


HOCHSCHULE
ANSBACH

# Modulhandbuch

## Digital Learning - Master

Fakultät Medien

SPO-20242

*Wintersemester 2026/27*

Stand: Oktober 2026

# Inhalt


## Vorstellung Studiengang DL ..... 3

## Modulbeschreibungen

Erwachsenenbildung ..... 5

Präsentieren, Moderieren, Visualisieren ..... 7

Evaluationsmethoden ..... 9

Mediendesign ..... 11

Medientechnik ..... 13

Personal- und Organisationsentwicklung ..... 15

Mediendidaktik Grundlagen ..... 17

E-Learning Content Erstellung ..... 19

Online-Trainings & Webinare ..... 21

Praxisprojekt ..... 23

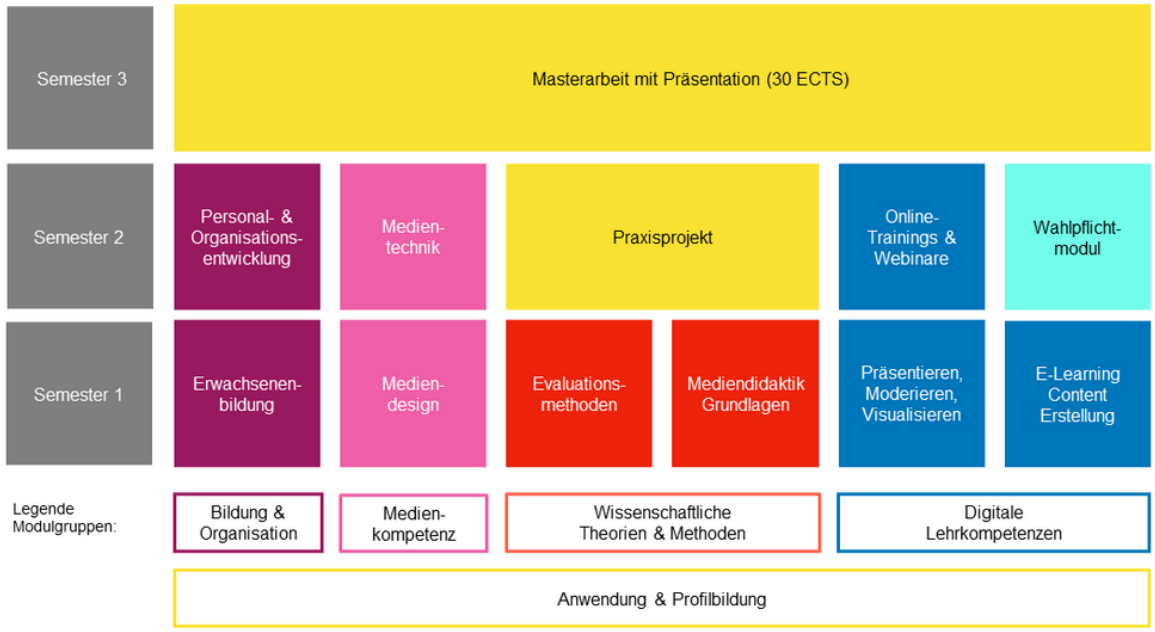
Masterarbeit ..... 25

Wahlpflichtmodul ..... 27

# 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 Dozentinnen und Dozenten 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 bietet 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 |

# Erwachsenenbildung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Erwachsenenbildung | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| 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 | | |
| Lehrformen 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 verschiedene Bereiche der Erwachsenenbildung kennen, indem sie die Themenbereiche Zielgruppe, Lernen und Prüfen im Zeitalter von generativer Künstlicher Intelligenz, Marketing und Qualitätsmanagement erarbeiten. An ausgewählten Stellen wählen sie selbstverantwortlich inhaltliche Schwerpunkte des Seminars aus und diskutieren in Kleingruppen ihre Ergebnisse.

## Handlungskompetenz

Studierende adressieren bildungsbezogene Themen und Fragestellungen in der (digitalen) Erwachsenenbildung, indem sie u. a. wissenschaftliche Artikel lesen, anwendungsorientierte Aufgaben lösen und die Erwachsenenbildung und ihre Facetten aus verschiedenen Perspektiven erschließen, z. B. indem sie Zielgruppen von Bildungsprodukten analysieren.

## 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<br>• Zielgruppenanalyse: Gering literalisierte Erwachsene, von Arbeitslosigkeit bedrohte Erwachsene<br>• Lernen im Erwachsenenalter<br>• Einsatz von genKI im Lernprozess<br>• Einsatz von genKI im Prüfungsprozess<br>• (gen)KI: Wirkliche Transformation der Bildung?<br>• Bildungsmarketing: Zusammenarbeit mit einem Experten<br>• Bildungsökonomie<br>• Qualitätsverständnis in der Erwachsenenbildung |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Portfolio-Prüfung (50% 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: |
| • Arnold, Patricia, Lars Kilian, Anne Thillosen, und Gerhard Zimmer. 2018. *Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. 5. Auflage. W. Bertelsmann Verlag.<br>• Corbin, Thomas, Margaret Bearman, David Boud, und Phillip Dawson. o. J. «The wicked problem of AI and assessment». *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 1–17. https://doi.org/10.1080/02602938.2025.2553340.<br>• Corbin, Thomas, Phillip Dawson, und Danny Liu. 2025. «Talk is cheap: why structural assessment changes are needed for a time of GenAI». *Assessment & Evaluation in Higher Education*, Mai 15, 1–11. https://doi.org/10.1080/02602938.2025.2503964.<br>• Gentile, Manuel, Giuseppe Città, Salvatore Perna, und Mario Allegra. 2023. «Do we still need teachers? Navigating the paradigm shift of the teacher's role in the AI era». *Frontiers in Education* 8. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1161777.<br>• Grienberger, Katharina, Britta Matthes, und Wiebke Paulus. 2024. «Folgen des technologischen Wandels für den Arbeitsmarkt: vor allem Hochqualifizierte bekommen die Digitalisierung verstärkt zu spüren». IAB-Kurzbericht 2024, 5. Nürnberg: Institut für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung. https://doi.org/10.48720/IAB.KB.2405%20%5BDOI%5D,%20hdl:10419/294161%20%5BHandle%5D.<br>• Helmke, Andreas, Walter Hornstein, und Ewald Terhart, Hrsg. 2000. «Qualität und Qualitätssicherung im Bildungsbereich. Schule, Sozialpädagogik, Hochschule (Heftthema, 15 Beiträge)». *Zeitschrift für Pädagogik* 41. Beiheft: 17–40. https://doi.org/10.25656/01:8481.<br>• Hippel, Aiga von, Claudia Kulmus, und Maria Stimm. 2022. *Didaktik der Erwachsenen- und Weiterbildung*. 2. aktualisierte Auflage. Brill Schöningh.<br>• Long, Duri, und Brian Magerko. 2020. «What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations». *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA), CHI '20, 1–16. https://doi.org/10.1145/3313831.3376727.<br>• Molenaar, Inge. 2021. «Personalisation of learning: Towards hybrid human-AI learning technologies». *Blockchain, and Robots*, 57–77. https://doi.org/10.1787/2cc25e37-en. |

# Präsentieren, Moderieren, Visualisieren

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Präsentieren, Moderieren, Visualisieren | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| 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 | | |
| Lehrformen 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 15-20 Min.

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.

# Evaluationsmethoden

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Evaluationsmethoden | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Digital Learning - Master | 1 | |
| 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 | | |
| Lehrformen 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<br>• Evaluationsgegenstände und Bewertungskriterien<br>• Evaluierungsmodell nach Kirkpatrick<br>• Quantitative und qualitative Ansätze der Evaluation<br>• Operationalisierung von Variablen<br>• Methoden der Datenerhebung und -auswertung<br>• Interpretation und Präsentation der Ergebnisse<br>• Exemplarisch Befragungen: Konstruktion von (Online-) Fragebögen, Auswertung von Daten, Interpretation und Präsentation der Ergebnisse<br>• Einsatzpotenzial weiterer Evaluationsmethoden für computergestütztes Lernen |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Studienarbeit, 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.<br>• Kuckartz, U., Ebert, T., Rädiker, S. & Stefer, C. (2009). *Evaluation online. Internetgestützte Befragung in der Praxis.* VS Verlag für Sozialwissenschaften.<br>• Langheiter, A. (2019). *Trainingsdesign: Wie Sie gut durchdachte, lebendige und passgenaue Weiterbildungskonzepte entwickeln*. managerSeminare Verlags GmbH.<br>• Mayring, P. (2016). *Einführung in die qualitative Sozialforschung* (6. Auflage). Beltz.<br>• Reinmann, G. (2012). *Studientext Evaluation.* https://gabi-reinmann.de/wpcontent/uploads/2013/05/Studientext_2012_Evaluation.pdf |

# Mediendesign

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Mediendesign | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Digital Learning - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Krauß, Veronika | | |
| Dozent/in | Prof. Dr. Krauß, Veronika | | |
| 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 | | |
| Lehrformen 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<br>• Designprozesse und nutzerzentrierte Gestaltung<br>• Grundlagen des Anforderungsmanagements und der Nutzerforschung<br>• Grundlagen der grafischen Gestaltung<br>• Farbpsychologie und Farbsysteme<br>• Grundlagen des Interaktionsdesigns<br>• Grundlagen der Typografie<br>• Designevaluation und User Experience |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Studienarbeit 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.<br>• Wäger, M. (2025): *Grafik und Gestaltung* (4. Auflage). Rheinwerk Design.<br>• Shneiderman, B. et al. (2016): *Designing the User Interface* (6. Auflage). Pearson.<br>• Johnson, J. (2020): *Designing with the Mind in Mind.* Morgan Kaufmann.<br>• Hornbaek, K. et al. (2025): *Introduction to Human-Computer Interaction*. Oxford.<br>Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben. |

# Medientechnik

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Medientechnik | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Digital Learning - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Krauß, Veronika | | |
| Dozent/in | Prof. Dr. Krauß, Veronika | | |
| 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: | Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | Seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Lehr- und Lernmethoden: | On-Site Präsenz-Unterricht, praktische Demonstrationen (Bild- und Tonerfassung), (Gruppen-) Übungen | | |
| 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 Projektmanagementverfahren 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:

Studienarbeit, 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

# Personal- und Organisationsentwicklung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Personal- und Organisationsentwicklung | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Digital Learning - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Dozent/in | LB Dr. Katja Dippold-Schenk | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden | 48h | |
| | Kontaktstunden online: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | Sommersemester | | |
| Lehrformen 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:

### Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden verstehen grundlegende Konzepte und Theorien der Personal- und Organisationsentwicklung. Sie können Veränderungsprozesse in Organisationen planen, steuern und evaluieren. Entsprechend dazu können sie Maßnahmen der Personalentwicklung entwerfen und umsetzen und berücksichtigen dabei die besondere Rolle von Führungskräften. Die Studierenden erkennen und bewerten aktuelle Herausforderungen und Trends in der Organisations- und Personalentwicklung, u.a. die spezifischen Herausforderungen der digitalen Transformation.

### Handlungskompetenz:

Die Studierenden können digitale Bildung in den Kontext einer Organisation einordnen und Veränderungsprozesse multiperspektivisch begleiten.

### Sozialkompetenz:

Die Studierenden können adäquat mit Professionen, die an Organisations- und Personalentwicklungsprozessen beteiligt sind, kommunizieren und zusammenarbeiten.

| Inhalt: |
| --- |
| • Einführung in die Organisationsentwicklung<br>• Diagnostik und Analyse in der Organisationsentwicklung<br>• Interventionen und Maßnahmen der Organisationsentwicklung<br>• Personalentwicklung: Strategien und Instrumente<br>• Leadership Development<br>• New Work: Konzepte, Arbeitsmodelle, Tools<br>• Aktuelle Trends und Herausforderungen in OE und PE |
| Prüfungsleistungen: |
| Studienarbeit, 15-20 Seiten |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| • Becker, M. (2018). Personalentwicklung. Stuttgart: Schäffer-Poeschel.<br>• Doppler, K., & Lauterburg, C. (2019). Change Management: Den Unternehmenswandel gestalten. Frankfurt: Campus Verlag.<br>• French, W.L., Bell, C.H., & Zawacki, R.A. (2015). Organization Development and Transformation: Managing Effective Change. New York: McGraw-Hill.<br>• Northouse, P. G. (2021). Leadership: Theory and Practice. Sage Publications.<br>• Bergmann, F., & Erpenbeck, J. (2015). New Work: New Culture. Midas Management Verlag.<br>Weitere aktuelle Fachartikel und Studien werden im Seminar bekannt gegeben. |

# Mediendidaktik Grundlagen

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Mediendidaktik Grundlagen | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| 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 | | |
| Lehrformen des Moduls: | Seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Lehr- und Lernmethoden: | Flipped Classroom-Konzept:<br>Asynchrones Selbststudium über moodle mit interaktiven Lernmodulen und Original-Literatur, dazu Leitfragen, Übungsaufgaben & Quizze<br>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<br>• Empirische Befunde zum Lernen mit Medien<br>• Historische Entwicklung von E-Learning<br>• Prinzipien multimedialen Lernens<br>• Soziales und kollaboratives Lernen<br>• Didaktisches Design<br>• Implementierung digitaler Lernformate<br>• Künstliche Intelligenz<br>• Barrierefreiheit<br>• 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.<br>• Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote* (5. Auflage). De Gruyter.<br>• Niegemann, H. & Weinberger, A. (2020). *Handbuch Bildungstechnologie: Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen*. Springer.<br>• Reinmann, G. (2015). *Studientext Didaktisches Design.* Universität Hamburg.<br>• Wild, E. & Möller, J. (2021). *Pädagogische Psychologie.* (3. Auflage). Springer. |

# E-Learning Content Erstellung

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | E-Learning Content Erstellung | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Digital Learning - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Dozent/in | LB 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 | | |
| Lehrformen 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<br>• Grundlagen, Konzeption, Drehbuch<br>• Grundlagen Medienformate und Mediengestaltung<br>• Grundlagen und praktische Übungen zur Content-Produktion (Text, Bild/Grafik, Audio, Video/Screencasts)<br>• Ggf. Einsatz fertiger Medien unter Beachtung rechtlicher Aspekte (lizenzfreie Bilder/Audio-/Video-Dateien aus dem Internet)?<br>• Übersicht / Aufbau / Funktionen von Autorenwerkzeugen<br>• Kennenlernen von verschiedenen Autorenwerkzeugen<br>• Einbindung interaktiver Elemente (Navigation, Quizfragen, Pop-Ups usw.)<br>• Praktische Umsetzung eines Lernmoduls mit H5P<br>• Aufbau von Learning Management Systemen (LMS) am Beispiel Moodle<br>• Ausgabestandards (SCORM) und Einbindung in eine Lernplattform |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Portfolio-Prüfung (10% Drehbuchpräsentation + 30% Konzeptpapier + 60% 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.<br>• 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 |

# Online-Trainings & Webinare

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Online-Trainings & Webinare | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| 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: | Sommersemester | | |
| Lehrformen 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<br>• Einführung in zentrale Bedienelemente des virtuellen Klassenzimmers<br>• Psychologische Grundlagen der internetgestützten Kommunikation<br>• Vor- und Nachbereitung virtueller Trainingseinheiten<br>• Didaktische Konzeption<br>• Einsatz und Gestaltung von Präsentationsmaterialien<br>• Moderationstechniken und Visualisierung online<br>• Möglichkeiten der Teilnehmeraktivierung im virtuellen Klassenzimmer<br>• Praktischer Einsatz von Tools für Live-Interaktion und Quizze<br>• Rolle und Wirkung des Online-Moderators<br>• Einsatz von Stimme, Mimik und Gestik im virtuellen Raum<br>• 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.<br>• Luber, S. & Geisler, I. (2016): *Online-Trainings und Webinare. Von der Vermarktung bis zur Nachbereitung.* Beltz.<br>• Hanke, U., Bach, N., & Morath, B. (2021). *Clevere Methoden für interaktive virtuelle Präsenzkurse.* (2., erweiterte Auflage). Ulrike Hanke.<br>• Salmon, G. (2011). *E-Moderating. The key to teaching and learning online*. Routledge.<br>• Seifert, J. & Kerschbaumer, B. (2011). *30 Minuten Online-Moderation.* Gabal. |

# Praxisprojekt

| | | | |
|---|---|---|---|
| Modulkürzel: | Praxisprojekt | SPO-Nr.: | DL/HSAN-20242 |
| 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: | Sommersemester | | |
| Lehrformen 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)“<br>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.<br><br>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.<br><br>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 mit Präsentation |
| 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-20242 |
| 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:<br><br>„Praxisprojekt“<br>„Mediendidaktik I“<br>„Mediendidaktik II“<br>„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.<br>• Manschwetus, U. (2016). *Ratgeber wissenschaftliches Arbeiten*. Thurm Wissenschaftsverlag.<br>• 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.