodenanwendung vor:

1. Vertiefte theoretische Grundlagenkenntnisse zu einer Spezialmethode des Usability Engineerings (Beispiele siehe oben).
2. Vertieftes Anwendungswissen und Nutzungserfahrung dieser Methode im Rahmen einer gestellten Aufgabe
3. Detailliertes Auswertungs- und Dokumentationswissen

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

Schwerpunkt Interaktionsdesign

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334845a

Advanced Usability  
Engineering

S

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL INFORMATION EXPERIENCE RESEARCH

## (INFORMATION EXPERIENCE RESEARCH)

**Modul:** 334849 Information Experience Research (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Michael Burmester

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: **Arbeitsaufwand sind 5 ECTS, d.h. 150 Arbeitsstunden, die sich folgendermaßen aufteilen:**

- Veranstaltungssitzungen: 30 Std
- Theoriearbeit: 30 Std.
- Projektarbeit: 70 Std.
- Dokumentation und Präsentation: 20 Std.

Modulprüfung: PP

Formale Voraussetzung: Modul 334006 Mensch & Informationssysteme

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Folgende Lernziele und Kompetenzen werden erworben:

- Tiefergehendes Verständnis zentraler Konzepte der User Experience Forschung, wie Usability, User Experience, Positive Design, Positive Computing, Design for Wellbeing
- Kennlernen und Anwenden von Forschungsmethoden der User Experience Forschung
- Erarbeiten einer Forschungsfragestellung und erstellen eines Forschungsdesigns
- Auswertung erhobener Daten
- Interpretation und Dokumentation der Forschungsergebnisse

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334849a

Information Experience  
Research

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INFORMATION EXPERIENCE DESIGN

## (INFORMATION EXPERIENCE DESIGN)

<b>Modul:</b>	<b>334850 Information Experience Design (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Michael Burmester
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Die Impulsvorlesungen und Workshoptermine benötigen mit Vor- und Nachbereitung ca. 25 Zeitstunden.</p> <p>Die Feedback- und Präsentationstermine benötigen ca. 35 Zeitstunden.</p> <p>Die Methoden- und Kreativarbeiten benötigen ca. 80 Zeitstunden.</p> <p>In Summe ca. 130-150 Zeitstunden.</p>
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Mit dem Modul werden folgende Lernziele und Kompetenzen erreicht:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kennt theoretische Grundlagen des Experience Design und kann diese in einem erlebnisorientierten Gestaltungsprojekt in einen Entwurf umsetzen</li><li>2. Kennt Vorgehen beim Design Thinking und kann dieses auf ein Gestaltungsproblem anwenden</li><li>3. Kann UX Concept Exploration planen, durchführen und auswerten</li></ol>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334850a

Information Experience  
Design

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGN THINKING

<b>Modul:</b>	<b>334891 Design Thinking (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Simon Werther
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Präsenzzeiten (Vorlesung): 15 Termine zu je 4 SWS = 60 Zeitstunden</p> <p>Vor- /Nachbearbeitung: 60 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 30 Zeitstunden</p> <p>Workload gesamt: 150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	LA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<p>Es bestehen keine formalen Zulassungsvoraussetzungen für die Veranstaltung.</p> <p>Interesse an Design Thinking und die Bereitschaft an der Mitarbeit in einer Projektgruppe sind jedoch zwingende Voraussetzungen für die Teilnahme. In und zwischen den einzelnen Veranstaltungen dieses Seminars arbeiten Sie in festen (wenn möglich interdisziplinären) Projektgruppen an der Konzeption eines selbstgewählten Produkts oder Themas, das Sie gemeinsam mit Hilfe von Design Thinking konkreter ausarbeiten. Den aktuellen Stand Ihres Projekts präsentieren Sie regelmäßig in Zwischenpräsentationen sowie abschließend in einer Endpräsentation im Plenum. Darüber hinaus dokumentiert jeder Seminarteilnehmer in einem individuellen Lerntagebuch die eigenen Erkenntnisse in Bezug auf Design Thinking.</p> <p>Das Seminar ist erfolgreich bestanden, wenn Sie aktiv an einer Projektgruppe teilnehmen und wenn Sie bei allen Zwischenpräsentationen sowie bei der Endpräsentation nachweislich mitgewirkt haben. Darüber hinaus dokumentiert jeder Seminarteilnehmer zentrale Erkenntnisse seines individuellen Lerntagebuchs im Form einer Hausarbeit.</p> <p>Die Zahl der Plätze ist auf 20 begrenzt.</p>

## Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Viele erfolgreiche Startups und große Firmen entwickeln heutzutage Produkte mit Hilfe von Design Thinking. Dabei spielt gerade die Orientierung an den Bedürfnissen des Endnutzers eine große Rolle bei dieser Herangehensweise. Design Thinking ist deshalb in den letzten Jahren zu einer etablierten Methode geworden, um Innovationen und Kreativität in Unternehmen in einem strukturieren Prozess zu bündeln und Innovationsmanagement systematisch im Unternehmen zu verankern.

Eine Auseinandersetzung mit dieser Herangehensweise ist für Studierende aller Fachrichtungen sinnvoll und empfehlenswert. Auch unabhängig von der Entwicklung von konkreten Produkten geht es in vielen modernen Berufsfeldern um die Integration neuer Erkenntnisse in vorhandene Prozesse und Abläufe, so dass Elemente des Design Thinking in verschiedensten Kontexten hilfreich sind.

Ein Überblick über Design Thinking sowie darauf aufbauende Praxisbeispiele helfen Ihnen dabei, dass Sie Design Thinking auf Ihren eigenen Studienkontext und Ihren zukünftigen Arbeitskontext übertragen können. Nach dem Besuch dieses Seminars und der Mitarbeit in einer der Projektgruppen können Sie Projekte nach den Prinzipien des Design Thinkings konzipieren und strukturieren. Sie verfügen über Erfahrung im kundenzentrierten Innovationsmanagement und kennen zentrale Stolpersteine und wichtige Erfolgsfaktoren.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334891a	Design Thinking	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GRÜNDUNGSWORKSHOP

**Modul:** 334892 Gründungsworkshop (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Dr. Simon Werther

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	60 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:  
  
Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-  
  
-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334892a	Gründungsworkshop	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL AKTUELLE THEMEN IM INFORMATIONSDSIGN 1

**Modul:** 334893 Aktuelle Themen im Informationsdesign 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Üblicherweise werden Impulsvorlesungen angeboten, welche mit Vor- und Nachbearbeitung ca. 50 Zeitstunden erfordern.  
Übungen und Prüfungsaufgaben sowie deren Feedbackgespräche können mit weiteren 60-80 Zeitstunden veranschlagt werden. Präsentationen und ggf. Dokumentation benötigen i.d.Regel weitere 20 Zeitstunden.  
Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Ziel dieser Modulreihe ist die Vorstellung und das Training neuer oder besonderer Themenfelder im Bereich Informationsdesign: Die Studierenden durchlaufen einen Designprozess mit besonderem Schwerpunkt. Die wesentlichen Prozess-Bestandteile werden vorgestellt, angewandt und insbesondere im ersten Modul vermehrt Rückmeldungen gegeben. Mit oder auch bei einem externen Partner soll dies die Motivation steigern, direkte Einblicke in das berufliche Umfeld geben und die Abläufe und Methoden festigen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334893a

Aktuelle Themen im  
Informationsdesign 1

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL METHODEN IM INFORMATIONSDSIGN 1

<b>Modul:</b>	<b>334894 Methoden im Informationsdesign 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Üblicherweise werden Impulsvorlesungen angeboten, welche mit Vor- und Nachbearbeitung ca. 50 Zeitstunden erfordern.</p> <p>Übungen und Prüfungsaufgaben sowie deren Feedbackgespräche können mit weiteren 60-80 Zeitstunden veranschlagt werden. Präsentationen und ggf. Dokumentation benötigen i.d.Regel weitere 20 Zeitstunden.</p> <p>Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>In diesem Modul werden ausgewählte, klassische oder aktuell relevante Methoden trainiert und vertieft. Die Studierenden erweitern so ihr individuelles methoden-Repertoire und professionalisieren ihre Arbeitsweise.</p> <p>Interne aber auch externe DozentInnen bieten abschwechselnde Inhalte und Fragestellungen an. Ob eine breite Methodenvielfalt oder eine Vertiefung angeboten wird, entscheidet sich jedes mal neu.</p>



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334894a

Methoden im  
Informationsdesign 1

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL AKTUELLE THEMEN IM INFORMATIONSDSIGN 2

<b>Modul:</b>	<b>334895 Aktuelle Themen im Informationsdesign 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Üblicherweise werden Impulsvorlesungen angeboten, welche mit Vor- und Nachbearbeitung ca. 20 Zeitstunden erfordern. Übungen und Prüfungsaufgaben sowie deren Feedbackgespräche können mit weiteren 90 Zeitstunden veranschlagt werden. Präsentationen und ggf. Dokumentation benötigen i.d.Regel weitere 30 Zeitstunden. Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Themenstellungen wechseln durch – die Ziele bleiben: Die Studierenden durchlaufen einen Designprozess, bspw. mit Schwerpunkt "Service Design". Die wesentlichen Prozess-Bestandteile werden vorgestellt, angewandt und Rückmeldungen gegeben. Mit oder auch bei einem externen Partner soll dies die Motivation steigern, direkte Einblicke in das berufliche Umfeld geben und die Abläufe und Methoden festigen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334895a

Aktuelle Themen im  
Informationsdesign 2

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL METHODEN IM INFORMATIONSDSIGN 2

<b>Modul:</b>	<b>334896 Methoden im Informationsdesign 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Üblicherweise werden Impulsvorlesungen angeboten, welche mit Vor- und Nachbearbeitung ca. 20 Zeitstunden erfordern.</p> <p>Übungen und Prüfungsaufgaben sowie deren Feedbackgespräche können mit weiteren 90-100 Zeitstunden veranschlagt werden. Präsentationen und ggf. Dokumentation benötigen i.d.Regel weitere 20 Zeitstunden.</p> <p>Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	SP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>In diesem Modul werden ausgewählte, klassische oder aktuell relevante Methoden trainiert und vertieft. Die Studierenden erweitern so ihr individuelles methoden-Repertoire und professionalisieren ihre Arbeitsweise.</p> <p>Interne aber auch externe DozentInnen bieten abwechslungsreiche Inhalte und Fragestellungen an. Ob eine breite Methodenvielfalt oder eine Vertiefung angeboten wird, entscheidet sich jedes mal neu.</p> <p>Im Unterschied zu Modul 1 wird hier stärker Wert auf selbständige Arbeitsweise gelegt bzw. auf vorhandene Methoden aufgesetzt und diese vertieft.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334896a

Methoden im  
Informationsdesign 2

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL ANGEWANDTE TEXTFORSCHUNG

## (APPLIED TEXT RESEARCH)

<b>Modul:</b>	<b>334897 Angewandte Textforschung (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminarsitzungen: 14 x 2 h = 28 h Textanalyse: 14 x 6,5 h = 91h Feedbacksitzungen: 14 x 2 h = 28 h  Gesamtaufwand: 147 h
Modulprüfung:	TEA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Methoden der Korpus- und Textlinguistik kennen und kontextbezogen anwenden. Modelle in der strategischen Kommunikation anwenden und auf neue Kontexte übertragen. Diskursanalysen anwenden und Erkenntnisse ableiten

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	60 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334897a

Angewandte  
Textforschung

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FOTOGRAFIE HEUTE

<b>Modul:</b>	<b>334898 Fotografie heute (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Der Arbeitsaufwand liegt insgesamt bei ca. 140 Stunden. Davon entfallen ca. 20 Stunden auf Präsenzzeit auch im Studio. Weitere 30 Stunden werden für Feedback und Übungszeit verwendet. Die restlichen 90 Stunden entfallen auf die fotografische Arbeit und Überarbeitung in der "digitalen Dunkelkammer" sowie der Präsentation.
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Studierende erarbeiten sich typischerweise an einer künstlerischen, technischen und visuellen Aufgabenstellung das Grundlagenwissen, um fotografische Erzeugnisse selbst herzustellen.</p> <p>Insbesondere das Erlernen neuer Methoden, aktueller Technologien oder gesellschaftlich-kulturelle Ereignisse können besondere Zielsetzungen sein.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334898a	Fotografie heute	-	5	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCHLÜSSELKOMPETENZ: WAYS OF WORKING

## (KEY COMPETENCE: WAYS OF WORKING)

Modul:	338002 Schlüsselkompetenz: Ways of Working (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS
Modulprüfung:	KMP

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

In den Pflichtveranstaltung:

- Studierende entwickeln bzw. Vertiefen eine eigenkulturelle Sensibilität
  - Studierende kennen kulturtheoretische Grundlagen und gängige Kulturmodelle und haben diese auf dem Hintergrund ihrer Alltagserfahrungen reflektiert
  - Studierende kennen theoretische Grundlagen der menschlichen Kommunikation und können diese auf den interkulturellen Kontext übertragen
  - Studierende können ihr Wissen über interkulturelle Kommunikation auf mediale Inhalte anwenden
- 
- Studierende haben ihren Kompetenzerwerb im Modul reflektiert und bilanziert
  - Studierende haben individuelle zukünftige Entwicklungsziele im Bereich der im Modul adressierten Kompetenzen definiert
  - Studierenden haben auf dem Hintergrund des Semesters ihre weitere Studien- und Karriereplanung überprüft und ggf. Steuerungsmaßnahmen erarbeitet

Zu den Lernzielen und Kompetenzen der Wahlveranstaltung vgl. dort.

Prüfungsleistung: KMP. Die KMP besteht aus mehreren Bestandteilen:

- Anwesenheit bei der Wahl- und Pflichtveranstaltung im Modul zu jeweils mindestens 80%
- Erfolgreiches Absolvieren der Transferaufgabe sowohl in der Wahl- als auch in der Pflichtveranstaltung des Moduls
- Bearbeitung aller vorgegebenen Teile des ePortfolios und Präsentation der Ergebnisse im Kolloquium



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	70 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338002a	Intercultural Skills/Communication	-	2	2
338002b	Kolloquium Ways of Working	-	1	1
338002c	Kommunikation	-	2	2
338002d	Fach-Fremdsprache	-	2	2
338002e	Moderation	-	2	2
338002f	Führung & Teamarbeit	-	2	2
338002g	Konfliktmanagement	-	2	2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCHLÜSSELKOMPETENZ: TOOLS FOR WORKING

## (KEY COMPETENCE: TOOLS FOR WORKING)

**Modul:** 338003 Schlüsselkompetenz: Tools for Working (Pflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Judith Papadopoulos

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Der Workload des Moduls beträgt 5 ECTS (=150h). Er verteilt sich auf drei Veranstaltungen in Modul:  
338003a Projektmanagement (2 ECTS)  
Eine Veranstaltung aus dem Wahlkatalog des Moduls 338003c-f (2 ECTS)  
338003b Kolloquium Tools for Working (1 ECTS)

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

In den Pflichtveranstaltung:

- Studierende kennen zentrale Konzepte und Begriffe des PM
- Studierenden haben die Notwendigkeit von PM erkannt
- Studierenden können klassische PM Tools im Studien- und Arbeitsalltag einsetzen

  

- Studierende haben ihren Kompetenzerwerb im Modul reflektiert und bilanziert
- Studierende haben individuelle zukünftige Entwicklungsziele im Bereich der im Modul adressierten Kompetenzen definiert
- Studierenden haben auf dem Hintergrund des Semesters ihre weitere Studien- und Karriereplanung überprüft und ggf. Steuerungsmaßnahmen erarbeitet

Zu den Lernzielen und Kompetenzen der Wahlveranstaltung vgl. dort.

Prüfungsleistung: KMP. Die KMP besteht aus mehreren Bestandteilen:

- Anwesenheit bei der Wahl- und Pflichtveranstaltung im Modul zu jeweils mindestens 80%
- Erfolgreiches Absolvieren der Transferaufgabe sowohl in der Wahl- als auch in der Pflichtveranstaltung des Moduls
- Bearbeitung aller vorgegebenen Teile des ePortfolios und Präsentation der Ergebnisse im Kolloquium

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	40 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338003a	Projektmanagement	Virtual Classroom	2	2
338003b	Kolloquium Tools for Working	-	1	1
338003c	Projektmanagement Vertiefung	-	2	2
338003d	Kreativität	-	2	2
338003e	Visualisieren	-	2	2
338003f	Selbstmanagement	-	2	2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCHLÜSSELKOMPETENZ: WORKING IN A MEDIA WORLD

(KEY COMPETENCE: WORKING IN A MEDIA WORLD )

Modul:	338004 Schlüsselkompetenz: Working in a Media World (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Judith Papadopoulos
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS
Modulprüfung:	KMP

## Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

In den Pflichtveranstaltung:

- Studierende haben einen Überblick die medienrelevanten Rechtsbereiche
  - Studierenden kennen Systematik, Formen und grundlegende Inhalte des Medienrechts.
  - Studierenden kennen Informationsquellen zu spezifisch internetrechtlichen Fragen im www und können diese erschließen
  - Studierende können die rechtlichen Regelungen auf ihnen bekannte Alltagsprobleme anwenden (z.B. Urheberrecht)
- 
- Studierende haben ihren Kompetenzerwerb im Modul reflektiert und bilanziert
  - Studierende haben individuelle zukünftige Entwicklungsziele im Bereich der im Modul adressierten Kompetenzen definiert
  - Studierenden haben auf dem Hintergrund des Semesters ihre weitere Studien- und Karriereplanung überprüft und ggf. Steuerungsmaßnahmen erarbeitet

Zu den Lernzielen und Kompetenzen der Wahlveranstaltung vgl. dort.

Prüfungsleistung: KMP. Die KMP besteht aus mehreren Bestandteilen:

- Anwesenheit bei der Wahl- und Pflichtveranstaltung im Modul zu jeweils mindestens 80%
- Erfolgreiches Absolvieren der Transferaufgabe sowohl in der Wahl- als auch in der Pflichtveranstaltung des Moduls
- Bearbeitung aller vorgegebenen Teile des ePortfolios und Präsentation der Ergebnisse im Kolloquium

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
Konzeption	0 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338004a	Medienrecht	-	2	2
338004b	Kolloquium Working in a Media World	-	1	1
338004c	Ethik und Verantwortung	-	2	2
338004e	Datenschutz und Datensicherheit: Kundendatenverarbeitung im Unternehmen	-	2	2
338004f	Datenschutz und Datensicherheit: Datenschutz und Internet	-	2	2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND INFORMATIONSTECHNOLOGIE 1

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND INFORMATION TECHNOLOGY 1 )

**Modul:** 338025 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 1  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338025a	Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 1	-	5	10
---------	--	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND INFORMATIONSTECHNOLOGIE 2

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND INFORMATION TECHNOLOGY 2 )

**Modul:** 338026 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 2  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338026a	Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 2	-	5	10
---------	--	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND INFORMATIONSTECHNOLOGIE 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND INFORMATION TECHNOLOGY 3 )

**Modul:** 338027 Interdisziplinäres Projekt: Management und Informationstechnologie 3  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338027a

Interdisziplinäres Projekt:  
Management und  
Informationstechnologie 3

-

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIENPRODUKTION 2

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA PRODUCTION 2 )

**Modul:** 338029 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 2  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338029a	Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 2	-	5	10
---------	---	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIENPRODUKTION 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA PRODUCTION 3 )

Modul:	338030 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Tobias Seidl
ECTS-min./max.:	10 / 10
Workload:	Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS) Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden Gesamter Workload: 300 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.</p> <p>Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.</p> <p>Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338030a	Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 3	-	5	10
---------	---	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIEN/KULTUR 1

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA/CULTURE 1)

**Modul:** 338031 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 1  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338031a	Interdisziplinäres Projekt: Management u. Medien/Kultur 1	-	5	10
---------	---	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIEN/KULTUR 2

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA/CULTURE 2)

**Modul:** 338032 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 2  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338032a

Interdisziplinäres Projekt:  
Management und  
Medien/Kultur 2

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIEN/KULTUR 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA/CULTURE 3)

**Modul:** 338033 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medien/Kultur 3  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338033a

Interdisziplinäres Projekt:  
Management und  
Medien/Kultur 3

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIENPRODUKTION 1**

## **(INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA PRODUCTION 1 )**

**Modul:** 338034 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338034a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medienproduktion 1

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIENPRODUKTION 2**

## **(INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA PRODUCTION 2 )**

**Modul:** 338035 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338035a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medienproduktion 2

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIENPRODUKTION 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA PRODUCTION 3 )

**Modul:** 338036 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medienproduktion 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338036a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medienproduktion 3

-

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIEN/KULTUR 1

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA/CULTURE 1)

**Modul:** 338037 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 1  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338037a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medien/Kultur 1

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIEN/KULTUR 2

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA/CULTURE 2)

**Modul:** 338038 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 2  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338038a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medien/Kultur 2

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE UND MEDIEN/KULTUR 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY AND MEDIA/CULTURE 3)

**Modul:** 338039 Interdisziplinäres Projekt: Informationstechnologie und Medien/Kultur 3  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338039a

Interdisziplinäres Projekt:  
Informationstechnologie und  
Medien/Kultur 3

P

5

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION UND MEDIEN/KULTUR 1

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MEDIA PRODUCTION AND MEDIA/CULTURE 1)

**Modul:** 338040 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 1  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338040a

Interdisziplinäres Projekt:

P

5

10

Medienproduktion und

Medien/Kultur 1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION UND MEDIEN/KULTUR 2

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MEDIA PRODUCTION AND MEDIA/CULTURE 2)

**Modul:** 338041 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 2  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338041a

Interdisziplinäres Projekt:

P

5

10

Medienproduktion und

Medien/Kultur 2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION UND MEDIEN/KULTUR 3

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MEDIA PRODUCTION AND MEDIA/CULTURE 3)

Modul:	<b>338042 Interdisziplinäres Projekt: Medienproduktion und Medien/Kultur 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Tobias Seidl
ECTS-min./max.:	10 / 10
Workload:	Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS) Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden Gesamter Workload: 300 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.</p> <p>Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.</p> <p>Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338042a

Interdisziplinäres Projekt:

P

5

10

Medienproduktion und

Medien/Kultur 3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONALER INTENSIVKURS A

**Modul:** 331102 Internationaler Intensivkurs A (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jörg Westbomke

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: LÜ

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
331102	Internationaler Intensivkurs A	S		2	LÜ

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EINFÜHRUNG IN DAS PROGRAMMIEREN

## (INTRODUCTION TO PROGRAMMING)

Modul:	331212 Einführung in das Programmieren (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Kai Eckert
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Kontaktzeit: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 5 Zeitstunden = 75 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 10 Tage zu je 6 Zeitstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 180 Zeitstunden
Modulprüfung:	LA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Grundlegende Programmierkonzepte verstehen und in einer Skriptsprache umsetzen, Einrichten einer Entwicklungsumgebung (Editor, Compiler/Interpreter, Bibliotheken, Ablaufskripte), Versionsverwaltung mit Git.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL STRATEGISCHES MANAGEMENT

## (STRATEGIC MANAGEMENT )

<b>Modul:</b>	<b>335050 Strategisches Management (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Susanne Stingel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenz: 15 Termine a 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- /Nachbearbeitung: = 45 Zeitstunden Praktische Übungen/Präsentation: 60 Zeitstunden  Workload gesamt: 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine formalen Zulassungsvoraussetzungen, jedoch werden Kenntnisse der Lehrinhalte der Module "Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften", "Managementmethoden 1 " und Managementmethoden 2 vorausgesetzt.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Nach erfolgreicher Teilnahme an der Veranstaltung sind die Studierenden der Lage die wesentlichen Ansätze und Instrumente des Strategischen Managements zu verstehen und zu beurteilen sowie strategische Analysen durchzuführen und darauf aufbauend, strategische Konzepte zu entwickeln und strategisch orientierte Handlungsempfehlungen für das Management abzuleiten. Sie kennen die Unterschiede und Zusammenhänge bzw. Wechselwirkungen zwischen strategischem und operativem Management und sind in der Lage, strategische Entscheidungen und ihre Auswirkungen auf den Geschäftserfolg zu beurteilen.</p> <p>Auf Basis des didaktischen Lehr-Lern-Konzepts (u.a. Bearbeitung eigener Projekte bzw. prospektiver Fallstudien in wechselnden Teams) ermöglicht es die Veranstaltung den Studierenden auch ihre Problemlösungskompetenz sowie ihre Team- und Konfliktfähigkeit auszubauen bzw. zu festigen.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	50 %
Konzeption	50 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

335050a

Strategisches  
Management

S

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KOOPERATIONSTECHNOLOGIE

## (COOPERATION TECHNOLOGY )

<b>Modul:</b>	<b>335059 Kooperationstechnologie (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Seminar:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Projektarbeit und Präsentationen:</p> <p>60 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)=150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	PP
Formale	Abgeschlossenes Grundstudium
Zulassungsvoraussetzungen:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Untersuchung, Konzeption und Implementierung von Systemen im Kontext computergestützter Zusammenarbeit (CSCW) im Rahmen eines Forschungsvorhabens.</p> <p>Kennenlernen einer teamorientierten Arbeitsweise in enger Kooperation mit den betreuenden Dozenten.</p> <p>Entwicklung und Umsetzung eigener Ideen.</p> <p>Beteiligung an der Erstellung wissenschaftlicher Publikationen bei entsprechendem Interesse.</p> <p>Wahrnehmung unterschiedlicher Tätigkeiten je nach Neigung.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
335059a	Kooperationstechnologie	S,P	4	5	PP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SOCIAL MEDIA BUSINESS

## (SOCIAL MEDIA BUSINESS)

<b>Modul:</b>	<b>335068 Social Media Business (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Mike Friedrichsen
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Lehrveranstaltung:</p> <p>2 Termine zu je 8 SWS = 12 Zeitstunden</p> <p>6 Termine zu je 4 SWS = 18 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung:</p> <p>8 Termine zu je 4 SWS = 24 Zeitstunden</p> <p>10 Projektsitzungen zu je 4 SWS = 30 Zeitstunden</p> <p>Erstellung der praktischen Arbeit und deren Präsentation: 66 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	PP
Formale	Keine
Zulassungsvoraussetzungen:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Dieses Modul gibt einen fundierten Überblick über die zahlreichen Möglichkeiten, die sich Unternehmen bieten, um Social Media sinnvoll für sich zu nutzen. Ausgehend von einer grundlegenden Einführung lernen die Studierenden den Aufbau gesamtunternehmerischer Social Media Strategien kennen. In den Online-Lerneinheiten Social Networks und Community-Aufbau, PR 2.0 sowie Social Media Marketing werden spezielle Komponenten der eigenen Social Media Strategie zum Aufbau einer erfolgreichen Online Reputation im Dialog mit den Kunden vertieft. Abgerundet wird das Modul durch die Themen Recht im Social Web, sowie Social Media und eCommerce. Das Modul bietet mit seinem fundierten Überblick über die relevantesten Themenfelder eine Basis für den Einsatz von Social Media in der Unternehmenskommunikation.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	40 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



335068a

Social Media  
Business

S

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FÜHRUNGSKOMPETENZTRAINING

## (LEADERSHIP (TRAINING))

<b>Modul:</b>	<b>335070 Führungskompetenztraining (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Udo Mildenberger
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Präsenzzeiten:</p> <p>3 Tage (Block; 22.-24.4.2016) a 10 Stunden = 30 Stunden</p> <p>Vorbereitung:</p> <p>Selbststudium (Literatur) = 30 Stunden</p> <p>Erstellung Präsentation und Kurzpaper = 30 Stunden</p> <p>Nachbereitung:</p> <p>Selbststudium (Literatur) = 30 Stunden</p> <p>Erstellung Reflexionspaper = 30 Stunden</p> <p> Gesamter Workload = 150 Stunden</p>
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<p>Es bestehen keine formalen, SPO-relevante Zulassungsvoraussetzungen für das Modul.</p> <p>Es werden jedoch Kenntnisse der Lehrinhalte der Module "Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften" sowie "Managementmethoden 2" vorausgesetzt.</p>

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über konkrete, im Rahmen des Planspiels erlernte Kenntnisse über zentrale Einflussfaktoren und deren wechselseitige Interdependenz zur Initiierung, Aufrechterhaltung und nachhaltigen Nutzung organisationaler Wandelprozesse. Dabei spielen vor allem die persönlichkeitsbezogenen Aspekte der Mitarbeiter des Unternehmens eine bedeutende Rolle. In insgesamt 5 Phasen werden Maßnahmen zur Aufmerksamkeit, Motivation, Selbstverpflichtung, Performance sowie Verankerung von Wandlungsprozessen durchgespielt. Die interaktive und dynamische Lernmethode des Planspiels ermöglicht es, getroffene Entscheidungen zeitnah zu bewerten und aus den erzielten Ergebnissen zu lernen. Durch die explizit als Gruppenarbeit angelegte Bearbeitung des Planspiels erlernen die Studierenden zudem wichtige soziale Kompetenzen wie Team-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

Bemerkung:

Prüfungsleistung ist eine Vorleistungen zum zugeordneten Studienabschnitt (VS), die unbenotet ist.

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
335070a	Führungskompetenztraining	S	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SOFTWARE-VISUALISIERUNG

## (SOFTWARE VISUALIZATION )

<b>Modul:</b>	<b>335098 Software-Visualisierung (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Peter Thies
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	15 Wochen zu je 10h: 150h (5 ECTS Äquivalent) Darin enthalten sind wöchentlich 1,5h Präsenzveranstaltung in Form von Impulsvorträgen, Coaching sowie Abschlusspräsentationen aller Teilnehmer.
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden lernen im Rahmen einer seminaristischen Arbeit das Gebiet der Software-Visualisierung grundlegend kennen. Hierbei steht allgemein die optische Repräsentation von Software etwa zum Zweck der Optimierung des Verständnisses oder der produktiveren Erstellung und Pflege von Software im Vordergrund. Die wechselseitige Präsentation der individuellen Ergebnisse sichert den Know How-Transfer zwischen den Teilnehmern.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

335098a

Software-  
Visualisierung

S

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL TRENDS IM IT-MANAGEMENT

## (TRENDS IN IT-MANAGEMENT)

<b>Modul:</b>	<b>337044 Trends im IT-Management (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Forster
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS entsprechen 150 Zeitstunden 15 Termine á 1,5 Zeitstunden sind 22,5 Zeitstunden 15 mal Vorbereitung á 2 Zeitstunden sind 30 Zeitstunden 100 Zeitstunden Erstellung eigener Ausarbeitung
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Nach Abschluß des Moduls - kennen die Studierenden die aktuellen Themen und Trends des IT-Managements  - kennen die Studierenden die wichtigsten Referenzmodelle im Bereich des IT-Managements

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337044a

Trends im  
IT-Management

S

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL IT MANAGEMENT CASE STUDIES

## (IT MANAGEMENT CASE STUDIES )

<b>Modul:</b>	<b>337045 IT Management Case Studies (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Ing. Friedemann Reim
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS entsprechen 150 Zeitstunden 7 Termine á 2,15 Zeitstunden sind 15,75 Zeitstunden 7 mal Vorbereitung á 3 Zeitstunden sind 21 Zeitstunden 114 Zeitstunden Erstellung eigener Ausarbeitung
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Nach Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden - über Einblicke in die aktuellen Themen des Informationsmanagements  - Erfahrungen im Umgang mit Case Studies  - Erfahrungen in der Ausarbeitung IT-Managementspezifischer Fragestellungen

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	40 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337045a

IT Management Case  
Studies

S,P

3

5

-

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE ANWENDUNGEN

## (MOBILE APPLICATION )

<b>Modul:</b>	<b>337047 Mobile Anwendungen (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stephan Wilczek
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS, entspricht ca. 150 Arbeitsstunden
Modulprüfung:	PP
Formale	Grundstudium
Zulassungsvoraussetzungen:	

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Im Rahmen des Moduls erwerben die Studierenden in wechselnden aktuellen Projekten vertiefende Kenntnisse in der betriebswirtschaftlichen und/oder technischen Konzeption bzw. Entwicklung von mobilen Anwendungen.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337047a	Mobile Anwendungen	S	3	5	



\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KARRIEREPLANUNG

## (CAREER PLANNING AND DEVELOPMENT)

**Modul:** 337049 Karriereplanung (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. HP Psy Constanze Sigler

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Modul gesamt 5 ECTS - Workload 150 Stunden.

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Karrierplanung: Entwicklung und Umsetzung einer Karrierstrategie

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	20 %
Konzeption	10 %
Realisierung	70 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337049a	Karriereplanung	S	4	5	-

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONAL MEDIA RESEARCH

## (INTERNATIONAL MEDIA RESEARCH )

<b>Modul:</b>	<b>337050 International Media Research (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bettina Schwarzer
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS = 150 Stunden Zeitaufwand
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Siehe Lehrveranstaltung

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337050a

International Media  
Research

S

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VIRTUELLE WELTEN

## (VIRTUAL WORLDS )

<b>Modul:</b>	<b>337064 Virtuelle Welten (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS entsprechen 150 Zeitstunden: <ul style="list-style-type: none"><li>• 20 Zeitstunden für Lehrveranstaltung und praktische Übungen</li><li>• 20 Zeitstunden für Ideenentwicklung und Konzeption</li><li>• 110 Zeitstunden für Projektarbeit mit Coachings</li></ul>
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verständnis für wesentliche Grundlagen von Virtual und Mixed Reality</li><li>• Verständnis für kompletten Produktionsprozess einer 3D-Pipeline</li><li>• Kompetenzen in der Modellierung und der Animation von virtuellen Objekten</li><li>• Kreative und soziale Kompetenzen in der Projektarbeit</li><li>• Kompetenzen im Projektmanagement</li></ul>



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	60 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337064a	Virtuelle Welten	S	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERACTIVE STORYTELLING

## (INTERACTIVE STORYTELLING )

<b>Modul:</b>	<b>337065 Interactive Storytelling (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS entsprechen 150 Zeitstunden: <ul style="list-style-type: none"><li>• 40 Zeitstunden für Lehrveranstaltung mit Vor- und Nachbereitung</li><li>• 80 Zeitstunden für Konzeption mit Coachings</li><li>• 30 Zeitstunden für Umsetzung der Projektarbeit</li></ul>
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verständnis für die wesentlichen Konzepte von Storytelling</li><li>• Verständnis für die Spezifika von Erzählweisen in den Medien Film, Web, Mobile und Game</li><li>• Verständnis für den transmedialen Einsatz von Erzählelementen</li><li>• Soziale Kompetenzen in der Projektarbeit</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337065a	Interactive Storytelling	S,P	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME DESIGN

<b>Modul:</b>	<b>337066 Game Design (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS entsprechen 150 Zeitstunden: <ul style="list-style-type: none"><li>• 40 Zeitstunden für Lehrveranstaltung mit Vor- und Nachbereitung</li><li>• 80 Zeitstunden für Konzeption mit Coachings</li><li>• 30 Zeitstunden für Ausarbeitung und Präsentation</li></ul>
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verständnis für die wesentlichen Konzepte storybasierter Computerspiele</li><li>• Verständnis für die Motivation des Spielers durch Interaktivität</li><li>• Kreative und soziale Kompetenzen in der Projektarbeit</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337066a	MP-Game Design	S,P	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL NOW AGE STORYTELLING

**Modul:** 337068 Now Age Storytelling (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: 10 ECTS = 300h

Modulprüfung: PP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The project is interdisciplinary designed in the lines of innovative storytelling, data visualisation, innovative filming and shooting, intercultural communication. After attending this project, - participants have skill to find, research and develop the draft-scripts for digital fact-based multimedia stories in diverse formats, on a fragmented and longer timeline and for fragmented audiences. - participants have skill to script a story and plan for the shooting and producing across multiple platforms and for diverse formats. - participants have skill to produce and distribute multiple digital fact-based multimedia stories across multiple platforms and for diverse formats on a longer timeline. - participants have skill to apply the new concepts of storytelling and produce their stories with cutting-edge mobile technology. - participants have skill to work in teams with diverse skills and diverse cultural backgrounds. - participants have skill to understand the new concepts of storytelling with cutting-edge mobile technology. - participants gain practice in using the English language in a working environment and in live-situation. participants gain experience and confidence in digital and analog communication with students and professors across borders and on themes with both a local focus and a global perspective.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung  
für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung  
für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337068a

Now Age Storytelling

-

4

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MANAGEMENT 1

## (SPECIALIST PROJECT: MANAGEMENT 1 )

<b>Modul:</b>	<b>338005 Fachspezifisches Projekt: Management 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338005a

Fachspezifisches Projekt:  
Management 1

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MANAGEMENT 2

## (SPECIALIST PROJECT: MANAGEMENT 2 )

<b>Modul:</b>	<b>338006 Fachspezifisches Projekt: Management 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338006a

Fachspezifisches Projekt:  
Management 2

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MANAGEMENT 3

## (SPECIALIST PROJECT: MANAGEMENT 3 )

<b>Modul:</b>	<b>338007 Fachspezifisches Projekt: Management 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338007a

Fachspezifisches Projekt:  
Management 3

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MANAGEMENT 4

## (SPECIALIST PROJECT: MANAGEMENT 4 )

<b>Modul:</b>	<b>338008 Fachspezifisches Projekt: Management 4 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS) Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338008a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Management 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MANAGEMENT 5

## (SPECIALIST PROJECT: MANAGEMENT 5 )

<b>Modul:</b>	<b>338009 Fachspezifisches Projekt: Management 5 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338009a

Fachspezifisches Projekt:  
Management 5

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 1

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 1 )

<b>Modul:</b>	<b>338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338010a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 1

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 2

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 2 )

**Modul:** 338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jan Kirenz

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338011a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 2

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 3

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 3 )

<b>Modul:</b>	<b>338012 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden,
Modulprüfung:	KMP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338012a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 3

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 4

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 4 )

<b>Modul:</b>	<b>338013 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 4 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338013a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 4

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 5

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 5 )

Modul:	<b>338014 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 5 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden,
Modulprüfung:	KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338014a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 5

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION 1

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA PRODUCTION 1 )

Modul:	338015 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338015a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medienproduktion 1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION 2

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA PRODUCTION 2 )

Modul:	338016 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338016a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medienproduktion 2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION 3

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA PRODUCTION 3 )

**Modul:** 338017 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jan Kirenz

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338017a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medienproduktion 3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION 4

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA PRODUCTION 4 )

Modul:	338018 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 4 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338018a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medienproduktion 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIENPRODUKTION 5

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA PRODUCTION 5 )

Modul:	338019 Fachspezifisches Projekt: Medienproduktion 5 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338019a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medienproduktion 5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIEN/KULTUR 1

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA/CULTURE 1)

<b>Modul:</b>	<b>338020 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338020a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medien/Kultur 1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIEN/KULTUR 2

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA/CULTURE 2)

<b>Modul:</b>	<b>338021 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338021a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medien/Kultur 2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIEN/KULTUR 3

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA/CULTURE 3)

Modul:	338022 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	LA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



338022a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medien/Kultur 3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIEN/KULTUR 4

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA/CULTURE 4)

<b>Modul:</b>	<b>338023 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 4 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338023a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medien/Kultur 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: MEDIEN/KULTUR 5

## (SPECIALIST PROJECT: MEDIA/CULTURE 5)

<b>Modul:</b>	<b>338024 Fachspezifisches Projekt: Medien/Kultur 5 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Kirenz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338024a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Medien/Kultur 5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT: MANAGEMENT UND MEDIENPRODUKTION 1

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT: MANAGEMENT AND MEDIA PRODUCTION 1 )

**Modul:** 338028 Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 1  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Tobias Seidl

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Präsenzzeit: 50 Stunden (5 SWS)  
Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 250 Stunden  
Gesamter Workload: 300 Stunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe interdisziplinäre Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen.

Typischerweise werden Projekte in Teams mit Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen i.d.R. der Fakultät Information und Kommunikation unter Leitung von Dozenten aus mindestens zwei dieser Studiengänge bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess verschiedener fachlicher Richtungen.

Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338028a	Interdisziplinäres Projekt: Management und Medienproduktion 1	-	5	10
---------	---	---	---	----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TRANSDISZIPLINÄRES PROJEKT 1

## (TRANSDISCIPLINARY PROJECT 1)

<b>Modul:</b>	<b>338043 Transdisziplinäres Projekt 1 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Udo Mildenberger
ECTS-min./max.:	20 / 20
Workload:	Präsenzzeit: 100 Stunden (10 SWS) Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 500 Stunden  Gesamter Workload: 600 Stunden
Modulprüfung:	KMP
Formale	keine
Zulassungsvoraussetzungen:	

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	<p>Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe transdisziplinäre Problemstellung, um für das bearbeitete Realproblem am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess.</p> <p>Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.</p>
-----------------	---

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338043a

Transdisziplinäres  
Projekt 1

P

10

20

T\*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TRANSDISZIPLINÄRES PROJEKT 2

## (TRANSDISCIPLINARY PROJECT 2)

<b>Modul:</b>	<b>338045 Transdisziplinäres Projekt 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Udo Mildenerberger
ECTS-min./max.:	20 / 20
Workload:	Präsenzzeit: 100 Stunden (10 SWS) Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 500 Stunden  Gesamter Workload: 600 Stunden
Modulprüfung:	LA
Formale	keine
Zulassungsvoraussetzungen:	

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	<p>Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe transdisziplinäre Problemstellung, um für das bearbeitete Realproblem am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess.</p> <p>Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.</p>
-----------------	---

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338045a

Transdisziplinäres  
Projekt 2

P

10

20

T\*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL DATA LITERACY

**Modul:** 338047 Data Literacy (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Mangold

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: 4 SWS / 10 ECTS = 300 h

1. Semester:

- Teilnahme an den Lehrveranstaltungen : 25 h
- Vor- und Nachbereitung der Inhalte : 25 h
- Bearbeiten und Dokumentieren von 10 Aufgabenstellungen : 100 h

2. Semester:

- Teilnahme an den Lehrveranstaltungen : 25 h
- Eigenständiges Einarbeiten in R : 25 h
- Bearbeiten von 3 Aufgaben : 20
- Durchführen eines Data-Analytics-Projektes : 80 h

Modulprüfung: KMP

Formale keine

Zulassungsvoraussetzungen:

Prüfungsvorleistung: **KSP**, Anmeldung unter **338048**

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden lernen im Modul:

1. wichtige Konzepte und Vorgehensweisen bei der Durchführung von Data-Analytics-Projekten kennen (Datenkultur etablieren);
2. die Quellen und die Vorgehensweisen kennen, um vorhandene Erkenntnisse durch Informationsrecherche zu beschaffen (Desk-Research);
3. Methoden für das Erheben von Daten kennen und anwenden;(Fragebogen, Interview)
4. Methoden für die Auswertung qualitativer Daten kennen und anwenden (Inhaltsanalyse);
5. Methoden für die statistische Auswertung quantitativer Daten mit R kennen und anwenden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
338047a	Data Literacy 1: Basics	-	2	5	KSP*

338047b

Data Literacy 2: Data  
Analytics

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen