

HOCHSCHULE
ANSBACH

Modulhandbuch

Digital Learning - Master

Fakultät Medien

SPO-20212

Wintersemester 2026/27

Stand: Oktober 26

Inhalt

Vorstellung Studiengang DL 3

Modulbeschreibungen

Bildung I: Erwachsenenbildung 5

Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren 7

Bildung III: Evaluation und Erfolgsmessung 9

Medien I: Design 11

Medien II: Technik 13

Medien III: Projektmanagement 15

Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate 17

Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule 19

Mediendidaktik III: Online-Moderation & Webinare 21

Praxisprojekt 23

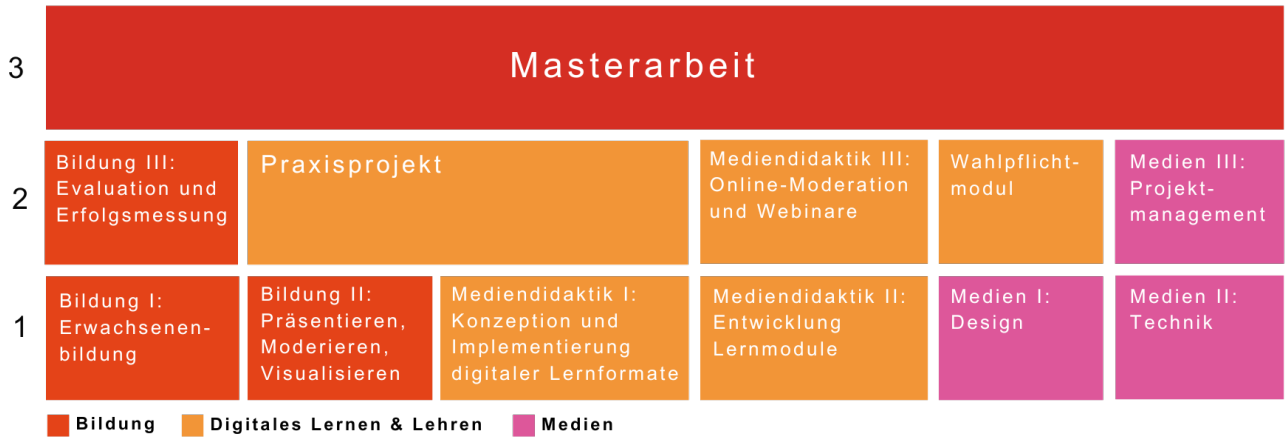
Masterarbeit 25

Wahlpflichtmodul 27

1 Vorstellung Studiengang DL

Der Studiengang Digital Learning an der Hochschule Ansbach ist eine innovative Antwort auf die zunehmende Digitalisierung im Bildungsbereich. Dieses interdisziplinäre Programm bereitet Studierende darauf vor, digitale Technologien und didaktische Methoden gezielt einzusetzen, um zeitgemäße Lernumgebungen zu gestalten und den ständig wachsenden Anforderungen an digitale Bildung gerecht zu werden.

Der folgende Studienverlaufsplan zeigt, wie die Module im Studiengang aufeinander aufbauen.



Der Studiengang zeichnet sich durch eine anwendungsorientierte Ausrichtung aus, die theoretisches Wissen mit praktischen Fähigkeiten verbindet. Ein zentraler Bestandteil des Studiums sind Projektarbeiten und das Praxisprojekt, die den Studierenden die Möglichkeit bieten, ihr erworbenes Wissen direkt in die Praxis umzusetzen und an konkreten Projekten mitzuwirken. Die Abschlussarbeit dient der Profilbildung und bietet den Studierenden einen Rahmen, sich intensiv mit einem selbstgewählten Thema auseinanderzusetzen.

Nach Abschluss des Studiums sind die Studierenden in der Lage, im Bereich der betrieblichen Aus- und Weiterbildung, in der Personalentwicklung, in E-Learning-Agenturen, in der Erwachsenenbildung, in Medien- und Verlagshäusern sowie in Schnittstellen- oder Multiplikator-Funktionen in Unternehmen operativ, beratend oder leitend tätig zu sein.

Allgemeine Informationen:

Leistungspunkte Studium	90-ECTS Punkte
Regelstudienzeit	3 Semester
Abschluss / Akademischer Grad	M.A. Digital Learning (Master of Arts)

Alle im Studienplan enthaltenen Module sind auf das Erreichen konkreter Lernergebnisse ausgerichtet. Am Ende jedes Moduls haben Sie bestimmte Kompetenzen erworben, die auf eine erfolgreiche Berufstätigkeit am Arbeitsmarkt hinwirken. Jedes Modul wird von erfahrenen Dozenten und Dozentinnen geleitet, die über fundiertes Fachwissen und umfangreiche praktische Erfahrung im Bereich Digital Learning verfügen. Der Ablauf jedes Moduls ist sorgfältig geplant und strukturiert, um Ihnen ein optimales Lernerlebnis zu bieten.

Da Lernformate und -methoden in diesem Studiengang selbst zum Lerngegenstand werden, kommen in den Modulen unterschiedliche Lerndesigns zum Einsatz. Zu den Lernformaten zählen Lehrveranstaltungen per Videokonferenz, klassische Präsenzseminare, Blended-Learning-Szenarien sowie asynchrone Online-Kurse über die Lernplattform. Die Lehrmethoden bestehen aus einem Mix aus Input (Live-Vorträge, Video-Lektionen, Literatur) und aktivierenden Elementen (Wissenstests, Übungsaufgaben, Gruppenarbeiten, Simulationen). Auf diese Weise erleben die Studierenden die Wirkung unterschiedlicher Lerndesigns und erhalten Rollenmodelle für ihre Professionalisierung. Ein Großteil des Studiums erfolgt online, was Ihnen Flexibilität bietet und es Ihnen ermöglicht, von überall aus teilzunehmen.

Im Rahmen des Studiengangs Digital Learning werden verschiedene Prüfungsformen angewendet, um Wissen und Fähigkeiten zu evaluieren. Neben klassischen schriftlichen Prüfungen können auch mündliche Prüfungen, Präsentationen, Studienarbeiten oder Einzel- und Gruppenprojekte Teil der Bewertung sein. Diese Vielfalt an Prüfungsformaten den Studierenden die Möglichkeit, ihre Stärken in unterschiedlichen Bereichen zu zeigen.

Jedes Modul ist mit einem bestimmten Arbeitsaufwand verbunden, der in der Regel eine bestimmte Anzahl von Stunden pro Woche (SWS) umfasst. Dies beinhaltet nicht nur die Teilnahme an Lehrveranstaltungen, sondern auch die Vor- und Nachbereitung sowie die Bearbeitung von individuellen oder gruppenbezogenen Aufgaben.

Abkürzungen:

Kürzel	Bedeutung
LV	Lehrveranstaltung
SWS	Semesterwochenstunden
SU	Seminaristischer Unterricht (Online oder/und Präsenz)
Ü	Übung
P	Projekt
schrLN	Schriftlicher Leistungsnachweis
mdlL	Mündlicher Leistungsnachweis
StA	Studienarbeit
PA	Projektarbeit
Präs	Präsentation
MA	Masterarbeit
Min.	Minuten
/	Oder

Bildung I: Erwachsenenbildung

Modulkürzel:	Bildung I: Erwachsenenbildung	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent(in):	LB Lhea Reinhold		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht		
Lehr- und Lernmethoden:	Synchrone Online-Sessions, asynchrones kollaboratives Arbeiten, Vorträge, Gruppenarbeiten, Selbststudium (Eigenrecherche zu vorgegebenen Themen, Lernvideos, vertiefende Literatur)		
Teilnahmevoraussetzung:	Laut SPO bzw. Studienplan		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Fach- und Methodenkompetenz:

Studierende lernen theoretische Konzepte der Erwachsenenbildung kennen, indem sie die Themenbereiche Erwachsenenbildung, Bildung, Digitale Erwachsenenbildung und Qualitätsmanagement erschließen. Sie wählen selbstverantwortlich inhaltliche Schwerpunkte des Seminars aus und erarbeiten diese, indem sie im wiederkehrenden Lerntagebuch die Inhalte einordnen und strukturieren, verstehen und verknüpfen, anwenden und bewerten sowie reflektieren und hinterfragen.

Handlungskompetenz:

Studierende adressieren bildungsbezogene Themen und Fragestellungen in der Erwachsenenbildung, indem sie den Status Quo analysieren und ggfs. Empfehlungen formulieren.

Sozialkompetenz:

Studierende verständigen sich über (digitale) Bildungsarbeit für Erwachsene, indem sie fach- und bildungssprachliche Elemente verwenden und sich zielgruppengerecht über die Erwachsenenbildung und deren Facetten austauschen.

Studierende interagieren professionell, indem sie sich am Seminar aktiv beteiligen, im digitalen Raum kollaborativ sowie kooperativ zusammenarbeiten und ihre Ergebnisse angemessen präsentieren.

Inhalt:
• Lebenslanges Lernen als Grundlage der Erwachsenenbildung • Zielgruppe: Gering literalisierte Erwachsene in Deutschland (Studien, z.B. LEO, PISA und IGLU) • Personal- und Talententwicklung im Unternehmen durch Bildung • Gestalten von lerntheoretisch fundierten Lernsituationen • Entwickeln von lernerzentrierten Performance-Situationen • Beantworten von didaktischen Fragestellungen in der Erwachsenenbildung • E-Learning und E-Assessment • Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der Erwachsenenbildung (Empirische Studien) • Bildungsökonomie: Ermöglicht KI wirklich die Reduzierung von Ressourcen? • Zusammenarbeit mit einem Experten zum Bildungsmarketing • Austausch mit einem Experten zum Qualitätsmanagement in der Bildung • Bildung evaluieren und Feedback gewinnbringend geben
Studien- / Prüfungsleistungen:
Portfolio-Prüfung (50% semesterbegleitende Kompetenzprotokolle + 50% abschließende Case Study)
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
• Bremer, H. (2010). *Zielgruppen in der Praxis.* Magazin erwachsenenbildung.at: https://erwachsenenbildung.at/magazin/10-10/meb10- 10.pdf [12.05.2022] • Franken, R., & Franken, S. (2020). *Wissen, Lernen und Innovation im digitalen Unternehmen* (2. Auflage). Springer Gabler. • Frey-Luxemburger, M. (2014). *Wissensmanagement – Grundlagen und praktische Anwendung* (2. Auflage). Springer Vieweg. • Kuhlmann, A., & Sauter, W. (2008). *Innovative Lernsysteme.* Springer-Verlag. • Meifert, M. (2010). *Strategische Personalentwicklung* (2. Auflage). Springer. • Rohs, M. (2016). *Handbuch Informelles Lernen.* Springer VS. • Schreyögg, G., & Koch, J. (2014). *Grundlagen des Managements* (3. Auflage). Springer Gabler. • Tippelt, R., & von Hippel, A. (2018). *Handbuch Erwachsenenbildung / Weiterbildung* (6. Auflage). Springer VS. Weitere Literaturempfehlungen werden im Seminar bekannt gegeben.

Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren

Modulkürzel:	Bildung II	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Rusch, Roman		
Dozent/in	Prof. Dr. Rusch, Roman		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	24 h	
	Kontaktstunden online:	24 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht (in Präsenz und online)		
Lehr- und Lernmethoden:	synchrone Präsenz- und Online-Veranstaltungen, praktische Übungen, Studioübungen		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Vor der Kamera, dem Mikro oder einfach vielen Leuten souverän, mit Persönlichkeit und möglichst ohne Lampenfieber präsentieren zu können - das ist das Hauptziel dieses Kurses. Teilnehmende lernen, wie man verständlich artikuliert, richtig vor der Kamera steht und am Mikrophon die richtige Frage stellt. Denn moderne Didaktik muss nicht nur fachlich erstklassig sein, sondern auch emotionale “Bilder im Kopf” erzeugen, damit die Inhalte bei Zuhörenden und Teilnehmenden haften bleiben.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden wissen, welche handwerklichen Besonderheiten für unterschiedliche Medien gelten. Sie kennen die Grundzüge professioneller Stimmbildung und können gute Aussprache und Betonung von schlechter unterscheiden. Sie wissen, wie man professionell auf der Bühne oder vor der Kamera steht und sowohl Mimik als auch Gestik gewinnbringend einsetzt. Entsprechend können sie unterschiedliche Moderatoren-Typen identifizieren und kategorisieren. Mit anerkannten Gütekriterien wie Zielgruppenorientierung, Emotionalisierung und Verständlichkeit für Anmoderationen sind sie vertraut. Daher können gute von schlechten Anmoderationen unterschieden werden. Auch mit professionellen Befragungstechniken kennen sie sich aus.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, auf der Bühne, vor der Kamera und hinter dem Mikrophon didaktisch-methodisch gestaltete Inhalte ansprechend zu präsentieren. Sie können das einerseits in einer aktiven Rolle als Moderierende oder Befragende tun, andererseits in einer passiven als Befragte.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Zuhörer für ihre Inhalte zu interessieren und auch über einen längeren Zeitraum aufmerksam zu halten.

Inhalt:

- Wie spreche ich richtig, abwechslungsreich und verständlich? (mit praktischen Übungen)
- Wie stehe und sitze ich auf der Bühne und vor der Kamera?
- Was macht einen perfekten Moderator oder eine perfekte Moderatorin aus?
- Die gelungene Anmoderation: zielgruppenorientiert, emotional, verständlich (mit Studioübungen)
- Das Interview: Die Kunst des Kondensats und der richtigen Befragung (mit Studioübungen)
- Der Umgang mit Lampenfieber und anderen Gemeinheiten
- Was ist der beste (mediale) Rahmen für mein didaktisches Konzept?
- Die Organisation meines Auftritts

Studien- / Prüfungsleistungen:

Präsentation

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Bommert, H. (2021). *Interview-Praxis kompakt. Ein Leitfaden für Interviewer und Befragte*. Books on Demand.
- Fritzsche, S. (2009). *TV-Moderation*. Herbert von Halem Verlag.
- Haller, M. (2013). *Das Interview.* (5. Auflage). Herbert von Halem Verlag.
- Müller-Dofel, M. (2017). *Interviews führen. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis* (2. Auflage). Springer VS.
- Rossié, M. (2017). *Sprechertraining. Texte präsentieren in Radio, Fernsehen und vor Publikum* (8. Auflage). Springer VS.
- Seifert, J. W. (2018). *Visualisieren, Präsentieren, Moderieren.* (40. Auflage). Gabal Verlag.
- Tirok, M. (2013). *Moderieren.* Herbert von Halem Verlag.

Bildung III: Evaluation und Erfolgsmessung

Modulkürzel:	Bildung III	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	LB Dr. Dippold-Schenk, Katja		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	16 h	
	Kontaktstunden online:	32 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht		
Lehr- und Lernmethoden:	Synchrone Präsenz- und Online-Veranstaltungen, Gruppenarbeiten, Vorträge, praktische Übungen		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Klassische sowie digitale Lehr-/Lernszenarien bedürfen einer kriteriengeleiteten Evaluation, um ihre Wirksamkeit und schließlich ihren Erfolg feststellen zu können. Doch nicht nur Einzelmaßnahmen können evaluiert werden, sondern auch der Ablauf eines Projekts, das E-Learning-Team bis hin zur Lernkultur einer Organisation / eines Unternehmens. In diesem Modul lernen die Studierenden Ansätze und Methoden der Evaluation und Erfolgsmessung.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden können Evaluationsgegenstände unterscheiden und angemessene Bewertungskriterien aufstellen. Sie können quantitative und qualitative Methoden der Evaluation unterscheiden und eine geeignete Auswahl treffen. Sie kennen Verfahren der Datenerhebung und -auswertung und die damit verbundenen Vorteile bzw. Einschränkungen. Die Studierenden sind mit dem Instrument der Online-Befragung vertraut und können eine kleine Evaluation eigenständig planen und durchführen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, Lernprozesse anhand von Kriterien und mit Hilfe wissenschaftlicher Methoden zu evaluieren. Sie können einschätzen, ob eine Maßnahme ihre Ziele erreicht hat und an welchen Stellen eine Verbesserung / Weiterentwicklung möglich ist.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können Evaluationsmethoden mit Projektpartnern besprechen und Evaluationsergebnisse adäquat kommunizieren.

Inhalt:
• Ziele, Phasen und Akteure einer Evaluation • Evaluationsgegenstände und Bewertungskriterien • Evaluierungsmodell nach Kirkpatrick • Quantitative und qualitative Ansätze der Evaluation • Operationalisierung von Variablen • Methoden der Datenerhebung und -auswertung • Interpretation und Präsentation der Ergebnisse • Exemplarisch Befragungen: Konstruktion von (Online-) Fragebögen, Auswertung von Daten, Interpretation und Präsentation der Ergebnisse • Einsatzpotenzial weiterer Evaluationsmethoden für computergestütztes Lernen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit, 15-20 Seiten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
• Döring, N. & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (5. Auflage). Springer. • Kuckartz, U., Ebert, T., Rädiker, S. & Stefer, C. (2009). *Evaluation online. Internetgestützte Befragung in der Praxis.* VS Verlag für Sozialwissenschaften. • Langheiter, A. (2019). *Trainingsdesign: Wie Sie gut durchdachte, lebendige und passgenaue Weiterbildungskonzepte entwickeln*. managerSeminare Verlags GmbH. • Mayring, P. (2016). *Einführung in die qualitative Sozialforschung* (6. Auflage). Beltz. • Reinmann, G. (2012). *Studientext Evaluation.* https://gabi-reinmann.de/wpcontent/uploads/2013/05/Studientext_2012_Evaluation.pdf

Medien I: Design

Modulkürzel:	Medien I: Design	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Dozent/in	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	48 h	
	Kontaktstunden online:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht		
Lehr- und Lernmethoden:	Präsenz-Unterricht, praktische Übungen (z.B. Beurteilung von (interaktiven) Designs, Erstellung und Analyse von Interaktionskonzepten)		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden können grundlegende kognitionswissenschaftliche, designtheoretische und nutzerzentrierte Prinzipien der Gestaltung erklären, einordnen und auf unterschiedliche Medienkontexte anwenden.

Die Studierenden können (interaktive) Designs hinsichtlich gestalterischer, funktionaler und nutzerbezogener Kriterien analysieren und bewerten sowie auf dieser Grundlage eigenständige Gestaltungskonzepte entwickeln und umsetzen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden können Anforderungen und Nutzerbedürfnisse eines Gestaltungsvorhabens analysieren, daraus begründete Gestaltungsentscheidungen ableiten und diese in einem strukturierten Designprozess selbstständig umsetzen.

Die Studierenden können eigene Gestaltungslösungen entwickeln, anhand fachlicher und nutzerzentrierter Kriterien überprüfen und auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse gezielt weiterentwickeln.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können in Gruppen unterschiedliche Perspektiven und fachliche Positionen einordnen, konstruktiv diskutieren und gemeinsam begründete Gestaltungsentscheidungen treffen.

Die Studierenden können im Rahmen einer gemeinsamen Projektarbeit Aufgaben und Verantwortlichkeiten koordinieren, Gestaltungsideen gemeinsam entwickeln, konstruktives Feedback geben und aufnehmen sowie gemeinsame Arbeitsergebnisse kritisch reflektieren und weiterentwickeln.

Inhalt:

- Grundlagen der Kognitionswissenschaft und Wahrnehmung
- Designprozesse und nutzerzentrierte Gestaltung
- Grundlagen des Anforderungsmanagements und der Nutzerforschung
- Grundlagen der grafischen Gestaltung
- Farbpsychologie und Farbsysteme
- Grundlagen des Interaktionsdesigns
- Grundlagen der Typografie
- Designevaluation und User Experience

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit, 15-20 Seiten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Rohles, B. et al. (2024): *Mediengestaltung* (2. Auflage). Rheinwerk Design.
- Wäger, M. (2025): *Grafik und Gestaltung* (4. Auflage). Rheinwerk Design.
- Shneiderman, B. et al. (2016): *Designing the User Interface* (6. Auflage). Pearson.
- Johnson, J. (2020): *Designing with the Mind in Mind.* Morgan Kaufmann.
- Hornbaek, K. et al. (2025): *Introduction to Human-Computer Interaction*. Oxford.

Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben.

Medien II: Technik

Modulkürzel:	Medien II: Technik	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Veronika Krauß,		
Dozent/in	Prof. Dr. Veronika Krauß		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	48 h	
	Kontaktstunden online:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:			
Lehrformen des Moduls:	Seminaristischer Unterricht/Übung		
Lehr- und Lernmethoden:	Präsenz		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

In diesem Modul lernen die Studierenden die technischen Grundlagen, die für die Konzeption und Umsetzung mediendidaktischer Lehr-/Lernszenarien relevant sind. Ein besonderer Schwerpunkt des Moduls liegt darauf, ein grundlegendes Verständnis für aktuelle (medien-)technologische Entwicklungen und deren Auswirkungen auf die Anwendung zu vermitteln.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden entwickeln ein fundiertes Verständnis für relevante Grundbegriffe und Zusammenhänge aus der Informations- und Medientechnik, darunter Kapazität, Bandbreite und Auflösung. Zudem erlangen sie Kenntnisse über das Zusammenspiel von Hard- und Software bei der Realisierung von Lernanwendungen, einschließlich Kameratechnik, Bildbearbeitung, Tonaufnahme und -bearbeitung. Des Weiteren vertiefen sie ihre Kenntnisse von gebräuchlichen Formen der Zusammenarbeit und Workflows in Unternehmen und Agenturen, was ihnen ermöglicht, effektiv in Teamumgebungen zu agieren. Die Studierenden erlangen Kenntnisse für die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Anwendungspraxis und können diese beurteilen (z.B. KI, VR oder Cloudtechnologie). Zusätzlich erwerben die Studierenden Kenntnisse über die Aufgaben, Bedeutung und Methoden des Projekt- und Qualitätsmanagements, die für die erfolgreiche Umsetzung von Projekten in der Anwendungspraxis von entscheidender Bedeutung sind.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden können mit gängiger Hardware zur Bild- und Tonerfassung (Foto, Video, Audio etc.) umgehen und die Ergebnisse mit entsprechender Software für die Weiterverwendung in Lernszenarien bearbeiten. Sie sind in der Lage, mit gängiger Fachterminologie die technische Konfiguration von Lernszenarien zu beschreiben. Die Studierenden sind fähig zum Verständnis und zur Aufbereitung von Fachdokumentationen oder technischen Anleitungen. Sie haben ein Verständnis für die Organisation von Projekten und können grundlegende Projektmanagement-verfahren anwenden.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, mit Grafikern, Videoproduzenten und Tontechnikern sowie mit Rechenzentren und Systemanbietern bei der Entwicklung von Lernszenarien zusammenzuarbeiten. Sie können die Projektleitung bzw. -organisation oder die Qualitätssicherung in kleineren Teamprojekten übernehmen.

Inhalt:

- Technologische Entwicklungen im Rückblick und in der Vorschau – Auswirkungen auf Mensch, Technik, Gesellschaft
- Grundlagen Datenverarbeitung, Datenübertragung, Schnittstellen und Kompression
- Formate, Standards und Werkzeuge für Grafik, Foto, Audio, Video
- Grundlagen der Anwendung von Hardware und Software von Foto-, Audio-, Videoanwendungen
- Weitere Typen digitaler Medien, insb. Mobiltechnologie
- Grundlagen Netzwerke und Internet
- Das Web, Webanwendungen und Cloudsysteme
- Mediaengineering und besondere Werkzeuge
- Hardware und Infrastruktur für E-Learning, Typisierung Lernmanagementsysteme
- Grundlagen des Managements (interdisziplinärer) Projekte
- Qualität und Qualitätsmanagement in Teamprojekten

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit, 15-20 Seiten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Burosch, K. (2017): Medientechnik. Geschichte, Grundlagen und Gegenwart der Medientechnik
- Freyer, U., Silverberg, M. (2022): Medientechnik: Basiswisissen, Konzepte, Verfahren, Anwendungen. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG
- Knoll, M. (2016): Mobile Computing. Grundlagen – Prozesse und Plattformen – Branchen und Anwendungsszenarien. Springer-Vieweg.
- Schmidt, U., Schmidt, J. (2023): Digitale Film- und Videotechnik: Eine Einführung für Medientechnik und Filmhochschulen. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG

Medien III: Projektmanagement

Modulkürzel:	Medien III: Projektmanagement	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	LB Dr. Dippold-Schenk, Katja		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:			
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht/Übung		
Lehr- und Lernmethoden:	Synchrone Online-Sessions, asynchrones kollaboratives Arbeiten, Vorträge, Gruppenarbeiten, Selbststudium (Eigenrecherche zu vorgegebenen Themen, vertiefende Literatur)		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Die Gestaltung und Entwicklung von Weiterbildungsmaßnahmen sowie die Einführung oder Etablierung einer Weiterbildungsstruktur/Organisation erfordern eine systematische Vorgehensweise. In diesem Zusammenhang bieten sich verschiedene Ansätze des Projektmanagements an, wie etwa agiles, klassisches oder hybrides Projektmanagement.

Fach- und Methodenkompetenz:

Durch eine Einführung in die Grundlagen des Projektmanagements erlangen die Studierenden ein Verständnis für die Zusammenhänge und Abhängigkeiten innerhalb von Projekten. Sie sind vertraut mit den Methoden zur Projektinitiierung, -planung, -steuerung und können einen ordentlichen Abschluss schaffen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden können ein einfaches Projekt strukturieren, Aufwände einschätzen und diese kalkulieren. Sie kennen Risiken und wissen diese professionell zu managen. Darüber hinaus sind sie in der Lage, ausgewählte Methoden des Projektmanagements praktisch anzuwenden.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden sind mit den Stakeholdern im Projektumfeld vertraut und können deren Haltungen gegenüber dem Projekt einschätzen. Sie besitzen die Fähigkeit, die Dynamik innerhalb von Teams zu erkennen und zu managen.

Inhalt:

- Definition Projekt / Projektmanagement
- Projektarten (Agil, Klassisch, Hybrid)
- Projektphasen, Projektlebenszyklen
- Themengruppen im Projektmanagement
- Initialisierung
  - Projektidee,- ziele
  - Projektbewertung (Wirtschaftlichkeit)
  - Projektumfeld/Stakeholder
  - Projektorganisation und Rollen
  - Kommunikation und Berichterstattung
  - Dokumentation und Aufbewahrung
- Planung
  - Projektstruktur / Arbeitspakete / User Stories
  - Termin-, Ressourcen-, Kostenplanung
  - Risiko-, Chancen-Management
- Durchführung & Steuerung
  - Projektcontrolling
  - Änderungs-Management
  - Tools für Projektsteuerung
- Abschluss
- Optionen: Online-Kollaboration im Projekt/Internationale Teams

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit, 15-20 Seiten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Dechnage A. (2020). *Projektmanagement - schnell erfasst*. Springer Gabler.
- Kusay-Merkle, U. (2018). *Agiles Projektmanagement im Berufsalltag. Für mittlere und kleine Projekte.* Springer Gabler.
- Kuster J., Baumann Ch., Hubmann M., Lippmann R., Schneider P. (2019): *Handbuch Projektmanagement: Agil - Klassisch - Hybrid.* Springer Gabler
- Madauss, B.-J. (2018): *Projektmanagement: Theorie und Praxis aus einer Hand.* Springer Vieweg.
- Meyer, H. & Reher, H.-J. (2016): *Projektmanagement: Von der Definition über die Projektplanung zum erfolgreichen Abschluss.* Springer Gabler.

Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate

Modulkürzel:	Mediendidaktik I	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht/Übung		
Lehr- und Lernmethoden:	Flipped Classroom-Konzept: Asynchrones Selbststudium über moodle mit interaktiven Lernmodulen und Original-Literatur, dazu Leitfragen, Übungsaufgaben & Quizze Synchrone Online-Sessions mit Lehrgesprächen und Gruppenarbeiten		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

In diesem Modul lernen die Studierenden die theoretischen Grundlagen, um digitale Lernangebote zu konzipieren und didaktisch sinnvoll einzusetzen. Sie kennen die Chancen & Grenzen mediengestützten Lernens und reflektieren die Rahmenbedingungen für virtuelle und hybride Lernformate.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden kennen zentrale Varianten digitaler Lernformate und können diese voneinander abgrenzen. Sie kennen grundlegende Theorien, Konzepte und empirische Befunde für das Lehren und Lernen mit Medien und können diese für die Planung digitaler Lernangebote heranziehen. Die Studierenden kennen Gestaltungsempfehlungen und Methoden für ausgewählte digitale Lernszenarien und wissen um die Bedeutung rechtlicher und organisatorischer Rahmenbedingungen für deren Implementierung im Unternehmenskontext. Darüber hinaus kennen die Modulteilnehmenden zentrale Akteure und Institutionen im Wissenschafts- und Praxisumfeld des Digital Learning.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, mediengestützte Lernszenarien zielgerichtet zu konzipieren und deren Implementierung zu planen. Sie kennen die typischen Herausforderungen und können diese adäquat bearbeiten.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können mediengestützte Lernszenarien in Teams entwickeln. Sie stärken ihre Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit.

Inhalt:

- Überblick digitaler Lernformate
- Empirische Befunde zum Lernen mit Medien
- Historische Entwicklung von E-Learning
- Prinzipien multimedialen Lernens
- Soziales und kollaboratives Lernen
- Didaktisches Design
- Implementierung digitaler Lernformate
- Künstliche Intelligenz
- Barrierefreiheit
- Praxisbeispiele und Marktüberblick

Studien- / Prüfungsleistungen:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.

Literatur:

- Dittler, U. (2022). *E-Learning. Digitale Lehr- und Lernangebote in Zeiten von Smart Devices und OnlineLehre*. De Gruyter.
- Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote* (5. Auflage). De Gruyter.
- Niegemann, H. & Weinberger, A. (2020). *Handbuch Bildungstechnologie: Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen*. Springer.
- Reinmann, G. (2015). *Studientext Didaktisches Design.* Universität Hamburg.
- Wild, E. & Möller, J. (2021). *Pädagogische Psychologie.* (3. Auflage). Springer.

Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule

Modulkürzel:	Mediendidaktik II	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	1	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	Rahm, Hendric M.A.		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Wintersemester		
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht/Übung		
Lehr- und Lernmethoden:	PC-gestütztes Arbeiten, praktische Übungen zur Content-Produktion, Selbststudium: asynchrone Lehre über moodle wie z.B. Lernvideos, Lernpakete, vertiefende Übungen		
Teilnahmevoraussetzung:	Laut SPO bzw. Studienplan		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Für das unbetreute Selbstlernen kommen häufig digitale, interaktive Lernmodule („E-Learnings“) zum Einsatz. Lerner eignen sich, z.B. mit Web-based-Trainings, Bildschirmvideos oder anderer multimedialer Formate, eigenständig neues Wissen an. In diesem Modul erwerben die Studierenden grundlegende Fertigkeiten für die Entwicklung, Produktion und Ausgabe multimedialer, interaktiver Lernmodule.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden kennen den Prozess der Entwicklung multimedialer und interaktiver Lernmedien, von Grobkonzept über Drehbuch bis Ausgabe. Sie besitzen Kenntnisse, welche Hard- und Softwares zu welchen Zwecken eingesetzt werden und beherrschen deren Funktionen in Grundzügen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, multimediale, interaktive Lernmodule konzeptionell zu entwickeln und praktisch umzusetzen. Sie können verschiedene Medienformate, wie Text, Bild/Grafik, Audio und Video/Screencast mit entsprechenden Werkzeugen zweckdienlich produzieren und diese mithilfe eines Autorenwerkzeugs didaktisch sinnvoll zu einem Lernmodul arrangieren. Die Studierenden sind dazu befähigt, Lernmodule interaktiv aufzubereiten und als SCORM-Paket zu exportieren.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können Anforderungen und Gestaltungsideen für digitale Lernmodule (z.B. Web-based-Trainings) mit Auftraggebern und Dienstleistern besprechen und diskutieren.

Inhalt:
• Verschiedene Varianten interaktiver Lernmedien • Grundlagen, Konzeption, Drehbuch • Grundlagen Medienformate und Mediengestaltung • Grundlagen und praktische Übungen zur Content-Produktion (Text, Bild/Grafik, Audio, Video/Screencasts) • Ggf. Einsatz fertiger Medien unter Beachtung rechtlicher Aspekte (lizenzfreie Bilder/Audio-/Video-Dateien aus dem Internet)? • Übersicht / Aufbau / Funktionen von Autorenwerkzeugen • Kennenlernen von verschiedenen Autorenwerkzeugen • Einbindung interaktiver Elemente (Navigation, Quizfragen, Pop-Ups usw.) • Praktische Umsetzung eines Lernmoduls mit H5P • Aufbau von Learning Management Systemen (LMS) am Beispiel Moodle • Ausgabestandards (SCORM) und Einbindung in eine Lernplattform
Studien- / Prüfungsleistungen:
Portfolioprüfung, (20% Konzeptpräsentationr, 60% E-Learning als Selbstlerneinheit)
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
• Modlinger, Daniela (2020): eLearning – Konzept und Drehbuch: Handbuch für Medienautoren und Projektleiter (3. Auflage). Springer Vieweg. • Alidas, Clarice et al. (2023): Effectiveness of Gamification towards Learners' Academic Performance, in Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies, Vol.3, Ausgabe 12, December 2023, pg. 11-15

Mediendidaktik III: Online-Moderation & Webinare

Modulkürzel:	Mediendidaktik III	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	5 ECTS / 4 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:			
Veranstaltungsformat des Moduls:	Seminaristischer Unterricht (online)		
Lehr- und Lernmethoden:	Synchrone Online-Sessions mit Impulsvorträgen, Gruppenarbeiten und Übungen; außerdem Simulationen der Teilnehmenden		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Webinare - auch Web-Seminare, Live-Online-Trainings oder Live-E-Learning genannt - stellen neben Selbstlernmedien ein zentrales digitales Format in der Weiterbildung dar. Ähnlich wie in Präsenz-Seminaren werden dabei neue Inhalte unter der Leitung eines virtuellen Moderators gemeinsam in der Gruppe erarbeitet. Angehende Digital Learning Experten sollten das Potenzial dieses synchronen Lernformats kennen, um Webinare zielgerichtet gestalten und/oder Online-TrainerInnen entsprechend beauftragen zu können.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden besitzen Kenntnisse und Handwerkzeug zur Konzeption, Durchführung und Nachbereitung interaktiver Live-Online-Trainings (Webinare). Sie können die wichtigsten Tools wie Audio, Webcam, Text-Chat, Screen-Sharing, Whiteboard, Umfrage-Tool oder Arbeitsgruppenräume bedienen und einsetzen. Sie können Präsentationsunterlagen für Webinare gestalten. Sie kennen Möglichkeiten der interaktiven Gestaltung von Webinaren und sind in der Lage, eine Auswahl davon selbst anzuwenden. Sie sind in der Lage, kompetent mit sozialen und technischen Störungen umzugehen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, interaktive Seminare über das Internet (Webinare) durchzuführen. Sie können dieses Format auch für die Moderation von Team-Besprechungen und die virtuelle Zusammenarbeit einsetzen.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, mit Gesprächspartnern im virtuellen Klassenzimmer bzw. Konferenzraum zielgerichtet zu interagieren, zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.

Inhalt:
• Technische Grundlagen und Besonderheiten des virtuellen Raums • Einführung in zentrale Bedienelemente des virtuellen Klassenzimmers • Psychologische Grundlagen der internetgestützten Kommunikation • Vor- und Nachbereitung virtueller Trainingseinheiten • Didaktische Konzeption • Einsatz und Gestaltung von Präsentationsmaterialien • Moderationstechniken und Visualisierung online • Möglichkeiten der Teilnehmeraktivierung im virtuellen Klassenzimmer • Praktischer Einsatz von Tools für Live-Interaktion und Quizze • Rolle und Wirkung des Online-Moderators • Einsatz von Stimme, Mimik und Gestik im virtuellen Raum • Umgang mit Störungen und Belastungsfaktoren
Studien- / Prüfungsleistungen:
Mündliche Prüfung, 20 Minuten
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
• Fogelberg, F. & Tavanyar, J. (2015). *Live Connections. Virtual Facilitation for High Engagement and Powerful Learning. Amersfoort:* Nomadic International Business Psychology. • Luber, S. & Geisler, I. (2016): *Online-Trainings und Webinare. Von der Vermarktung bis zur Nachbereitung.* Beltz. • Hanke, U., Bach, N., & Morath, B. (2021). *Clevere Methoden für interaktive virtuelle Präsenzkurse.* (2., erweiterte Auflage). Ulrike Hanke. • Salmon, G. (2011). *E-Moderating. The key to teaching and learning online*. Routledge. • Seifert, J. & Kerschbaumer, B. (2011). *30 Minuten Online-Moderation.* Gabal.

Praxisprojekt

Modulkürzel:	Praxisprojekt	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	2	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Dozent/in	Prof. Dr. Gerner, Verena		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	10 ECTS / 8 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	8 h	
	Kontaktstunden online:	40 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	300 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:			
Veranstaltungsformat des Moduls:	Lehrprojekt: Zentrale Termine und ggf. Hospitationen vor Ort in beteiligten Unternehmen/Organisationen, Online-Sessions für Meilensteinpräsentationen und virtuelle Zusammenarbeit		
Lehr- und Lernmethoden:	Gruppenarbeit, Selbststudium, Präsentationen, Reflexion & Evaluationen		
Teilnahmevoraussetzung:	Keine		
Empfohlene Voraussetzungen:	Modul „Mediendidaktik I (Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate)“ Modul „Mediendidaktik II (Entwicklung Lernmodule)“		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Im Modul "Praxisprojekt" wenden die Studierenden die erworbenen Kenntnisse aus den Grundlagenveranstaltungen an einer realen, komplexen Problemstellung an.

Fach- und Methodenkompetenz:

Durch die Realisierung des Praxisprojekts erarbeiten sich die Studierenden weiterführende Kenntnisse und Fähigkeiten bei der Konzeption und/oder Umsetzung digitaler Lernangebote oder -Strategien. Sie sind in der Lage, ihr Vorgehen auf die Anforderungen eines Projekts abzustimmen und die Konsequenzen ihres Handelns zu reflektieren. Zudem erwerben die Studierenden Fertigkeiten in der virtuellen und interdisziplinären Teamarbeit.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, Projekte aus dem Bereich "Digital Learning" zielführend und kooperativ zu bearbeiten, Aufwände realistisch einzuschätzen und Ergebnisse und Vorgehensweisen zu reflektieren. Sie können sich erforderliche Fähigkeiten und Werkzeuge selbst aneignen und Methoden des Projektmanagements praktisch anwenden.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können sich in die Sichtweise anderer, am Projekt beteiligter Spezialisten (z.B. Personalentwickler, ITler, Betriebswirte, Fachexperten usw.) hineinversetzen, mit ihnen kommunizieren und auch in schwierigen Situationen kooperative Lösungen finden.

Inhalt:
Die Studierenden bearbeiten reale Praxisprojekte in Kleingruppen nach dem Ansatz des problembasierten Lernens. Jede Gruppe arbeitet mit einem anderen Kooperationspartner zusammen. Die Projektthemen stammen aus unterschiedlichen Branchen und Anwendungsbereichen. Beispiele: (Re-) Konzeption von Lernpfaden, Erstellung interaktiver Selbstlernmedien, Befähigung von Multiplikatoren für den Einsatz digitaler Lernformen oder Recherche und Evaluierung geeigneter digitaler Werkzeuge. Die Arbeit an den Projekten findet im Rahmen wöchentlicher Lehrveranstaltungs- und Gruppenarbeitstermine statt. Die Projekte werden gerahmt durch jeweils einen Kick-Off-Termin, mehrere Meilensteinpräsentationen und eine Abschlusspräsentation. Die Auftakt- und Abschlussveranstaltungen finden typischerweise vor Ort im Unternehmen oder an der HS Ansbach statt. Die Kommunikation & Zusammenarbeit während des Semesters, darunter auch die Meilensteinpräsentationen, erfolgt überwiegend virtuell. Ausnahmen sind möglich, wenn die Aufgabenstellung physische Präsenz erfordert. Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden Grundlagen des Projektmanagements vermittelt. Die Studierenden lernen Methoden kennen, um Projekte zu initiieren, zu planen, zu steuern und zu einem ordentlichen Abschluss zu bringen. Die Studierenden erhalten einen Rahmen und zielgerichtete Impulse für die produktive Arbeit am Projekt. Sie erhalten individuelle Betreuung und Feedback zu ihrem jeweiligen Projektthema.
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit 30-40 Seiten und exemplarische Umsetzung
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben

Masterarbeit

Modulkürzel:	MA	SPO-Nr.:	DL/HSAN-20212
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester	
	Digital Learning - Master	3	
Modulverantwortliche(r):	Professor*innen aus dem Studiengang „Digital Learning“ oder angrenzenden Fachbereichen		
Sprache:	Deutsch		
Leistungspunkte / SWS:	30 ECTS / 0 SWS		
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden in Präsenz:	24 h	
	Kontaktstunden online:	0 h	
	Selbststudium:	576 h	
	Gesamtaufwand:	600 h	
Moduldauer:	1 Semester		
Häufigkeit:	Winter- und Sommersemester		
Teilnahmevoraussetzung:	Die Ausgabe des Themas setzt 50 erworbene ECTS voraus.		
Empfohlene Voraussetzungen:	Es wird empfohlen, die Masterarbeit nach erfolgreicher Ableistung folgender Module anzumelden: „Praxisprojekt“ „Mediendidaktik I“ „Mediendidaktik II“ „Bildung III“		
Verwendbarkeit:	Master Digital Learning		

Angestrebte Lernergebnisse:

Bei der Masterarbeit sollen Studierende zeigen, dass sie in der Lage sind, eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Digital Learning wissenschaftlich zu bearbeiten und praxisorientiert zu lösen.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden kennen Ansätze zum wissenschaftlichen Arbeiten auf Master-Niveau. Sie können wissenschaftliche Methoden und Konzepte aus dem Gebiet der Mediendidaktik entsprechend der Zielstellung auswählen und anwenden. Sie können theoretische und/oder praktische Problemstellungen selbstständig bearbeiten und anhand von Gütekriterien reflektieren. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Themenstellung vor fachkundigem Publikum angemessen zu präsentieren und zu verteidigen.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig und auf Basis der Studieninhalte eine wissenschaftliche Arbeit zu erstellen und zu präsentieren, die sich einer mediendidaktischen Frage- / Problemstellung widmet.

Sozialkompetenz:

Die Studierenden können komplexe Themen aus dem Bereich „Digital Learning“ verständlich präsentieren und mit Fachpublikum diskutieren.

Inhalt:

Aus dem Gebiet des Digital Learning; variiert je nach Themenstellung

Studien- / Prüfungsleistungen:
Masterarbeit, 60 – 80 Seiten oder anteilige praktische Umsetzung mit Dokumentation
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:
• Kruse, O. (2010). *Lesen und schreiben.* UVK Verlagsgesellschaft. • Manschwetus, U. (2016). *Ratgeber wissenschaftliches Arbeiten*. Thurm Wissenschaftsverlag. • Theisen, M.R. (2017). *Wissenschaftliches Arbeiten*. Franz Vahlen Verlag

Wahlpflichtmodul

Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Master Digital Learning	2

Inhalt:

Im Studiengang Digital Learning müssen 5 ECTS durch die erfolgreiche Absolvierung eines Wahlpflichtmoduls erbracht werden.

Außerdem besteht die Möglichkeit, E-Learning-Kurse aus dem Angebot der Virtuellen Hochschule Bayern (VHB) zu belegen.

Eine Auflistung der verfügbaren Module der Hochschule und der anerkannten VHB-Kurse findet sich im aktuellen Studienplan.