

Modulübersicht und Modulhandbuch

November 2012

Studiengang (M.A.) „Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation“

Modulübersicht (Version mit Medieninformatik)

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 10 PO	Studienleistungen
Pflichtbereich (Module 1 bis 7)					
Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2: Einführung in die Medieninformatik I	10	8	1-2	3 benotete LN (kumulativ)	3 benotete LN
Modul 3: Einführung in die Medieninformatik II	10	8	1-2	2 benotete LN (kumulativ)	2 benotete LN
Modul 4: Historische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden	10	4	2-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Wahlpflichtbereich (Module 8 bis 13) (zwei der folgenden Module sind nachzuweisen)					
Modul 8: Theoretische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 10: Mediale Marktkommunikation	(10)	(4)		2 benotete LN (kumulativ)	2 benotete LN
Modul 11: Empirische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation	(10)	(2)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Abschlussbereich:					
Masterseminar (Kolloquium)	2	2	4		
Masterarbeit	25		4	Masterarbeit	
Verteidigung	3		4	Verteidigung	
Summe	120	42-46			

Modulübersicht (Version ohne Medieninformatik)

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 10 PO	Studienleistungen
Pflichtbereich (Module 1 bis 7)					
Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2: Projekt- und Wissensmanagement I	10	2	1	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 3: Projekt- und Wissensmanagement II	10	2	2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 4: Historische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden	10	4	2-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext	10	4	1-3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Wahlpflichtbereich (Module 8 bis 13) (zwei der folgenden Module sind nachzuweisen)					
Modul 8: Theoretische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 10: Mediale Marktkommunikation	(10)	(4)		2 benotete LN (kumulativ)	2 benotete LN
Modul 11: Empirische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation	(10)	(2)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Abschlussbereich:					
Masterseminar (Kolloquium)	2	2	4		Präsentation
Masterarbeit	25		4	Masterarbeit	
Verteidigung	3		4	Verteidigung	
Summe	120	30-34			

Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft
Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)
Qualifikationsziele: <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden erarbeiten sich das Konzept der Bildung als Kernkategorie der Bildungswissenschaft in der Auseinandersetzung mit klassischen und gegenwärtigen bildungstheoretischen Texten. Sie lernen, Bildung von anderen erziehungswissenschaftlichen Kernkonzepten (Erziehung, Lernen, Sozialisation, Biographie) abzugrenzen.• Die Studierenden setzen sich mit der historischen Situierung und Transformation von Bildungskonzepten auseinander und lernen insbesondere die Relevanz von Bildung in komplexen Gesellschaften anhand struktureller Bildungsmodelle sowie zeitdiagnostischer Analysemodelle kennen.• Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, Bildungsaspekte im weiteren Kontext anthropologischer oder bildungsphilosophischer Thematisierungsformate zu reflektieren und zu beurteilen.• Die Studierenden lernen die Thematik der Medienbildung anhand der Bedeutung von Medien, Medienstrukturen und medialen Handlungspraxen im Hinblick auf Strukturen und Dynamiken von Bildungsprozessen kennen.
Inhalt: <ul style="list-style-type: none">• Historische und zeitdiagnostische Aspekte von Bildung• Bildungstheorien unter besonderer Berücksichtigung struktureller Bildungstheorie• Anthropologische und philosophische Thematisierungsformate von Bildung• Medienbildung unter besonderer Berücksichtigung struktureller Medienbildung• Von der Medienkompetenz zur Medienbildung• Entwicklung theoriebezogener Forschungsfragen
Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Methodenkompetenzen: Sensibilität für begriffliche und theoretische Differenzen, begrifflich-analytisches Denken, Bearbeitungsformate wissenschaftlicher Fragestellungen• Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen
Lehrformen: Vorlesung, Seminar
Voraussetzung für die Teilnahme: Keine
Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 4 SWS (56 Std.) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.
Leistungspunkte und Noten: <ul style="list-style-type: none">• Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen• Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN• Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis• Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN• Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Semester
Modulverantwortlicher: FWH, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 2 (Variante ohne Medieninformatik):**Projekt- und Wissensmanagement I****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung, Version ohne Medieninformatik)

Qualifikationsziele:

In diesem Modul werden grundlegende Methoden, Techniken und Strategien des Projektmanagements vermittelt. Die Studierenden lernen, komplexere Projekte im Medienbereich zu entwerfen. Sie führen Bedingungs- und Bedarfsanalysen durch. Sie erwerben die Kompetenz, Projekte in ihren unterschiedlichen Phasen zu strukturieren und zu organisieren sowie Ressourcen zu aktivieren und effektiv einzusetzen. Die erworbenen Kompetenzen sollen im Rahmen eines konkreten Projekts vertieft werden.

Inhalt:

- Kernfelder des Projektmanagements
- Methoden der Projektplanung
- Projektorganisationsformen
- Bedarfsanalyse
- Entwicklungsphasen/Strukturierung von Projekten
- Ressourcenplanung
- Projektablaufplan, -zeitplan

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Planungs- und Problemlösungsfertigkeiten; Projektplanung und -durchführung; Analysekompetenz; Selbständigkeit
- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit
- Selbstkompetenz: Kreativität, flexible Problemlösefähigkeiten

Lehrformen:

Seminare mit integrierter Projektteilnahme; Projektarbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28 Std. (2 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an der bzw. den Lehrveranstaltung(en) und die aktive Mitarbeit in einem Projekt
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Wintersemester

Modulverantwortliche:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 3 (Variante ohne Medieninformatik):

Projekt- und Wissensmanagement II

Typ:

Pflichtmodul (MA Medienbildung, Version ohne Medieninformatik)

Qualifikationsziele:

In diesem fortführenden Modul erwerben die Studierenden die Fähigkeit, Projekte im Medienbereich a) zu evaluieren und b) zu steuern. a) Es werden Methoden zur Evaluation, Ergebnispräsentation und zum Qualitätsmanagement vermittelt. b) Die Studierenden lernen Grundzüge des Projektcontrollings kennen. Sie üben, Projektabläufe zu koordinieren und Teammitglieder kompetent zu leiten sowie projektinterne und -externe Interaktions- und Kommunikationsprozessen zu verbessern.

Inhalt:

- Evaluationskonzepte und -methoden
- Continual Development in Project Management
- Teambildung, Teamkoordination
- Projektabschluss, Projektberichte und -dokumentation

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Innovationsmanagement, Aufbau von Netzwerken
- Sozialkompetenz: Kommunikation als Führungsaufgabe, Konfliktmanagement
- Selbstkompetenz: Strategisches Denken, Selbstreflexivität

Lehrformen:

Seminare mit integrierter Projektteilnahme; Projektarbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Teilnahme am Modul 2

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28 Std. (2 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an der bzw. den Lehrveranstaltung(en) und die aktive Mitarbeit in einem Projekt
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Sommersemester

Modulverantwortliche:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 2 (Variante mit Medieninformatik):**Einführung in die Informatik – Grundlagen, Algorithmen und Datenstrukturen****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung, Version mit Medieninformatik)

Qualifikationsziele:

Das Modul wird als zweisemestrige Veranstaltung angeboten. In diesem Modul sollen grundlegende theoretische Kenntnisse in Algorithmen und Datenstrukturen sowie in elementaren praktischen Fertigkeiten beim Programmieren erlangt werden.

Inhalt:

- Einführung Algorithmen und Datenstrukturen
- Ausgewählte Algorithmen der Informatik (Such- und Sortierverfahren, Datenkomprimierung, Verschlüsselung)
- Bewerten und Beschreiben von Algorithmen
- Einführung in die Programmierung
- Methoden und Werkzeuge zur Softwareentwicklung
- Implementieren von Algorithmen in einer imperativen Programmiersprache
- Datenstrukturen und Datentypen
- Datenschutz und Datensicherheit

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren

Lehrformen:

Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 8 SWS (112 Std.)

- 2+2 SWS Vorlesung
- 2+2 SWS Übung

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.

Leistungspunkte und Noten:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:

- Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen
- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- 3 benotete Leistungsnachweise
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Leistungsnachweise
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FIN, ISG: Dr. Henry Herper

Modul 3 (Variante mit Medieninformatik):**Einführung in die Informatik – Computerorganisation/Angewandte Informatik****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung, Version mit Medieninformatik)

Qualifikationsziele:

Das Modul wird als einsemestrige Veranstaltung angeboten. Es setzt sich aus zwei Vorlesungen zusammen, wobei in der ersten grundlegende Kenntnisse über den Aufbau eines Rechners sowie den zugehörigen Betriebssystemen vermittelt werden sollen. Die zweite Vorlesung beinhaltet den Umgang mit Anwendersoftware im Hinblick auf digitale Medien.

Inhalt:

- Einführung in den strukturierten Aufbau von Computersystemen
- ergänzend dazu Netzwerktechnik (Arten von Netzwerken, Protokolle, Kommunikation, Dienste, Internet)
- Einblick in die Betriebssysteme
- Anwendersoftware (Textverarbeitung, DTP, Erstellung von Webseiten incl. aktiver Inhalte, Software für Tabellenkalkulation, multimediale Präsentationen)
- Multimediale Präsentationen
- Computersicherheit, Urheber- und Softwarerecht

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren

Lehrformen:

Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbständige Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 8 SWS (112 Std.)

- erste Vorlesung: 3 SWS Vorlesung, 1 SWS Übung
- zweite Vorlesung: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung

Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.

Leistungspunkte und Noten:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:

- Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen
- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- 2 benotete Leistungsnachweise
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Leistungsnachweise
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr (jeweils im Sommersemester)

Modulverantwortlicher:

FIN, ISG: Dr. Henry Herper

Modul 4:**Historische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

Die Studierenden setzen sich mit gesellschaftlichen Medienentwicklungen historisch und systematisch auseinander. Zum einen soll ein Überblick über die Sozial- und Kulturgeschichte ausgewählter Medien vermittelt werden, um Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Veränderungen und technisch-medialen Entwicklungen transparent zu machen. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, die Bedeutung historischer Entwicklungen in ihrer Bedeutung für die gegenwärtige Medien- und Wissensgesellschaft angemessen einschätzen und beschreiben zu können. Sie sollen in die Lage versetzt werden, aktuelle Diskussionen um mediale Phänomene in historische Kontexte einordnen zu können. Durch die Eröffnung historischer Dimensionen wird eine zentrale metakognitive Kompetenz aufgebaut. Zum anderen lernen die Studierenden die Rolle der Medien in verschiedenen Kontexten in systematischer Hinsicht zu analysieren. Die vermittelten Kenntnisse und Reflexionsmuster sollen dafür sensibilisieren, dass Gesellschaft im wesentlichen über mediale Kommunikation konstituiert wird.

Inhalt

- Geschichte und Entwicklung ausgewählter Medien (Fernsehen, Film, Internet, Computerspiele)
- Audiovisuelle Kommunikationsmuster in verschiedenen historischen Epochen
- Theorien und Modelle zur Beschreibung und Erklärung des gesellschaftlichen Wandels
- Medien und Kommerzialisierung
- Medien und Politik
- Entstehung und Bedeutung von Medienverbundsystemen
- Mediale Konstitutionsweisen der Realität

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Beurteilung von zeitgeschichtlichen Trends, Dynamiken und Transformationsprozessen im Medienbereich; metakognitives Verstehen und Denken fachlicher Inhalte

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)

Individuelle Lernzeiten 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortliche:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik Prof. Dr. W. Marotzki

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 5:**Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

In diesem Modul werden *erstens* grundlegende Strategien und Paradigmata im Bereich der Medienforschung vermittelt. Ein besonderer Schwerpunkt wird dabei im Bereich der Qualitativen Medienforschung liegen. Die Studierenden lernen *zweitens* exemplarische Forschungsfelder und Modelle der Datenerhebung und -interpretation kennen: Film, Internet, Online-Offline-Vergemeinschaftungsformen, Genderkonstitution, Mediengebrauchsweisen, mediale Diskurse, Computerspiele. *Drittens* werden sie in die Lage versetzt, komplexe Medienarchitekturen durch triangulierende Verfahren zu explorieren.

Inhalt:

- Qualitative und Quantitative Medienforschung
- Grundprobleme medial vermittelter und konstituierter Wirklichkeiten
- Methoden der Medienforschung
- Triangulierende Designs
- Filminterpretationsmodelle
- Internet Research
- Online-Ethnographien
- Mediale Aspekte der Genderkonstitution
- Analyse komplexer Medienarchitekturen
- Mediengebrauch
- Diskursanalysen
- Interaktive Computerspiele

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Planungs- und Problemlösungsfertigkeiten; Projektplanung und -durchführung
- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit

Lehrformen:

Seminar mit integrierten Lernprojekten

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. Winfried Marotzki

Modul 6:**Medien im sozial-kulturellen Kontext****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

Das Modul soll einen Einblick in die alltäglichen Gebrauchsweisen von Medien – insbesondere von Neuen Medien – vermitteln und mit theoretischen Erklärungsmodellen zur Faszination und Relevanz der Medien vertraut machen. In der Auseinandersetzung mit den Verfahren und Ergebnissen der Mediennutzungsfor- schung sowie mit Theorien zur Beschreibung und Erklärung medialer Vorlieben und Nutzungen soll zu- gleich die Fähigkeit vermittelt werden, die Reichweite und die Grenzen statistischer Daten und theoreti- scher Modelle einzuschätzen.

Inhalt:

- Daten und Informationen über die Nutzung und Verbreitung von (Neuen) Medien
- Subjektive Bedeutung und Bedeutsamkeit von Medien und Motive der Mediennutzung
- Soziale und kulturelle Kontexte der Nutzung von Medien
- Zielgruppenspezifische Medienformate und Mediennutzungsformen
- Ansätze, Fragestellungen und Methoden der Mediennutzungs- und Gratifikationsforschung
- Theorien zur Medienrezeption: von medienzentrierten zu rezipienten- und kontextorientierten An- sätzen
- Erklärungsansätze zur Faszination von Medien und (bestimmten) Medieninhalten
- Kreative und contra-intentionale Formen der Mediennutzung

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Fähigkeit zur kritischen Beurteilung von Forschungsergebnissen und Model- len; Beurteilung der gesellschaftlichen Relevanz von Medienphänomenen

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrver- anstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr (i.d.R. im Wintersemester)

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 7:
Medien in Lern- und Bildungsprozessen

Typ:
Pflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:
Das Lernangebot im Modul gibt Gelegenheit, sich mit den Möglichkeiten des Einsatzes von (Neuen) Medien in Lehr- und Lernprozessen auseinander zu setzen. Die Studierenden können lernen, die Komplexität von Lehr- und Lernsituationen aus didaktischer Perspektive zu analysieren und sollen ein Verständnis von den Aufgaben einer professionellen Gestaltung von Lernsituationen entwickeln. Sie setzen sich mit der gesellschaftlich praktizierten, lernorientierten Nutzung von Medien auseinander und sollen eigene Lernszenarien unter Nutzung der neuen Medien entwickeln, sie ggf. erproben und sie in ihrer möglichen Wirkung reflektieren. Sie sollen außerdem gängige Lern- und Edutainmentsoftware sowie Lernplattformen und andere multimediale Lernumgebungen in Hinsicht auf deren didaktische Struktur analysieren, bewerten und deren Einsatzmöglichkeiten klären.

- Inhalt:**
- Aufgaben und Selbstverständnis professioneller Lehre
 - Klärung von Trends in der lernorientierten/lernwirksamen Mediennutzung
 - Lehren und Lernen mit Neuen Medien: Welche Lehraufgaben lassen sich wie delegieren?
 - Methoden und Kriterien der didaktischen Evaluation von Lernsoftware, Edutainment, Lernplattformen, multimedialen Lernumgebungen und Content Management Systemen
 - Gestaltung von Lernszenarien unter Nutzung neuer Medien
 - Präsentieren eigener Lernszenarien
 - Durchführung eines Entwicklungsprojekts zu Lernszenarien

- Schlüsselkompetenzen:**
- Methodenkompetenz: Projektentwicklung und -management in medienpädagogischen Bereichen; Methodisch-didaktische Präsentationsfertigkeiten; Lehr- und Beratungsfähigkeiten
 - Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Motivationsfähigkeit
 - Selbstkompetenz: Zielorientiertes Handeln in Projekten (Selbstmanagement); Emotionale Intelligenz; Kreativität, exploratives Verhalten

Lehrformen:
Seminare (mit integrierten Übungen und Lernprojekten)

Voraussetzung für die Teilnahme:
Keine

Arbeitsaufwand:
Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)
Individuelle Lernzeiten: 244 Std.

- Leistungspunkte und Noten:**
- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
 - Studienleistungen: mindestens 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
 - Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
 - Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
 - Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:
Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:
FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 8:**Theoretische Zugänge zu Digital Game Studies****Typ:**

Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

Das Modul soll theoretische Ansätze zur Bestimmung, Analyse und Bewertung relevanter Phänomene und Probleme im Bereich der Digital Game Studies vermitteln. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel sollen die Studierenden lernen, sowohl die strukturellen Merkmale verschiedener Video- und Computerspiele zu bestimmen als auch die Konstruktion kultureller Gehalte zu rekonstruieren und im Kontext von Theorieansätzen der Erziehungswissenschaft und benachbarter Disziplinen zu analysieren und zu bewerten. Bezogen auf das Verhältnis der Spieler zum Spiel sollen sie Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens kennen- und einschätzen lernen. Außerdem geht es um die Entwicklung eines Verständnisses der sozialen, kulturellen und expressiven Phänomene und Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere der Fans digitaler Spiele.

Inhalt:

- Ansätze zur Definition von digitalen Spielen und von Spiel-Genres
- Die Rolle des Narrativen in Computerspielen
- Spieltheoretische bzw. „ludologische“ Ansätze zur Beschreibung digitaler Spiele
- Raum und Navigation in digitalen Spielumgebungen
- Konzeptualisierungen des Spieler-Spiel-Verhältnisses: Flow, Engagement, Immersion usw.
- Rollenspiel und das Spiel mit dem Avatar in digitalen Spielwelten
- Die Konstruktion kultureller Gehalte in Computerspielen: Geschichte, Geschlechtsrollen, mythische Inhalte, Politik usw.
- Sozialisations- und bildungstheoretische Zugänge zu digitalen Spielen
- Serious Games und Game based Learning
- Expressive und soziale Aktivitäten von Fans und Fangruppen (Online und Offline)
- Gesellschaftliche Rahmungen: Jugendmedienschutz, öffentliche Diskurse, ökonomische und historische Entwicklungen

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; Innovationsmanagement; Medienfertigkeiten; Präsentationsfertigkeiten
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 9:**Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen****Typ:**

Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

(1) Die Studierenden können den Bildungswert von Filmen abschätzen; jene Formelemente bestimmen, die Reflexionspotentiale erzeugen; Filme genrespezifisch reflektieren; audiovisuelle Problemthematizierungen und -lösungen beurteilen und audiovisuelle Kernmotive filmhistorisch einordnen.
(2) Die Studierenden können den Bildungswert des Internet abschätzen. Dabei sollen sie in die Lage versetzt werden, die verschiedenen bildungsrelevanten Bereiche und Aspekte der Neuen Medien hinsichtlich ihrer formalen Merkmale zu bestimmen und im Hinblick auf Orientierungs- und Reflexionspotentiale zu beurteilen. Schwerpunkte bilden Vergemeinschaftungsformen in Onlinecommunities und in sozialen Netzwerken.

Inhalt:

- Internationale Film- und Genregeschichte
- Strukturelle Medienbildung
- Kulturelle Aspekte virtueller Welten
- Modernisierungstheorien
- Bildungstheorien

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: projektförmiges Denken; systematischer Reflexionsaufbau
- Innovationsmanagement; Medien- und Präsentationsfertigkeiten
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)
Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Studienjahr

Projektverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 10: Mediale Marktkommunikation
Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)
Qualifikationsziele: Erwerb grundlegender ökonomischer Kenntnisse zu marktgerichteten Kommunikationsmethoden und -strategien von Unternehmen
Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> • Formen der marktgerichteten Kommunikation von Unternehmen • Ökonomische Bedeutung der Marktkommunikation (theoretische Betrachtungen und empirische Befunde) • Online und offline Kommunikationsmethoden und -instrumente • Medienwahl und Medieneinsatz • Budgetplanung, Werbemittelwahl und Erfolgskontrolle
Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Kosten- Nutzenanalyse; ökonomische Optimierungsansätze • Selbstkompetenz: strategisches Denken; strukturiertes Entscheiden
Lehrform: Vorlesung; Übung; Klausur (60 min.); selbstständige Projektarbeit (einschließlich einer schriftlichen, verbalen oder medialen Präsentation)
Voraussetzung für die Teilnahme: Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein
Arbeitsaufwand: Präsenzstunden:56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeit: 244 Std.
Leistungspunkte und Noten: <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen • Studienleistungen: 2 benotete LN • Form der Modulprüfung: kumulativ (2 benotete LN) • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Sommersemester
Modulverantwortlicher: FWW, Lehrstuhl für E-Business: Prof. Dr. Abdolkarim Sadrieh

Modul 11:
Empirische Zugänge zu Digital Game Studies

Typ:
Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:
Das Modul soll einen Einblick in Ansätze, Methoden und Befunde der empirischen Computerspielforschung verschaffen und den Studierenden außerdem die notwendigen Kenntnisse zur Entwicklung und Durchführung eigener Forschungsarbeiten vermitteln. theoretische Ansätze zur Bestimmung, Analyse und Bewertung relevanter Phänomene und Probleme im Bereich der Digital Game Studies vermitteln. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel sollen die Studierenden lernen, sowohl die strukturellen Merkmale verschiedener Video- und Computerspiele zu bestimmen als auch die Konstruktion kultureller Gehalte zu rekonstruieren und im Kontext von Theorieansätzen der Erziehungswissenschaft und benachbarter Disziplinen zu analysieren und zu bewerten. Bezogen auf das Verhältnis der Spieler zum Spiel sollen sie Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens kennen- und einschätzen lernen. Außerdem geht es um die Entwicklung eines Verständnisses der sozialen, kulturellen und expressiven Phänomene und Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere der Fans digitaler Spiele.

- Inhalt:**
- Ansätze und Methoden der Spielanalyse
 - Studien zur Nutzung von Computerspielen und Online-Spielwelten
 - Erforschung des Spielerlebens
 - Evaluation von Lernspielen und Game Based Learning
 - Soziale, kognitive und emotionale Effekte von Computerspielen (Probleme, Ansätze und Ergebnisse der Wirkungsforschung)
 - Rekonstruktive Zugänge zur Erforschung von Communities, Fangruppen, Spielerszenen

- Schlüsselkompetenzen:**
- Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; Innovationsmanagement; Präsentationsfertigkeiten
 - Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft

Lehrformen:
Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:
Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein

Arbeitsaufwand:
Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)
Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

- Leistungspunkte und Noten:**
- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
 - Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
 - Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
 - Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
 - Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:
Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:
FHW, IEW, Lehrstuhl Medien- und Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

Modul 12:**Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen****Typ:**

Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:

(1) Die Studierenden können audio-visuelle Formate analysieren.

Sie können Interpretationshypothesen entwickeln und in der Analyse der Mise-en-scène den Aufbau medialer Artikulationen rekonstruieren. Sie können im Sinne einer *performative social science* wissenschaftliche Fragestellungen anhand audio-visuellen Materials entwickeln.

(2) Die Studierenden können verschiedene bildungsrelevante Bereiche und Aspekte der Neuen Medien, insbesondere des Internet, analysieren. Sie können wissenschaftliche Fragestellungen entwickeln und auf der Basis von empirischen Forschungsdesigns bearbeiten. Schwerpunkte des Moduls bilden Vergemeinschaftungsformen in Onlinecommunities und in sozialen Netzwerken.

Inhalt:

- Audiovisuelle Formate
 - von Biographisierungsprozessen,
 - von Grenzthematisierungen und -überschreitungen,
 - von Wissensthematisierungen
 - von Handlungsrelevanzen
- Filminterpretationsmodell nach David Bordwell und Kristin Thompson („Film Art“)
- Exemplarische filmhistorische Bearbeitungsweisen zentraler Motive
- Grundstrukturen von Onlinecommunities (strukturelle Online-Ethnographie): Regelsysteme, Gratifikations- und Sanktionssysteme, soziographische Strukturen, Informationsstrukturen, Präsentationsstrukturen, Partizipationsstrukturen, Online-Offline-Verhältnisse
- Diskursanalysen von Foren und Weblogs zur Analyse kommunikativer Räume

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; methodenorientierter, systematischer Aufbau von Fragestellungen, Arbeitsschritten und Abschätzung der Reichweite von Ergebnissen
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-276 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Studienleistungen: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Studienjahr

Projektverantwortlicher:

FHW, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 13:
Praxis medialer Marktkommunikation

Typ:
Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)

Qualifikationsziele:
Erwerb praxisorientierter Kenntnisse zu marktgerichteten Kommunikationsmethoden und -strategien von Unternehmen

- Inhalt:**
- Formen der marktgerichteten Kommunikation von Unternehmen
 - Online und offline Kommunikationsmethoden und -instrumente
 - Medienwahl und Medieneinsatz
 - Werbemittelgestaltung
 - Budgetplanung, Werbemittelwahl und Erfolgskontrolle

- Schlüsselkompetenzen:**
- Methodenkompetenz: Kommunikationsgestaltung; Kosten- Nutzenanalyse; selbständige Entwicklung von Kommunikationsprojekten
 - Selbstkompetenz: strukturiertes Entscheiden; Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft

Lehrform:
Seminar (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:
Das Modul 10 (Mediale Marktkommunikation) muss bestanden sein. Außerdem sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein.

Arbeitsaufwand:
Präsenzstunden: 28 Std. (2 SWS)
Individuelle Lernzeit: 272 Std.

- Leistungspunkte und Noten:**
- Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points ist die regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
 - Studienleistungen: mind. 1 benoteter LN
 - Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
 - Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der LN
 - Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:
In jedem Studienjahr

Modulverantwortlicher:
FWW, Lehrstuhl für E-Business: Prof. Dr. Abdolkarim Sadrieh