

Modulübersicht und Modulhandbuch

Juni 2009

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

1. Modulübersicht

Modul	Credit Points	SWS	Empfohlenes Semester	Prüfungsart	Studienleistungen	
Pflichtbereich (Module 1-7)						
Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft	10	4	1-2	mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)	
K o n s.	Modul 2 (<i>konsekutiv</i>): Projekt- und Wissensmanagement I	10	2	1	mind. 1 große Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)
	Modul 3 (<i>konsekutiv</i>): Projekt- und Wissensmanagement II	10	2	2	mind. 1 große Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)
nicht K o n s.	Modul 2 (<i>nicht-konsekutiv</i>): Einführung in die Medieninformatik I	10	8	1-3	mind. 1 große Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)
	Modul 3 (<i>nicht-konsekutiv</i>): Einführung in die Medieninformatik II	10	8	2	mind. 1 große Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)
Modul 4: Historische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft	10	4	1 & 3 (konsekutiv) 1 & 2 (nicht konsekutiv)	mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)	
Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder und -methoden	10	4	2-3	mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)	
Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext	10	4	1 & 3	mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)	
Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen	10	4	1-2	mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung	siehe PO § 9 (1)	
Wahlpflichtbereich (Module 8 bis 13) (zwei der folgenden Module sind nachzuweisen)	20	4-8	2-3		siehe PO § 9 (1)	
Modul 8: Theoretische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		(mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung)		
Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		(mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung)		
Modul 10: Mediale Marktkommunikation	(10)	(4)		(mind. 1 große <i>und</i> mind. 1 kleine Prüfungsleistung)		
Modul 11: Empirische Zugänge zu Digital Game Studies	(10)	(2-4)		(mind. 1 große Prüfungsleistung)		
Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		(mind. 1 große Prüfungsleistung)		
Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation	(10)	(2)		(mind. 1 große Prüfungsleistung)		
Abschlussbereich:						
Masterseminar (Kolloquium)	2	2	4			
Masterarbeit	25		4			
Verteidigung	3		4			
Summe (konsekutiv)	120	30-34				
Summe (nicht-konsekutiv)	120	42-46				

2. Modulhandbuch

Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft
Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)
Qualifikationsziele: <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden erarbeiten sich das Konzept der Bildung als Kernkategorie der Bildungswissenschaft in der Auseinandersetzung mit klassischen und gegenwärtigen bildungstheoretischen Texten. Sie lernen, Bildung von anderen erziehungswissenschaftlichen Kernkonzepten (Erziehung, Lernen, Sozialisation, Biographie) abzugrenzen.• Die Studierenden setzen sich mit der historischen Situierung und Transformation von Bildungskonzepten auseinander und lernen insbesondere die Relevanz von Bildung in komplexen Gesellschaften anhand strukturaler Bildungsmodelle sowie zeitdiagnostischer Analysemodelle kennen.• Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, Bildungsaspekte im weiteren Kontext anthropologischer oder bildungsphilosophischer Thematisierungsformate zu reflektieren und zu beurteilen.• Die Studierenden lernen die Thematik der Medienbildung anhand der Bedeutung von Medien, Medienstrukturen und medialen Handlungspraxen im Hinblick auf Strukturen und Dynamiken von Bildungsprozessen kennen.
Inhalt: <ul style="list-style-type: none">• Historische und zeitdiagnostische Aspekte von Bildung• Bildungstheorien unter besonderer Berücksichtigung strukturaler Bildungstheorie• Anthropologische und philosophische Thematisierungsformate von Bildung• Medienbildung unter besonderer Berücksichtigung strukturaler Medienbildung• Von der Medienkompetenz zur Medienbildung• Entwicklung theoriebezogener Forschungsfragen
Schlüsselkompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Methodenkompetenzen: Sensibilität für begriffliche und theoretische Differenzen, begrifflich-analytisches Denken, Bearbeitungsformate wissenschaftlicher Fragestellungen• Selbstkompetenz: Reflexivität und Flexibilität im Umgang mit Theoriebeständen
Lehrformen: Vorlesung, Seminar
Voraussetzung für die Teilnahme: Keine
Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 4 SWS (56 Std.) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.
Leistungspunkte und Noten: <ul style="list-style-type: none">• Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1));• Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Leistungsnachweisen zusammen.• Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Leistungsnachweise.• Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Semester
Modulverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki

Modul 2 (konsekutiv):**Projekt- und Wissensmanagement I****Typ:**

Pflichtmodul (MA Medienbildung, konsekutiv)

Qualifikationsziele:

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

Inhalt:

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

Schlüsselkompetenzen:

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

Lehrformen:

Seminare mit integrierter Projektteilnahme; Projektarbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28 Std. (2 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Studienleistungen: mindestens eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1))
- Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen.
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen.
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Wintersemester

Modulverantwortliche:

FGSE, IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme

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

<p>Modul 3 (konsekutiv): Projekt- und Wissensmanagement II</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung, konsekutiv)</p>
<p>Qualifikationsziele: In diesem fortführenden Modul erwerben die Studierenden die Fähigkeit, Projekte im Medienbereich a) zu evaluieren und b) zu steuern. a) Es werden Methoden zur Evaluation, Ergebnispräsentation und zum Qualitätsmanagement vermittelt. b) Die Studierenden lernen Grundzüge des Projektcontrollings kennen. Sie üben, Projektabläufe zu koordinieren und Teammitglieder kompetent zu leiten sowie projektinterne und -externe Interaktions- und Kommunikationsprozessen zu verbessern.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluationskonzepte und -methoden • Continual Development in Project Management • Teambildung, Teamkoordination • Projektabschluss, Projektberichte und -dokumentation
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Innovationsmanagement, Aufbau von Netzwerken • Sozialkompetenz: Kommunikation als Führungsaufgabe, Konfliktmanagement • Selbstkompetenz: Strategisches Denken, Selbstreflexivität
<p>Lehrformen: Seminare mit integrierter Projektteilnahme; Projektarbeit</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Teilnahme am Modul 2</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 28 Std. (2 SWS) Individuelle Lernzeiten: 272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Sommersemester</p>
<p>Modulverantwortliche: FGSE, IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki</p>

<p>Modul 2 (nicht-konsekutiv): Einführung in die Informatik – Grundlagen, Algorithmen und Datenstrukturen</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung, nicht-konsekutiv)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Modul wird als zweisemestrige Veranstaltung angeboten. In diesem Modul sollen grundlegende theoretische Kenntnisse in Algorithmen und Datenstrukturen sowie in elementaren praktischen Fertigkeiten beim Programmieren erlangt werden.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung Algorithmen und Datenstrukturen • Ausgewählte Algorithmen der Informatik (Such- und Sortierverfahren, Datenkomprimierung, Verschlüsselung) • Bewerten und Beschreiben von Algorithmen • Einführung in die Programmierung • Methoden und Werkzeuge zur Softwareentwicklung • Implementieren von Algorithmen in einer imperativen Programmiersprache • Datenstrukturen und Datentypen • Datenschutz und Datensicherheit
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren
<p>Lehrformen: Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbständige Arbeit</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 8 SWS (112 Std.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2+2 SWS Vorlesung • 2+2 SWS Übung <p>Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten: Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Bestehen einer mündlichen oder schriftlichen (Klausur) Prüfung • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FIN, ISG: Dr. Henry Herper</p>

<p>Modul 3 (nicht-konsekutiv): Einführung in die Informatik – Computerorganisation/Angewandte Informatik</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung, nicht-konsekutiv)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Modul wird als einsemestrige Veranstaltung angeboten. Es setzt sich aus zwei Vorlesungen zusammen, wobei in der ersten grundlegende Kenntnisse über den Aufbau eines Rechners sowie den zugehörigen Betriebssystemen vermittelt werden sollen. Die zweite Vorlesung beinhaltet den Umgang mit Anwendersoftware im Hinblick auf digitale Medien.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in den strukturierten Aufbau von Computersystemen • ergänzend dazu Netzwerktechnik (Arten von Netzwerken, Protokolle, Kommunikation, Dienste, Internet) • Einblick in die Betriebssysteme • Anwendersoftware (Textverarbeitung, DTP, Erstellung von Webseiten incl. aktiver Inhalte, Software für Tabellenkalkulation, multimediale Präsentationen) • Multimediale Präsentationen • Computersicherheit, Urheber- und Softwarerecht
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: informatisches Verständnis von Medienphänomenen; interdisziplinäres Verstehen, Denken und Kooperieren
<p>Lehrformen: Vorlesungen, theoretische und praktische Übungen, selbständige Arbeit</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FGSE-Studierende</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 8 SWS (112 Std.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • erste Vorlesung: 3 SWS Vorlesung, 1 SWS Übung • zweite Vorlesung: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung <p>Individuelle Lernzeiten (Vor- und Nachbereitung, Projektarbeit usw.): 188 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten: Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Bestehen einer mündlichen oder schriftlichen (Klausur) Prüfung im jeweiligen Teilfach • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr (jeweils im Sommersemester)</p>
<p>Modulverantwortlicher: FIN, ISG: Dr. Henry Herper</p>

<p>Modul 4: Historische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Die Studierenden setzen sich mit gesellschaftlichen Medienentwicklungen historisch und systematisch auseinander. Zum einen soll ein Überblick über die Sozial- und Kulturgeschichte ausgewählter Medien vermittelt werden, um Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Veränderungen und technisch-medialen Entwicklungen transparent zu machen. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, die Bedeutung historischer Entwicklungen in ihrer Bedeutung für die gegenwärtige Medien- und Wissensgesellschaft angemessen einschätzen und beschreiben zu können. Sie sollen in die Lage versetzt werden, aktuelle Diskussionen um mediale Phänomene in historische Kontexte einordnen zu können. Durch die Eröffnung historischer Dimensionen wird eine zentrale metakognitive Kompetenz aufgebaut. Zum anderen lernen die Studierenden die Rolle der Medien in verschiedenen Kontexten in systematischer Hinsicht zu analysieren. Die vermittelten Kenntnisse und Reflexionsmuster sollen dafür sensibilisieren, dass Gesellschaft im wesentlichen über mediale Kommunikation konstituiert wird.</p>
<p>Inhalt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Entwicklung ausgewählter Medien (Fernsehen, Film, Internet, Computerspiele) • Audiovisuelle Kommunikationsmuster in verschiedenen historischen Epochen • Theorien und Modelle zur Beschreibung und Erklärung des gesellschaftlichen Wandels • Medien und Kommerzialisierung • Medien und Politik • Entstehung und Bedeutung von Medienverbundsystemen • Mediale Konstitutionsweisen der Realität
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Beurteilung von zeitgeschichtlichen Trends, Dynamiken und Transformationsprozessen im Medienbereich; metakognitives Verstehen und Denken fachlicher Inhalte
<p>Lehrformen: Vorlesung, Seminar</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeiten 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortliche: FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik Prof. Dr. W. Marotzki FGSE, IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme</p>

<p>Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: In diesem Modul werden <i>erstens</i> grundlegende Strategien und Paradigmata im Bereich der Medienforschung vermittelt. Ein besonderer Schwerpunkt wird dabei im Bereich der Qualitativen Medienforschung liegen. Die Studierenden lernen <i>zweitens</i> exemplarische Forschungsfelder und Modelle der Datenerhebung und -interpretation kennen: Film, Internet, Online-Offline-Vergemeinschaftungsformen, Genderkonstitution, Mediengebrauchsweisen, mediale Diskurse, Computerspiele. <i>Drittens</i> werden sie in die Lage versetzt, komplexe Medienarchitekturen durch triangulierende Verfahren zu explorieren.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualitative und Quantitative Medienforschung • Grundprobleme medial vermittelter und konstituierter Wirklichkeiten • Methoden der Medienforschung • Triangulierende Designs • Filminterpretationsmodelle • Internet Research • Online-Ethnographien • Mediale Aspekte der Genderkonstitution • Analyse komplexer Medienarchitekturen • Mediengebrauch • Diskursanalysen • Interaktive Computerspiele
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Planungs- und Problemlösungsfertigkeiten; Projektplanung und -durchführung • Sozialkompetenz: Teamfähigkeit
<p>Lehrformen: Seminar mit integrierten Lernprojekten</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. Winfried Marotzki</p>

<p>Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Modul soll einen Einblick in die alltäglichen Gebrauchsweisen von Medien – insbesondere von Neuen Medien – vermitteln und mit theoretischen Erklärungsmodellen zur Faszination und Relevanz der Medien vertraut machen. In der Auseinandersetzung mit den Verfahren und Ergebnissen der Mediennutzungsforschung sowie mit Theorien zur Beschreibung und Erklärung medialer Vorlieben und Nutzungen soll zugleich die Fähigkeit vermittelt werden, die Reichweite und die Grenzen statistischer Daten und theoretischer Modelle einzuschätzen.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daten und Informationen über die Nutzung und Verbreitung von (Neuen) Medien • Subjektive Bedeutung und Bedeutsamkeit von Medien und Motive der Mediennutzung • Soziale und kulturelle Kontexte der Nutzung von Medien • Zielgruppenspezifische Medienformate und Mediennutzungsformen • Ansätze, Fragestellungen und Methoden der Mediennutzungs- und Gratifikationsforschung • Theorien zur Medienrezeption: von medienzentrierten zu rezipienten- und kontextorientierten Ansätzen • Erklärungsansätze zur Faszination von Medien und (bestimmten) Medieninhalten • Kreative und contra-intentionale Formen der Mediennutzung
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Fähigkeit zur kritischen Beurteilung von Forschungsergebnissen und Modellen; Beurteilung der gesellschaftlichen Relevanz von Medienphänomenen
<p>Lehrformen: Seminare (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr (i.d.R. im Wintersemester)</p>
<p>Modulverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme</p>

<p>Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen</p>
<p>Typ: Pflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Lernangebot im Modul gibt Gelegenheit, sich mit den Möglichkeiten des Einsatzes von (Neuen) Medien in Lehr- und Lernprozessen auseinander zu setzen. Die Studierenden können lernen, die Komplexität von Lehr- und Lernsituationen aus didaktischer Perspektive zu analysieren und sollen ein Verständnis von den Aufgaben einer professionellen Gestaltung von Lernsituationen entwickeln. Sie setzen sich mit der gesellschaftlich praktizierten, lernorientierten Nutzung von Medien auseinander und sollen eigene Lernszenarien unter Nutzung der neuen Medien entwickeln, sie ggf. erproben und sie in ihrer möglichen Wirkung reflektieren. Sie sollen außerdem gängige Lern- und Edutainmentsoftware sowie Lernplattformen und andere multimediale Lernumgebungen in Hinsicht auf deren didaktische Struktur analysieren, bewerten und deren Einsatzmöglichkeiten klären.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben und Selbstverständnis professioneller Lehre • Klärung von Trends in der lernorientierten/lernwirksamen Mediennutzung • Lehren und Lernen mit Neuen Medien: Welche Lehraufgaben lassen sich wie delegieren? • Methoden und Kriterien der didaktischen Evaluation von Lernsoftware, Edutainment, Lernplattformen, multimedialen Lernumgebungen und Content Management Systemen • Gestaltung von Lernszenarien unter Nutzung neuer Medien • Präsentieren eigener Lernszenarien • Durchführung eines Entwicklungsprojekts zu Lernszenarien
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Projektentwicklung und -management in medienpädagogischen Bereichen; Methodisch-didaktische Präsentationsfertigkeiten; Lehr- und Beratungsfähigkeiten • Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Motivationsfähigkeit • Selbstkompetenz: Zielorientiertes Handeln in Projekten (Selbstmanagement); Emotionale Intelligenz; Kreativität, exploratives Verhalten
<p>Lehrformen: Seminare (mit integrierten Übungen und Lernprojekten)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme</p>

<p>Modul 8: Theoretische Zugänge zu Digital Game Studies</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Modul soll theoretische Ansätze zur Bestimmung, Analyse und Bewertung relevanter Phänomene und Probleme im Bereich der Digital Game Studies vermitteln. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel sollen die Studierenden lernen, sowohl die strukturellen Merkmale verschiedener Video- und Computerspiele zu bestimmen als auch die Konstruktion kultureller Gehalte zu rekonstruieren und im Kontext von Theorieansätzen der Erziehungswissenschaft und benachbarter Disziplinen zu analysieren und zu bewerten. Bezogen auf das Verhältnis der Spieler zum Spiel sollen sie Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens kennen- und einschätzen lernen. Außerdem geht es um die Entwicklung eines Verständnisses der sozialen, kulturellen und expressiven Phänomene und Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere der Fans digitaler Spiele.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ansätze zur Definition von digitalen Spielen und von Spiel-Genres • Die Rolle des Narrativen in Computerspielen • Spieltheoretische bzw. „ludologische“ Ansätze zur Beschreibung digitaler Spiele • Raum und Navigation in digitalen Spielumgebungen • Konzeptualisierungen des Spieler-Spiel-Verhältnisses: Flow, Engagement, Immersion usw. • Rollenspiel und das Spiel mit dem Avatar in digitalen Spielwelten • Die Konstruktion kultureller Gehalte in Computerspielen: Geschichte, Geschlechtsrollen, mythische Inhalte, Politik usw. • Sozialisations- und bildungstheoretische Zugänge zu digitalen Spielen • Serious Games und Game based Learning • Expressive und soziale Aktivitäten von Fans und Fangruppen (Online und Offline) • Gesellschaftliche Rahmungen: Jugendmedienschutz, öffentliche Diskurse, ökonomische und historische Entwicklungen
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; Innovationsmanagement; Medienfertigkeiten; Präsentationsfertigkeiten • Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft
<p>Lehrformen: Seminare (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FGSE. IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme</p>

<p>Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: (1) Die Studierenden können den Bildungswert von Filmen abschätzen; jene Formelemente bestimmen, die Reflexionspotentiale erzeugen; Filme genrespezifisch reflektieren; audiovisuelle Problemthematizierungen und -lösungen beurteilen und audiovisuelle Kernmotive filmhistorisch einordnen. (2) Die Studierenden können den Bildungswert des Internet abschätzen. Dabei sollen sie in die Lage versetzt werden, die verschiedenen bildungsrelevanten Bereiche und Aspekte der Neuen Medien hinsichtlich ihrer formalen Merkmale zu bestimmen und im Hinblick auf Orientierungs- und Reflexionspotentiale zu beurteilen. Schwerpunkte bilden Vergemeinschaftungsformen in Onlinecommunities und in sozialen Netzwerken.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internationale Film- und Genregeschichte • Strukturelle Medienbildung • Kulturelle Aspekte virtueller Welten • Modernisierungstheorien • Bildungstheorien
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: projektförmiges Denken; systematischer Reflexionsaufbau • Innovationsmanagement; Medien- und Präsentationsfertigkeiten • Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft
<p>Lehrformen: Vorlesung, Seminar</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Studienjahr</p>
<p>Projektverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki</p>

<p>Modul 10: Mediale Marktkommunikation</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Erwerb grundlegender ökonomischer Kenntnisse zu marktgerichteten Kommunikationsmethoden und -strategien von Unternehmen</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formen der marktgerichteten Kommunikation von Unternehmen • Ökonomische Bedeutung der Marktkommunikation (theoretische Betrachtungen und empirische Befunde) • Online und offline Kommunikationsmethoden und -instrumente • Medienwahl und Medieneinsatz • Budgetplanung, Werbemittelwahl und Erfolgskontrolle
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Kosten- Nutzenanalyse; ökonomische Optimierungsansätze • Selbstkompetenz: strategisches Denken; strukturiertes Entscheiden
<p>Lehrform: Vorlesung; Übung; Klausur (60 min.); selbstständige Projektarbeit (einschließlich einer schriftlichen, verbalen oder medialen Präsentation)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzstunden: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeit: 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: Mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Sommersemester</p>
<p>Modulverantwortlicher: Fakultät für Wirtschaftswissenschaft, Lehrstuhl für E-Business: Prof. Dr. Abdolkarim Sadrieh</p>

<p>Modul 11: Empirische Zugänge zu Digital Game Studies</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Das Modul soll einen Einblick in Ansätze, Methoden und Befunde der empirischen Computerspielforschung verschaffen und den Studierenden außerdem die notwendigen Kenntnisse zur Entwicklung und Durchführung eigener Forschungsarbeiten vermitteln. theoretische Ansätze zur Bestimmung, Analyse und Bewertung relevanter Phänomene und Probleme im Bereich der Digital Game Studies vermitteln. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel sollen die Studierenden lernen, sowohl die strukturellen Merkmale verschiedener Video- und Computerspiele zu bestimmen als auch die Konstruktion kultureller Gehalte zu rekonstruieren und im Kontext von Theorieansätzen der Erziehungswissenschaft und benachbarter Disziplinen zu analysieren und zu bewerten. Bezogen auf das Verhältnis der Spieler zum Spiel sollen sie Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens kennen- und einschätzen lernen. Außerdem geht es um die Entwicklung eines Verständnisses der sozialen, kulturellen und expressiven Phänomene und Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere der Fans digitaler Spiele.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ansätze und Methoden der Spielanalyse • Studien zur Nutzung von Computerspielen und Online-Spielwelten • Erforschung des Spielerlebens • Evaluation von Lernspielen und Game Based Learning • Soziale, kognitive und emotionale Effekte von Computerspielen (Probleme, Ansätze und Ergebnisse der Wirkungsforschung) • Rekonstruktive Zugänge zur Erforschung von Communities, Fangruppen, Spielerszenen
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; Innovationsmanagement; Präsentationsfertigkeiten • Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft
<p>Lehrformen: Seminare (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FGSE. IEW, Lehrstuhl Erziehungswiss. Medienforschung/Erwachsenenbildung: Prof. Dr. J. Fromme</p>

<p>Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: (1) Die Studierenden können audio-visuelle Formate analysieren. Sie können Interpretationshypothesen entwickeln und in der Analyse der Mise-en-scène den Aufbau medialer Artikulationen rekonstruieren. Sie können im Sinne einer <i>performative social science</i> wissenschaftliche Fragestellungen anhand audio-visuellen Materials entwickeln. (2) Die Studierenden können verschiedene bildungsrelevante Bereiche und Aspekte der Neuen Medien, insbesondere des Internet, analysieren. Sie können wissenschaftliche Fragestellungen entwickeln und auf der Basis von empirischen Forschungsdesigns bearbeiten. Schwerpunkte des Moduls bilden Vergemeinschaftungsformen in Onlinecommunities und in sozialen Netzwerken.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audiovisuelle Formate <ul style="list-style-type: none"> – von Biographisierungsprozessen, – von Grenzthematizierungen und -überschreitungen, – von Wissensthematisierungen – von Handlungsrelevanzen • Filminterpretationsmodell nach David Bordwell und Kristin Thompson („Film Art“) • Exemplarische filmhistorische Bearbeitungsweisen zentraler Motive • Grundstrukturen von Onlinecommunities (strukturelle Online-Ethnographie): Regelsysteme, Gratifikations- und Sanktionssysteme, soziographische Strukturen, Informationsstrukturen, Präsentationsstrukturen, Partizipationsstrukturen, Online-Offline-Verhältnisse • Diskursanalysen von Foren und Weblogs zur Analyse kommunikativer Räume
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; methodenorientierter, systematischer Aufbau von Fragestellungen, Arbeitsschritten und Abschätzung der Reichweite von Ergebnissen • Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft
<p>Lehrformen: Vorlesung, Seminar</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244-276 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Studienjahr</p>
<p>Projektverantwortlicher: FGSE, IEW, Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik: Prof. Dr. W. Marotzki</p>

<p>Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation</p>
<p>Typ: Wahlpflichtmodul (MA Medienbildung)</p>
<p>Qualifikationsziele: Erwerb praxisorientierter Kenntnisse zu marktgerichteten Kommunikationsmethoden und -strategien von Unternehmen</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formen der marktgerichteten Kommunikation von Unternehmen • Online und offline Kommunikationsmethoden und -instrumente • Medienwahl und Medieneinsatz • Werbemittelgestaltung • Budgetplanung, Werbemittelwahl und Erfolgskontrolle
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenkompetenz: Kommunikationsgestaltung; Kosten- Nutzenanalyse; selbständige Entwicklung von Kommunikationsprojekten • Selbstkompetenz: strukturiertes Entscheiden; Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft
<p>Lehrform: Seminare (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 20 CP in den Modulen 1, 3, 4, 5, 6, 7 sowie 10 CP im Modul 10 (d.h. das Modul <i>Mediale Marktkommunikation</i> muss bestanden sein)</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzstunden: 28 Std. (2 SWS) Individuelle Lernzeit: 272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienleistungen: Mindestens eine kleine und eine große Studienleistung (s. PO § 9 (1)) • Form der Modulprüfung: Die Modulprüfung setzt sich kumulativ aus den geforderten Studienleistungen zusammen. • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem nach CP gewichteten arithmetischen Mittel der Noten der Studienleistungen. • Gesamtzahl der Credits für Modul: 10
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: In jedem Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: Fakultät für Wirtschaftswissenschaft, Lehrstuhl für E-Business: Prof. Dr. Abdolkarim Sadrieh</p>