



Modulhandbuch

Multimediales Didaktisches Design - Master

Fakultät Medien

Sommersemester 2020

Stand: 2020-04-20

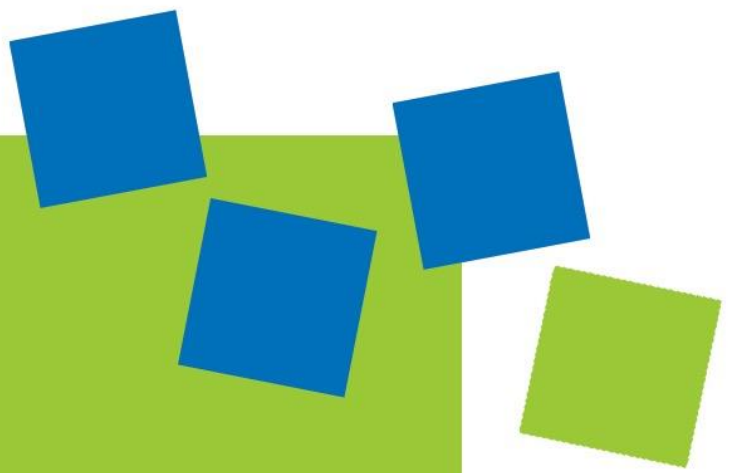
Bitte beachten:

Die Angaben dieses Modulhandbuchs zur Lehr- und Prüfungsform finden wegen
der durch Corona bedingten Umstellungen in diesem Semester

keine Anwendung!

Aktuelle Informationen zu den Veranstaltungen entnehmen Sie bitte Ihrem
Primuss-Stundenplan.

Bei einer Änderung der Prüfungsform werden Sie rechtzeitig informiert.



Inhalt

1 Vorstellung Studiengang

| | |
|--|---|
| Multimediales Didaktisches Design..... | 3 |
|--|---|

2 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 | 16 |
| Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate | 18 |
| Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule | 20 |
| Mediendidaktik III: Online-Moderation & Webinare | 22 |
| Praxisprojekt | 24 |
| Masterarbeit | 26 |
| Wahlpflichtmodule..... | 28 |

Multimediales Didaktisches Design

| | | | |
|--|--|-----------------|----------------|
| Kurzform: | MDD | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Studiengangleitung: | Prof. Dr. Verena Gerner | | |
| Studienfachberatung: | Prof. Dr. Verena Gerner | | |
| ECTS: | 90 Punkte | | |
| Regelstudienzeit: | 3 Semester | | |
| Teilnahmevoraussetzungen: | Immatrikulation im Studiengang MDD | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Im Masterstudiengang "Multimediales Didaktisches Design" entwickeln Sie die erforderlichen Fähigkeiten, um zielgruppengerechte und attraktive Lernangebote unter der Nutzung von Medien konzipieren, gestalten, implementieren und evaluieren zu können. Sie erwerben ein Grundverständnis für pädagogisches und didaktisches Handeln, erleben die Potenziale und Herausforderungen mediengestützter Bildung und reflektieren den Einfluss organisatorischer, wirtschaftlicher und rechtlicher Rahmenbedingungen auf das Tätigkeitsfeld von (digitalen) Lernbegleitern.</p> <p>Mit den erworbenen Kompetenzen sind Sie in der Lage, im Bereich der betrieblichen Aus- und Weiterbildung, in E-Learning-Agenturen, in der Erwachsenen- und Weiterbildung, in Verlagen sowie in Schnittstellen- oder Multiplikator-Funktionen in Unternehmen operativ, beratend oder leitend tätig zu sein.</p> | | | |
| Inhalt: | | | |
| <p>Der Masterstudiengang „Multimediales Didaktisches Design“ beinhaltet folgende Module:</p> <p>FACHLICHE PFLICHTMODULE: Bildung I: Erwachsenenbildung Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren Bildung III: Evaluation und Erfolgsmessung Medien I: Design Medien II: Technik Medien III: Projektmanagement Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule Mediendidaktik III: Online-Moderation & Webinare</p> <p>GRUPPENWAHLPFLICHTMODUL: Wahlpflichtmodul</p> <p>WAHLPFLICHTMODULE: Wahlpflichtmodul I Wahlpflichtmodul II</p> <p>PRAXISPROJEKT: Praxisprojekt</p> <p>MASTERARBEIT: Masterarbeit</p> | | | |

Abkürzungen:

LV=Lehrveranstaltung; SWS=Semesterwochenstunden; SU=Seminaristischer Unterricht; Ü=Übung;
PA=Projektarbeit; schrLN=schriftlicher Leistungsnachweis; mdlL=mündlicher Leistungsnachweis;
MA=Masterarbeit; /=oder

Abschluss / Akademischer Grad:

Master of Arts, Kurzform: „M.A.“

| Bildung I: Erwachsenenbildung | | | |
|--|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Bildung I: Erwachsenenbildung | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 0 h | |
| | Web-Based-Training: | 48 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | Winter- und Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | Fernstudium (vhb-Kurs) | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Keine | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Betriebliches Bildungsmanagement (vhb-Kurs)</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen und Verstehen der theoretischen Grundlagen des betrieblichen Bildungsmanagements • Entwicklung eines Bewusstseins für Herausforderungen und Spannungsfelder im Bereich betrieblicher Fort- und Weiterbildung <p>Handlungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, theoretische Inhalte in einen größeren Kontext einordnen zu können sowie diese im Rahmen der Bearbeitung einer Fallstudie auch praktisch anzuwenden | | | |
| Inhalt: | | | |
| <p>Unternehmen sehen sich heute einem Innovationstempo gegenübergestellt, das ohne historischen Vergleich ist. Nicht nur stete Produktinnovationen und Anpassungen zugehöriger Verwaltungsstrukturen sind daher essenziell für deren Fortbestand, sondern auch eine Belegschaft, die in der Lage ist, diese Bestrebungen mit entsprechenden Kompetenzen umzusetzen. Vor diesem Hintergrund kommt dem betrieblichen</p> | | | |

Bildungsmanagement eine zentrale Aufgabe zu, indem es als Schaltstelle zu verstehen ist, die derlei Kompetenzbedarfe nicht nur ermittelt, sondern darüber hinaus auch bedient. Dies kann jedoch nur gelingen, wenn entsprechendes Wissen bzgl. der Planung, Durchführung und Kontrolle von Bildungsmaßnahmen in Unternehmen vorhanden ist. Letzteres wird, neben einer erhöhten Reflexionsfähigkeit, im Rahmen dieses Kurses vermittelt. Hierzu ist dieser in zwei Teile aufgebaut.

Im ersten Teil machen sich die Studierenden mit den theoretischen Grundlagen des betrieblichen Bildungsmanagements vertraut. Hierzu sind wöchentlich durchzuarbeitende Theorieinhalte im Kurs hinterlegt, die sich bestimmten Aspekten widmen. Jede Woche ist darüber hinaus ein für das jeweilige Themenfeld relevantes Dokument aus der Praxis des betrieblichen Bildungsmanagements durchzuarbeiten. Der erste Teil wird mittels einer von den Studierenden anzufertigenden Mindmap zu den bearbeiteten Inhalten abgeschlossen, die hochzuladen ist.

Im zweiten Teil folgt die konkrete Anwendung der im ersten Teil erlernten Inhalte auf eine Fallstudie, die ein realistisches Problem eines Unternehmens darstellt. Hierbei wird, je nach Fallstudie, auf unterschiedliche Aspekte von Herausforderungen im betrieblichen Bildungsmanagement fokussiert. Den Abschluss des zweiten Teils bildet eine von den Teilnehmenden anzufertigende und benotete Hausarbeit, die gleichzeitig die Prüfungsleistung dieses Kurses darstellt. Der vorgegebene Umfang beträgt sieben Seiten und hat die Bearbeitung der Fallstudie zum Gegenstand.

Studien- / Prüfungsleistungen:

Projektarbeit

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Rudolf Tippelt / Aiga von Hippel (2018): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung (6. Auflage). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Josef Schrader (2018): Lehren und Lernen. Bielefeld: wbv.
- Aiga von Hippel / Claudia Kulmus / Maria Stimm (2019): Didaktik der Erwachsenen- und Weiterbildung. Paderborn: Schöningh.

Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren

| | | | |
|---|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Bildung II | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | seminaristischer Unterricht | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Keine | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Auch im Kontext von E-Learning bleiben Präsenzveranstaltungen nicht aus. Blended Learning macht sich die Kombination von E-Learning und Präsenzlernen explizit zu Nutze. Mediendidaktiker benötigen daher auch ein Verständnis für das Präsenzlernen. In diesem Modul lernen die Studierenden, worauf es in Präsenz-Settings ankommt und mit welchen Methoden und Medien sie das Präsenzlernen gestalten können.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>Die Studierenden kennen Ansätze und Techniken zum didaktischen Aufbau von Präsenzseminaren. Sie besitzen Kenntnisse über den Aufbau lernförderlicher Präsentationen und können interessante Lehrvorträge gestalten. Sie kennen Methoden zur interaktiven Seminargestaltung und sind in der Lage passende Methoden entsprechend des Lerngegenstands, der Rahmenbedingungen und der Zielgruppe auszuwählen. Sie wissen, wie Teilnehmergegespräche und Gruppenprozesse gesteuert und moderiert werden können. Sie kennen Techniken zur Visualisierung und Dokumentation von Lernergebnissen und können diese anwenden. Sie können klassische und digitale Medien gegenüberstellen und eine jeweils angemessene Medienwahl treffen.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, (Präsenz-) Seminare und Workshops didaktisch-methodisch zu gestalten und interaktiv durchzuführen. Sie können Gruppenarbeiten anleiten und moderieren. Zudem können sie digitale Tools zur Anreicherung von Präsenzveranstaltungen einsetzen.</p> | | | |

| |
|--|
| <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, Teilnehmer in Präsenzveranstaltungen zu aktivieren, Gruppenprozesse zu steuern und mit schwierigen Teilnehmern umzugehen.</p> |
| <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didaktische Analyse und Planung von Präsenzlernen • Konzeption und Dramaturgie eines Präsenzseminars • Lerninhalte gekonnt präsentieren und vermitteln • Der Ansatz „Storytelling“ • Medieneinsatz für Lehrvorträge und Präsentationen • Möglichkeiten der Teilnehmeraktivierung in verschiedenen didaktischen Phasen • Methoden zur Gestaltung von Gruppenunterricht • Visualisieren an Flipchart und Pinnwand • Moderation von Gruppenprozessen • Lernzielkontrollen und Live-Quizzes |
| <p>Studien- / Prüfungsleistungen:</p> <p>Projektarbeit</p> |
| <p>Vergabe von Leistungspunkten:</p> <p>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.</p> |
| <p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bühler, P. & Schlaich, P. (2013). Präsentieren in Schule, Studium und Beruf. Springer Verlag. • Langheiter, A. (2019). Trainingsdesign: Wie Sie gut durchdachte, lebendige und passgenaue Weiterbildungskonzepte entwickeln. managerSeminare Verlags GmbH. • Rachow, A. & Sauer, J. (2019). Der Flipchart-Coach. Profi-Tipps zum Visualisieren und Präsentieren am Flipchart. 8. Auflage. managerSeminare Verlags GmbH. • Seifert, J. W. (2018). Visualisieren, Präsentieren, Moderieren. 40. Auflage. Gabal Verlag. • Stadlbauer, A. (2016). Flipcharts digital. Visualisieren und Präsentieren mit Tablet. Trauner Verlag. • Weidenmann, B. (2000). Erfolgreiche Kurse und Seminare. Professionelles Lernen mit Erwachsenen. Beltz Verlag. |

Bildung III: Evaluation und Erfolgsmessung

| | | | |
|------------------------------------|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Bildung III | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 0 h | |
| | Web-Based-Training: | 48 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | FS – Fernstudium (vhb-Kurs) | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |

Angestrebte Lernergebnisse:**Praxis der Fragebogenkonstruktion (vhb-Kurs)****Fach- und Methodenkompetenz:**

- Konstruktion von testtheoretisch einwandfreien Fragebögen, die pragmatisch einsetzbar und mit gängigen Computerprogrammen (Excel, Open Office) auswertbar sind.

Handlungskompetenz:

- Selbstständige Erstellung eines Fragebogens
- Nutzung frei verfügbarer Online-Systeme, um Fragebögen online einzusetzen

Sozialkompetenz:

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

Inhalt:

In diesem Kurs lernen Studierende unter Anleitung, selbst einen kleinen Fragebogen (zum Beispiel für die eigene Abschlussarbeit) zu erstellen, der einerseits wissenschaftlichen Kriterien genügt, andererseits aber auch praktikabel ist.

Neben Grundbegriffen wie Objektivität, Reliabilität und Validität und Elementen der Testtheorie deckt dieser Kurs auch Aspekte wie Urheberrecht und Datenschutz ab.

Klassische Papier-Fragebogen werden hier ergänzt durch die Möglichkeit, einen Fragebogen online zu erstellen. Zahlreiche Tutorial-Videos unterstützen die Studierenden dabei, eine solche Online-Erhebung für ihre eigene Fragestellung umzusetzen.

Außer Grundkenntnissen in der Computerbedienung setzt dieser Kurs nichts voraus. Mathematische Aspekte werden ebenso von Grund auf erläutert wie alle Arbeitsschritte, die am Computer geschehen.

Aufbau:

- Allgemeines Wissen rund um den Fragebogen
- Statistik-Grundlagen
- Erstellung eines Fragebogens
- Erstellung eines Online-Fragebogens (LimeSurvey)
- Fragebogen-Beispiele
- Erfassung der Antworten
- Auswertung der Daten
- Evaluation und Präsentation

Studien- / Prüfungsleistungen:

Studienarbeit

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). Studententext Evaluation. https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Studententext_2012_Evaluation.pdf

| Medien I: Design | | | |
|--|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Medien I: Design | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. M.A. Walliczek, Philipp | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fähigkeit zur Analyse von Gestaltungsprodukten wie eLearning Tutorials, Books, Websites, Apps, CD Fähigkeit zur Analyse von fotografischen Bildern hinsichtlich ihres dokumentarischen, journalistischen und gestalterischen Werts <p>Handlungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse von Gestaltungslösungen und daraus Entwicklung eigener Lösungen <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sind in der Lage, mit Grafikern zusammenzuarbeiten. | | | |

| |
|--|
| Inhalt: |
| <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung• Typografie, Gestaltraster, Bildappell (am Beispiel von Plakat, Websites, Apps)• UX-Design (Usability und User Experience)• Bildgestaltung mit Fotografie (Einstellungsgrößen, Brennweite, Decisive moment, Figur-Grund-Beziehung, Lichtrichtung) |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Projektarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| <ul style="list-style-type: none">• Bleckwenn/Schwarze: Gestaltungslehre, 2010• Kerner/Duroy: Bildgestaltung, 1992• Jäger: Grafik und Gestaltung, 2016• Heimann/Schütz: Wie Design wirkt, 2017• Kemp: Geschichte der Fotografie, 2014• Baats: Geschichte der Fotografie, 2012 |

| Medien II: Technik | | | |
|--|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Medien II: Technik | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Keine | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>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.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis relevanter Grundbegriffe und Zusammenhänge aus der Informations- und Medientechnik (z.B. Größen und Einheiten für Kapazität, Bandbreite oder Auflösung usw.) • Kenntnisse von und Verständnis für das Zusammenspiel von Hard- und Software bei der Realisierung von Lernanwendungen (z.B. Kameratechnik und Bildbearbeitung, Tonaufnahme und -bearbeitung usw.) • Kenntnisse von und Verständnis für gebräuchliche Formen der Zusammenarbeit und für Workflows in Unternehmen, Agenturen usw. • Kenntnisse von und Beurteilungsfähigkeit für die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Anwendungspraxis (z.B. KI, VR oder Cloudtechnologie) • Kenntnis von Aufgaben, Bedeutung und Methoden des Projekt- und Qualitätsmanagements für die Anwendungspraxis | | | |

Handlungskompetenz:

Die Studierenden können mit gängiger Hardware zur Bild- und Tonerfassung (Foto, Video, Audio, ...) 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:

schriftliche Prüfung, 90 Minuten

Vergabe von Leistungspunkten:

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

Literatur:

- Malaka, Butz und Hußmann (2009): Medieninformatik – Eine Einführung. München: Pearson.
- Radtke, Susanne P.; Pisani, Patricia; Wolters, Walburga (2013): Handbuch visuelle Mediengestaltung. Visuelle Sprache, Grundlagen der Gestaltung, Konzeption digitaler Medien, Skills für Berufsanfänger. 7. Aufl. Berlin: Cornelsen.

- Teschner, Helmut (2017): Druck- und Medientechnik. Informationen gestalten, produzieren, verarbeiten. 14. Aufl.
- Burosch, Klaus (2017): Medientechnik. Geschichte, Grundlagen und Gegenwart der Medientechnik. 1. Aufl.
- Freyer, Ulrich (2013): Medientechnik. Basiswissen Nachrichtentechnik, Begriffe, Funktionen, Anwendungen.
- Hölzgen, Stefan (2017): Medientechnisches Wissen: Logik, Informationstheorie. Oldenbourg: deGruyter.
- Knoll, Meinhardt (2016): Mobile Computing. Grundlagen – Prozesse und Plattformen – Branchen und Anwendungsszenarien. Wiesbaden: Springer-Vieweg.

Medien III: Projektmanagement

| | | | |
|------------------------------------|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Medien III: Projektmanagement | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Feldmann, Martin | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | SU/Ü - seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |

Angestrebte Lernergebnisse:

Neben der didaktischen und technischen Analyse muss auch auf die Wirtschaftlichkeit von Weiterbildungsmaßnahmen geachtet werden. In diesem Modul erhalten die Studierenden einen Einblick in betriebswirtschaftliche Grundlagen und Projektmanagement. Zusätzlich soll eine Sensibilisierung für die Themengebiete (Medien-)Recht und Datenschutz erreicht werden.

Fach- und Methodenkompetenz:

Durch einen Einblick in die BWL verstehen die Studierenden, warum auch wirtschaftliche Aspekte beachtet werden müssen. Zudem erhalten die Studierenden einen Einblick in das Projektmanagement. Sie verstehen die Notwendigkeit eines planvollen Vorgehens und können ausgewählte Methoden anwenden. Außerdem verstehen die Studierenden Probleme des Themenkomplexes (Medien-) Recht und Datenschutz. Mit Hilfe der angebotenen Informationen sollen sie in der Lage sein, sich in den Themenkomplex BWL / Projektmanagement einzuarbeiten. Die Studierenden sind in der Lage, Vorschriften zu finden und zu interpretieren.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden können eine einfache Projektkalkulation durchführen. Die Studierenden sind in der Lage, grob abzuschätzen, ob ein Projekt sich finanziell lohnt. Außerdem sind sie in der Lage, ausgewählte Methoden des Projektmanagements anzuwenden.

| |
|--|
| Sozialkompetenz: Die Studierenden sind in der Lage, mit der Finanzabteilung bzw. Controllern ein Projekt durchzusprechen. Sie verstehen grundlegende Begriffe und können diese richtig gebrauchen. Bei Rechtsfragen können die Studierenden mit Experten Problemlagen erörtern. |
| Inhalt: |
| <ul style="list-style-type: none">• BWL Grundlagen• Projektmanagement• Software-Projektmanagement• Projektkalkulation• Kosten-Nutzen-Analyse• Medienrecht• Urheberrecht• Datenschutz• Grundlagen der Personalentwicklung / Personalführung |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Projektarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| <ul style="list-style-type: none">• Wirtz (2016): Medien- und Internetmanagement, Springer Gabler, 978-3658077129• Gläser (2014): Medienmanagement, Vahlen, 978-3800647651 |

Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate

| | | | |
|------------------------------------|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Mediendidaktik I | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 24 h | |
| | Web-Based-Training: | 24 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | Blended Learning | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Keine | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |

Angestrebte Lernergebnisse:

In diesem Modul lernen die Studierenden, virtuelle Lernaktivitäten zu konzipieren und mediale Lernformen didaktisch sinnvoll einzusetzen. Sie reflektieren die Rahmenbedingungen für erfolgreiche mediengestützte Lernformate, insb. Blended Learning, und sind in der Lage, ein eigenes Lehr-/Lernkonzept zu entwickeln.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden kennen Modelle und Vorgehensweise zur Konzeption digitaler Lernformate, insb. Blended Learning Szenarien. Sie können Lernziele formulieren und Zielgruppen analysieren. Sie sind in der Lage, Selbstlernmedien zu beurteilen und sinnvoll einzusetzen. Sie kennen Formen des kollaborativen E-Learnings und können deren Einsatz planen. Sie wissen um die Bedeutung von Teilnehmeraktivierung und kennen Möglichkeiten, diese in mediengestützten Lernszenarien umzusetzen. Sie wissen um wirtschaftliche, rechtliche und organisatorische Rahmenbedingungen und können diese in der konzeptionellen Arbeit berücksichtigen.

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: |
| <ul style="list-style-type: none">• Überblick mediengestützter Lehr-/Lernformate• Grundlagen des Blended Learning• Theoretische Grundlagen zum didaktischen Design• Lernzielorientierte Konzeption hybrider Lernpfade• Überblick, Konzeption und Bewertung von Selbstlernmedien: WBT, Video, Audio, Interaktive PDFs, Quiz-Apps, etc.• Überblick, Konzeption und Bewertung von kollaborativem Lernen im E-Learning: Social Software, Foren, Virtuelle Klassenzimmer, etc.• Teilnehmeraktivierung und Betreuung im Blended Learning• Didaktische Integration der Bausteine, Verzahnung mit Präsenzworkshops• Wirtschaftliche, rechtliche und organisatorische Rahmenbedingungen• Erfolgsfaktoren für Blended Learning• Blended Learning / E-Learning im Kontext betrieblicher Personalentwicklung• Praxisbeispiele |
| 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: |
| <ul style="list-style-type: none">• Michael Kerres (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote (5. Auflage). Oldenbourg: De Gruyter.• Werner Sauter / Simon Sauter (2015): Workplace Learning: Integrierte Kompetenzentwicklung mit kooperativen und kollaborativen Lernsystemen. |

Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule

| | | | |
|------------------------------------|--|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Mediendidaktik II | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 1 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | seminaristischer Unterricht/Übung | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Keine | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |

Angestrebte Lernergebnisse:

Für das unbetreute Selbstlernen kommen häufig interaktive Lernmodule zum Einsatz. Lerner eignen sich, z.B. mit Web-based-Trainings oder anderer multimedialer Formate, eigenständig neues Wissen an. In diesem Modul erwerben die Studierenden ein grundlegendes Verständnis sowie Fertigkeiten für die Entwicklung interaktiver Lernmodule.

Fach- und Methodenkompetenz:

Die Studierenden besitzen Kenntnisse in der Analyse und Auswahl von Autorentools, sie kennen den Prozess der Entwicklung von interaktiven Lernmedien. Die Studierenden beherrschen die grundlegenden Funktionen eines Autorentools.

Handlungskompetenz:

Die Studierenden sind in der Lage ein Drehbuch für ein E-Learning zu erstellen und mittels eines Autorentools praktisch umzusetzen.

Sozialkompetenz:

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

| |
|---|
| Inhalt: |
| <ul style="list-style-type: none">• Arten interaktiver Lernmedien• Kategorien und Kriterien von Autorensystemen• Konzeptionsphasen von E-Learning-Einheiten• Content-Produktion für E-Learning• Praktische Umsetzung mit ausgewähltem Autorentool |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Projektarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| <ul style="list-style-type: none">• Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote (5. Auflage). De Gruyter Studium.• Stoecker, Daniela (2013): eLearning – Konzept und Drehbuch: Handbuch für Medienautoren und Projektleiter (2. Auflage). Springer Vieweg.• Uhrig, Martin (2018): Adobe Captivate 2019: Erfolgreich(e) Screencasts und E-Learning-Anwendungen erstellen. CreateSpace Independent Publishing Platform. |

Mediendidaktik III: Online-Moderation & Webinare

| | | | |
|---|---|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | Mediendidaktik III | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 5 ECTS / 4 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 102 h | |
| | Gesamtaufwand: | 150 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | synchroner Online-Kurs (Webinare) | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Modul „Präsentieren, Moderieren, Visualisieren“ | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Webinare stehen im Kontext des multimedialen Lernens für Live-Seminare im Internet. Ähnlich wie Präsenztrainings finden sie zeitgleich statt, die Lerner können jedoch von unterschiedlichen Standorten aus teilnehmen. Mit diesem Format können Lerninhalte schnell „ausgeliefert“ werden. Sie kommen auch dann zum Einsatz, wenn sich die Produktion von Lernmedien z.B. aufgrund der geringen Halbwertszeit des Lerngegenstands oder einer zu kleinen Zielgruppe nicht lohnt. Mediendidaktiker sollten das Potenzial des synchronen E-Learnings kennen und innerhalb des breiten Spektrums möglicher Lernformate einordnen können.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>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.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>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.</p> | | | |

| |
|--|
| Sozialkompetenz: |
| Die Studierenden sind in der Lage, mit Gesprächspartnern im virtuellen Klassenzimmer bzw. Konferenzraum zielgerichtet zu interagieren, zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. |
| Inhalt: |
| <ul style="list-style-type: none">• 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 und Drehbuch• Einsatz und Gestaltung von Präsentationsmaterialien• Moderationstechniken und Visualisierung online• Möglichkeiten der Teilnehmeraktivierung im virtuellen Klassenzimmer• Rolle und Wirkung des Online-Moderators• Einsatz von Stimme, Mimik und Gestik im virtuellen Raum• Umgang mit Störungen und Belastungsfaktoren |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Projektarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| <ul style="list-style-type: none">• Fogelberg, F. & Tavanyar, J. (2015). Live Connections. Virtual Facilitation for High Engagement and Powerful Learning. Amersfoort: Nomadic International Business Psychology.• Salmon, G. (2011). E-Moderating. The key to teaching and learning online. New York: Routledge.• Seifert, J. & Kerschbaumer, B. (2011). 30 Minuten Online-Moderation. Offenbach: Gabal. |

| Praxisprojekt | | | |
|---|---|------------------------|----------------|
| Modulkürzel: | PraxisProj | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 2 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 10 ECTS / 8 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 48 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 252 h | |
| | Gesamtaufwand: | 300 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Sommersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | seminaristischer Unterricht/Projektarbeit | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Laut SPO bzw. Studienplan | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | Modul „Medien I (Design)“ Modul „Medien II (Technik)“ Modul „Mediendidaktik I (Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate)“ Modul „Mediendidaktik II (Entwicklung Lernmodule)“ | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>In diesem Modul setzen die Studierenden die gewonnenen Kenntnisse aus den Grundlagenveranstaltungen anhand eines konkreten und realistischen Praxisprojekts um.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>Durch die Realisation eines Projektes erarbeiten sich die Studierenden Wissen und Fähigkeiten bei der Umsetzung von komplexen Projekten und der Zusammenarbeit im (interdisziplinären) Team.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, mediengestützte Lernprojekte realistisch einzuschätzen. Sie können sich erforderliche neue Techniken und Methoden selbst aneignen und anwenden. Die Studierenden beherrschen die Methoden des Projektmanagements und können diese anwenden.</p> | | | |

| |
|--|
| Sozialkompetenz: Die Studierenden können sich in die Sichtweise anderer, am Projekt beteiligter Spezialisten (z.B. Grafiker, Programmierer, Betriebswirte) hineinversetzen, mit Ihnen kommunizieren und auch in schwierigen Situationen kooperative Lösungen finden. |
| Inhalt: |
| Projektthemen aus unterschiedlichen, bevorzugt interdisziplinären Anwendungsbereichen |
| Studien- / Prüfungsleistungen: |
| Projektarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: |
| Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: |
| |

| Masterarbeit | | | |
|--|--|-----------------|----------------|
| Modulkürzel: | MA | SPO-Nr.: | MDD/HSAN-20191 |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester | |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 3 | |
| Modulverantwortliche(r): | Prof. Dr. Gerner, Verena | | |
| Sprache: | Deutsch | | |
| Leistungspunkte / SWS: | 20 ECTS / 0 SWS | | |
| Arbeitsaufwand: | Kontaktstunden: | 24 h | |
| | Web-Based-Training: | 0 h | |
| | Selbststudium: | 576 h | |
| | Gesamtaufwand: | 600 h | |
| Moduldauer: | 1 Semester | | |
| Häufigkeit: | nur Wintersemester | | |
| Lehrformen des Moduls: | Masterarbeit | | |
| Teilnahmevoraussetzung: | Die Ausgabe des Themas setzt 50 erworbene ECTS voraus. | | |
| Empfohlene Voraussetzungen: | <p>Es wird empfohlen, die Masterarbeit nach erfolgreicher Ableistung folgender Module anzumelden:</p> <p>„Praxisprojekt“ „Mediendidaktik I“ „Mediendidaktik II“ „Evaluation und Erfolgsmessung“</p> | | |
| Verwendbarkeit: | Master Multimediales Didaktisches Design | | |
| Angestrebte Lernergebnisse: | | | |
| <p>Bei der Masterarbeit sollen Studierende zeigen, dass sie in der Lage sind, eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Multimediales Didaktisches Design wissenschaftlich zu bearbeiten und praxisorientiert zu lösen.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>Die Studierenden kennen Ansätze zum wissenschaftlichen Arbeiten auf Master-Niveau. Sie können wissenschaftliche Methoden (empirische Methoden, Literaturrecherche, etc.) aus dem Gebiet der Mediendidaktik entsprechend der Zielstellung auswählen und anwenden. Sie kennen Gütekriterien für wissenschaftliche Arbeiten und können ihre eigene Vorgehensweise anhand dieser Kriterien reflektieren. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Themenstellung vor fachkundigem Publikum angemessen zu präsentieren und zu verteidigen.</p> | | | |

| |
|---|
| 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 mediendidaktische Problemstellungen angemessen und verständlich präsentieren und mit Fachpublikum diskutieren. |
| Inhalt: Aus dem Gebiet der Mediendidaktik; variieren je nach Themenstellung |
| Studien- / Prüfungsleistungen: Masterarbeit |
| Vergabe von Leistungspunkten: Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan. |
| Literatur: <ul style="list-style-type: none">• Kruse, O. (2010). Lesen und schreiben. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.• Manschwetus, U. (2016). Ratgeber wissenschaftliches Arbeiten. Lüneburg: Thurm Wissenschaftsverlag.• Theisen, M.R. (2017). Wissenschaftliches Arbeiten. München: Franz Vahlen Verlag |

| Wahlpflichtmodule | | |
|---|---|-----------------|
| Modulkürzel: | | |
| Zuordnung zum Curriculum: | Studiengang u. -richtung | Studiensemester |
| | Multimediales Didaktisches Design - Master | 2-3 |
| Inhalt: | | |
| <p>Im Studiengang Multimediales Didaktisches Design müssen 15 ECTS durch die erfolgreiche Absolvierung von Wahlpflichtmodulen erbracht werden (incl. Gruppenwahlpflichtmodul). Diese Module können aus den Wahlpflichtmodulen anderer Studiengänge und aus dem Sprachenzentrum der Hochschule Ansbach gewählt werden.</p> <p>Außerdem besteht die Möglichkeit, E-Learning-Kurse aus dem Angebot der Virtuellen Hochschule Bayern (VHB) zu belegen.</p> <p>Eine Auflistung der verfügbaren Module der Hochschule und der anerkannten VHB-Kurse findet sich im aktuellen Studienplan.</p> | | |