



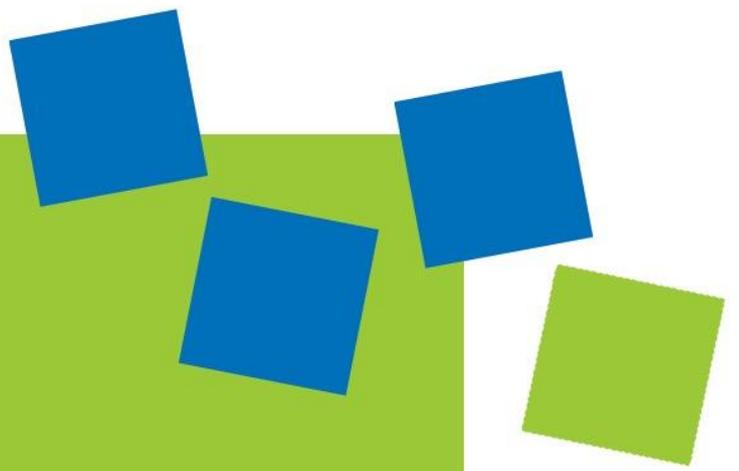
Modulhandbuch

Multimediales Didaktisches Design - Master

Fakultät Medien

Wintersemester 2019/20

Stand: 2019-10-15



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

Multimediales Didaktisches Design			
Kurzform:	MDD	SPO-Nr.:	HSAN-20191
Studiengangleitung:	Prof. Dr. Gerner, Verena		
ECTS:	90 Punkte		
Regelstudienzeit:	3 Semester		
Teilnahmevoraussetzung:	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 Lernformaten 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>			

MASTERARBEIT:
Masterarbeit

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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>Fach- und Methodenkompetenz: Die Studierenden besitzen Kenntnisse in den Grundlagen der Lern- und Motivationspsychologie. Sie besitzen Kenntnisse über Handlungsfelder und Akteure der Erwachsenen- und Weiterbildung. Sie sind in der Lage, multimediales Lernen in den Kontext des Erwachsenenlernens und entsprechenden institutionellen Rahmenbedingungen einzuordnen.</p> <p>Handlungskompetenz: Die Studierenden sind in der Lage, Lernprozesse mit Erwachsenen zu planen, zu steuern, zu begleiten und zu beraten.</p> <p>Sozialkompetenz: Die Studierenden können bildungswissenschaftliche Ansätze im Team besprechen und reflektieren ihre eigene Rolle als angehender pädagogischer Professional.</p>		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wie Lernen funktioniert – Lerntheorien im Überblick • Lernfähigkeit – Neurobiologie des Lernens • Lernstrategien - Lernmethoden • Didaktik und Methodik des Erwachsenenlernens • Veranstaltungsplanung – von der Idee zum Praxistransfer • Lernprozesse erfolgreich begleiten und steuern – Dynamik von Lerngruppen 		

<ul style="list-style-type: none">• Wenn das Lernen hakt - Lernberatung• Rahmenbedingungen der Erwachsenenbildung / Weiterbildung• Formate und Institutionen des Lernens Erwachsener - betriebliche und berufliche Weiterbildung• Bildungsmanagement als Personalentwicklung• Pädagogische Professionalität – „Learning Professionals“
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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>		

Sozialkompetenz:
Die Studierenden sind in der Lage, Teilnehmer in Präsenzveranstaltungen zu aktivieren, Gruppenprozesse zu steuern und mit schwierigen Teilnehmern umzugehen.
Inhalt:
<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
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>(Mediengestützte) Lehr-/Lernszenarien bedürfen einer Kriterien geleiteten 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 eines Unternehmens. In diesem Modul lernen die Studierenden Ansätze und Methoden der Evaluation und Erfolgsmessung.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>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.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>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.</p>		

Sozialkompetenz:
Die Studierenden können Evaluationsmethoden mit Projektpartnern besprechen und Evaluationsergebnisse adäquat kommunizieren.
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none">• Evaluationsgegenstände, insb. Output-Evaluation (Lernerfolg, Akzeptanz,...)• Bewertungskriterien und -Vergleichsmaßstäbe• Evaluierungsmodell nach Kirkpatrick• Akteure der Evaluation• Phasen einer Evaluation• Quantitative und qualitative Methoden der Evaluation• Verfahren der Datenerhebung und -auswertung• Konzeption und Durchführung von Online-Umfragen• Einsatzpotenzial von Eye-Tracking für computergestütztes Lernen
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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> <p>Analyse von Gestaltungslösungen und daraus Entwicklung eigener Lösungen</p> <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, mit Grafikern zusammenzuarbeiten.</p>		
Inhalt:		
<ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung Typografie, Gestaltraster, Bildappell (am Beispiel von Plakat, Websites, Apps) UX-Design (Usability und User Experience) 		

<ul style="list-style-type: none">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
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> <p>Kenntnis relevanter Grundbegriffe und Zusammenhänge aus der Informations- und Medientechnik (z.B. Größen und Einheiten für Kapazität, Bandbreite oder Auflösung usw.)</p> <p>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.)</p> <p>Kenntnisse von und Verständnis für gebräuchliche Formen der Zusammenarbeit und für Workflows in Unternehmen, Agenturen usw.</p> <p>Kenntnisse von und Beurteilungsfähigkeit für die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Anwendungspraxis (z.B. KI, VR oder Cloudtechnologie)</p> <p>Kenntnis von Aufgaben, Bedeutung und Methoden des Projekt- und Qualitätsmanagements für die Anwendungspraxis</p>		

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.
- Höltgen, 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>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.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>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.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>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.</p>		

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:
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">• 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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:	Keine	
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>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.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>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.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>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.</p>		

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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Wintersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Übung	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Keine	
Angestrebte Lernergebnisse:		
<p>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.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <p>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.</p> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage ein Drehbuch für ein E-Learning zu erstellen und mittels eines Autorentools praktisch umzusetzen.</p> <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Die Studierenden können Anforderungen und Gestaltungsideen für digitale Lernmodule (z.B. Web-based-Trainings) mit Auftraggebern und Dienstleistern besprechen und diskutieren.</p>		

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	
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
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	150 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Modul „Präsentieren, Moderieren, Visualisieren“	
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	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimediales Didaktisches Design - Master	2
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	10 ECTS / 8 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	48 h
	Selbststudium:	102 h
	Gesamtaufwand:	300 h
Moduldauer:	1 Semester	
Häufigkeit:	nur Sommersemester	
Lehrformen des Moduls:	seminaristischer Unterricht/Projektarbeit	
Teilnahmevoraussetzung:		
Empfohlene Voraussetzungen:	Modul „Medien I (Design)“ Modul „Medien II (Technik)“ Modul „Mediendidaktik I (Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate)“ Modul „Mediendidaktik II (Entwicklung Lernmodule)“	
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> <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Die Studierenden können sich in die Sichtweise anderer, am Projekt beteiligter Spezialisten (z.B. Grafiker,</p>		

Programmierer, Betriebswirte) hineinversetzen, mit Ihnen kommunizieren und auch in schwierigen Situationen kooperative Lösungen finden.
Inhalt:
Projektthemen aus unterschiedlichen, bevorzugt interdisziplinären Anwendungsbereichen
Studien- / Prüfungsleistungen:
Projektarbeit mit Präsentation, 15 Min.
Vergabe von Leistungspunkten:
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
Literatur:

Masterarbeit		
Modulkürzel:	MA	
Zuordnung zum Curriculum:	Studiengang u. -richtung	Studiensemester
	Multimediales Didaktisches Design - Master	3
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut	
Sprache:	Deutsch	
Leistungspunkte / SWS:	20 ECTS / 0 SWS	
Arbeitsaufwand:	Kontaktstunden:	24 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>	
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> <p>Handlungskompetenz:</p> <p>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.</p>		

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