



# Modulhandbuch

---

Digital Learning - Master

---

Fakultät Medien

Wintersemester 2021/22

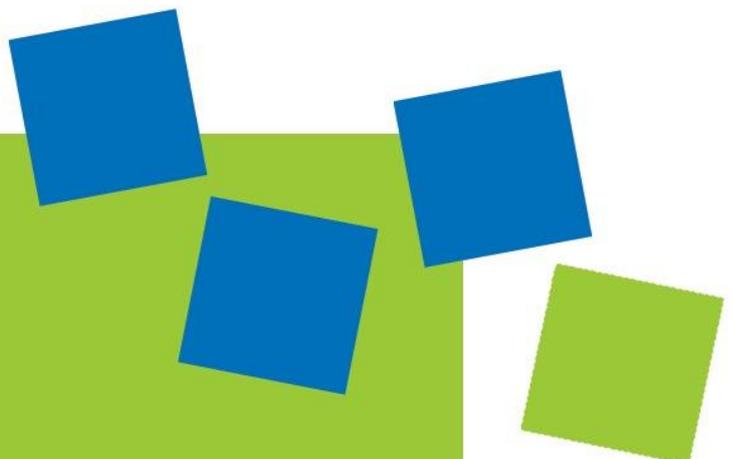
Stand: 01.08.21

## **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

Digital Learning.....	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
Wahlpflichtmodul .....	28

<b>Digital Learning</b>			
<b>Kurzform:</b>	DL	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Studiengangleitung:</b>	Prof. Dr. Verena Gerner		
<b>Studienfachberatung:</b>	Prof. Dr. Verena Gerner		
<b>ECTS:</b>	90 Punkte		
<b>Regelstudienzeit:</b>	3 Semester		
<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b>	Immatrikulation im Studiengang DL		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Im Masterstudiengang „Digital Learning“ entwickeln Sie die erforderlichen Kompetenzen, um attraktive und zielgruppengerechte Lernangebote konzipieren, realisieren und reflektieren zu können. Didaktisch-methodische Fertigkeiten, Hands-on-Medienkompetenzen und ein Verständnis für wirtschaftliche Rahmenbedingungen befähigen Sie dazu, das Potenzial virtueller und physischer Lernräume auszuschöpfen und sowohl auf klassischen als auch auf digitalen Bühnen souverän zu agieren.</p> <p>Nach Abschluss des Studiums sind Sie in der Lage, im Bereich der betrieblichen Aus- und Weiterbildung, in der Personalentwicklung, in E-Learning-Agenturen, in der Erwachsenenbildung, in Medien- und Verlagshäusern sowie in Schnittstellen- oder Multiplikator-Funktionen in Unternehmen operativ, beratend oder leitend tätig zu sein.</p>			
<b>Inhalt:</b>			
<p>Der Masterstudiengang „Digital Learning“ beinhaltet folgende Module:</p> <p><b>FACHLICHE PFLICHTMODULE:</b>            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 &amp; Webinare</p> <p><b>WAHLPFLICHTMODUL:</b>            Wahlpflichtmodul</p> <p><b>PRAXISPROJEKT:</b>            Praxisprojekt</p> <p><b>MASTERARBEIT:</b>            Masterarbeit</p>			

**Abkürzungen:**

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

**Abschluss / Akademischer Grad:**

Master of Arts, Kurzform: „M.A.“

## Bildung I: Erwachsenenbildung

<b>Modulkürzel:</b>	Bildung I: Erwachsenenbildung	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent(in):</b>	Müller, Angela		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden besitzen Kenntnisse über Tätigkeitsfelder, Akteure und Einrichtungen der Erwachsenen- und Weiterbildung. Sie haben einen Überblick über den Markt der Weiterbildungsangebote und wissen, wie diese geplant und gemanagt werden. Die Studierenden kennen moderne und informelle Formen des Lernens und sind in der Lage, Lernformate in den Kontext der Personalentwicklung in Unternehmen einzuordnen.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, Lernprozesse mit Erwachsenen zu planen, zu begleiten und in übergeordnete Prozesse im Unternehmenskontext einzuordnen.</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden können sich adäquat über bildungswissenschaftliche Anliegen verständigen.</p>			

**Inhalt:**

- Einteilung: allgemeine/politische vs. berufliche/betriebliche EW/WB
- Tätigkeitsfelder & Einrichtungen
- Weiterbildungsangebote und Beteiligung
- Der Weiterbildungszyklus: von Analyse bis Evaluation
- Planung und Organisation von Bildungsprogrammen und -veranstaltungen
- Didaktik & Methodik des Erwachsenenlernens
- Klassische und moderne Lernformen (Bar Camps, Agiles Lernen etc.)
- Bildungsberatung, Lernbegleitung und Coaching
- Weiterbildung als Teil der Personalentwicklung
- Organisationales Lernen
- Bildungsmanagement – von der Finanzierung bis zum Marketing

**Studien- / Prüfungsleistungen:**

Projektarbeit, 15-20 Seiten

**Vergabe von Leistungspunkten:**

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

**Literatur:**

- Becker, M. (2005): Systematische Personalentwicklung: Planung, Steuerung und Kontrolle im Funktionszyklus
- Fleige, M., Gieseke, W., Hippel v., A., Käpplinger, B., Robak, S. (2018): Programm- und Angebotsentwicklung in der Erwachsenen- und Weiterbildung
- Gieseke, W. (2008): Bedarfsorientierte Angebotsplanung in der Erwachsenenbildung
- Schiersmann, C. (Hrsg.) (2004): Management und Organisationsentwicklung
- Schlutz, E. (1998): Bedarfserschließung. In: Grundlagen der Weiterbildung – Praxishilfen
- Schlutz, E. (2006): Bildungsdienstleistungen und Angebotsentwicklung
- Tippelt R., von Hippel, A. (2018): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung (6. Auflage)

Weitere Literaturempfehlungen werden im Seminar bekannt gegeben.

## Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren

<b>Modulkürzel:</b>	Bildung II	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Heck-Volz, Carola		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	48 h	
	Kontaktstunden online:	0 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></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><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, (Präsenz-) Seminare und Workshops didaktisch-methodisch zu gestalten und interaktiv durchzuführen. Sie können Gruppenarbeiten anleiten und Moderationsmedien einsetzen.</p>			

<b>Sozialkompetenz:</b>  Die Studierenden sind in der Lage, Teilnehmer in Präsenzveranstaltungen zu aktivieren, Gruppenprozesse zu steuern und mit schwierigen Situationen umzugehen.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Didaktische Analyse und Planung von Präsenzlernen</li><li>• Konzeption und Dramaturgie eines Präsenzseminars</li><li>• Lerninhalte gekonnt präsentieren und vermitteln</li><li>• Der Ansatz „Storytelling“</li><li>• Medieneinsatz für Lehrvorträge und Präsentationen</li><li>• Möglichkeiten der Teilnehmeraktivierung in verschiedenen didaktischen Phasen</li><li>• Methoden zur Gestaltung von Gruppenunterricht</li><li>• Visualisieren an Flipchart und Pinnwand</li><li>• Moderation von Gruppenprozessen</li><li>• Die Rolle des Trainers / der Trainerin</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Mündliche Prüfung, 20 Minuten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bühler, P. &amp; Schlaich, P. (2013). Präsentieren in Schule, Studium und Beruf. Springer Verlag.</li><li>• Langheiter, A. (2019). Trainingsdesign: Wie Sie gut durchdachte, lebendige und passgenaue Weiterbildungskonzepte entwickeln. managerSeminare Verlags GmbH.</li><li>• Rachow, A. &amp; Sauer, J. (2019). Der Flipchart-Coach. Profi-Tipps zum Visualisieren und Präsentieren am Flipchart. 8. Auflage. managerSeminare Verlags GmbH.</li><li>• Seifert, J. W. (2018). Visualisieren, Präsentieren, Moderieren. 40. Auflage. Gabal Verlag.</li><li>• Stadlbauer, A. (2016). Flipcharts digital. Visualisieren und Präsentieren mit Tablet. Trauner Verlag.</li><li>• Weidemann, B. (2000). Erfolgreiche Kurse und Seminare. Professionelles Lernen mit Erwachsenen. Beltz Verlag.</li></ul>

## Bildung III: Evaluation und Erfolgsmessung

<b>Modulkürzel:</b>	Bildung III	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	2	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Dr. Dippold-Schenk, Katja		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	16 h	
	Kontaktstunden online:	32 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b> 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><b>Handlungskompetenz:</b> 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>			

<b>Sozialkompetenz:</b> Die Studierenden können Evaluationsmethoden mit Projektpartnern besprechen und Evaluationsergebnisse adäquat kommunizieren.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ziele, Phasen und Akteure einer Evaluation</li><li>• Evaluationsgegenstände und Bewertungskriterien</li><li>• Evaluierungsmodell nach Kirkpatrick</li><li>• Quantitative und qualitative Ansätze der Evaluation</li><li>• Operationalisierung von Variablen</li><li>• Methoden der Datenerhebung und –auswertung</li><li>• Interpretation und Präsentation der Ergebnisse</li><li>• Exemplarisch Befragungen: Konstruktion von (Online-) Fragebögen, Auswertung von Daten, Interpretation und Präsentation der Ergebnisse</li><li>• Einsatzpotenzial weiterer Evaluationsmethoden für computergestütztes Lernen</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit, 15-20 Seiten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Döring, N. &amp; Bortz, J. (2016). Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial - und Humanwissenschaften (5. Auflage). Springer.</li><li>• Kuckartz, U., Ebert, T., Rädiker, S. &amp; Stefer, C. (2009). Evaluation online. Internetgestützte Befragung in der Praxis. VS Verlag für Sozialwissenschaften.</li><li>• Langheiter, A. (2019). Trainingsdesign: Wie Sie gut durchdachte, lebendige und passgenaue Weiterbildungskonzepte entwickeln. managerSeminare Verlags GmbH.</li><li>• Mayring, P. (2016). Einführung in die qualitative Sozialforschung (6. Auflage). Beltz.</li><li>• Reinmann, G. (2012). Studententext Evaluation. <a href="https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Studententext_2012_Evaluation.pdf">https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Studententext_2012_Evaluation.pdf</a></li></ul>

Medien I: Design			
<b>Modulkürzel:</b>	Medien I: Design	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
<b>Dozent/in</b>	Prof. M.A. Walliczek, Philipp		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:		48 h
	Kontaktstunden online:		0 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zur Analyse von Gestaltungsprodukten wie eLearning Tutorials, Books, Websites, Apps, CD</li> <li>• Fähigkeit zur Analyse von fotografischen Bildern hinsichtlich ihres dokumentarischen, journalistischen und gestalterischen Werts</li> </ul> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse von Gestaltungslösungen und daraus Entwicklung eigener Lösungen</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sind in der Lage, mit Grafikern zusammenzuarbeiten.</li> </ul>			
<b>Inhalt:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung des Menschen</li> <li>• Grundlagen der Analyse von fotografischen Bildern (Bildappell, Motivwahl, Einstellungsgröße)</li> <li>• Farbsysteme</li> <li>• Grundlagen der Typografie</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"><li>• Infografik</li><li>• UX Design</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit, 15-20 Seiten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: Design und Mediengestaltung von A bis Z, 2016</li><li>• Jacobsen, Jens: Usability und UX, 2019</li></ul>

## Medien II: Technik

<b>Modulkürzel:</b>	Medien II: Technik	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
<b>Dozent/in</b>	Prof. Dr.-Ing. Roderus, Helmut		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:		24 h
	Kontaktstunden online:		24 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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>			
<b>Fach- und Methodenkompetenz:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis relevanter Grundbegriffe und Zusammenhänge aus der Informations- und Medientechnik (z.B. Größen und Einheiten für Kapazität, Bandbreite oder Auflösung usw.)</li> <li>• 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.)</li> <li>• Kenntnisse von und Verständnis für gebräuchliche Formen der Zusammenarbeit und für Workflows in Unternehmen, Agenturen usw.</li> <li>• Kenntnisse von und Beurteilungsfähigkeit für die Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Anwendungspraxis (z.B. KI, VR oder Cloudtechnologie)</li> <li>• Kenntnis von Aufgaben, Bedeutung und Methoden des Projekt- und Qualitätsmanagements für die Anwendungspraxis</li> </ul>			

**Handlungskompetenz:**

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

**Sozialkompetenz:**

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

**Inhalt:**

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

**Studien- / Prüfungsleistungen:**

Projektarbeit, 15-20 Seiten

**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

<b>Modulkürzel:</b>	Medien III: Projektmanagement	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	2	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Feldmann, Martin		
<b>Dozent/in</b>	Prof. Feldmann, Martin		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	16 h	
	Kontaktstunden online:	32 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></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><b>Handlungskompetenz:</b></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>			

<b>Sozialkompetenz:</b>  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.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• BWL Grundlagen</li><li>• Projektmanagement</li><li>• Software-Projektmanagement</li><li>• Projektkalkulation</li><li>• Kosten-Nutzen-Analyse</li><li>• Medienrecht</li><li>• Urheberrecht</li><li>• Datenschutz</li><li>• Grundlagen der Personalentwicklung / Personalführung</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Projektarbeit, 15-20 Seiten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Wirtz (2016): Medien- und Internetmanagement, Springer Gabler, 978-3658077129</li><li>• Gläser (2014): Medienmanagement, Vahlen, 978-3800647651</li></ul>

## Mediendidaktik I: Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate

<b>Modulkürzel:</b>	Mediendidaktik I	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>In diesem Modul lernen die Studierenden die theoretischen Grundlagen, um digitale Lernangebote zu konzipieren und didaktisch sinnvoll einzusetzen. Sie kennen die Chancen &amp; Grenzen mediengestützten Lernens und reflektieren die Rahmenbedingungen für virtuelle und hybride Lernformate.</p> <p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden kennen Modelle und Vorgehensweise zur Konzeption digitaler Lernformate. Sie können Lernziele formulieren und Zielgruppen analysieren. Sie sind in der Lage, Selbstlernmedien zu beurteilen und sinnvoll einzusetzen. Sie kennen Formen des kollaborativen digitalen Lernens und können dessen Einsatz planen. Sie besitzen einen Überblick über verschiedene methodische Ansätze und können diese auf praktische Beispiele anwenden. Sie wissen um wirtschaftliche, rechtliche und organisatorische Rahmenbedingungen und können diese in der konzeptionellen Arbeit berücksichtigen.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></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>			

<b>Sozialkompetenz:</b>  Die Studierenden können mediengestützte Lernszenarien in Teams entwickeln. Sie stärken ihre Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit.
<b>Inhalt:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Überblick mediengestützter Lernszenarien</li><li>• Wissenschaftlich fundierte Vor- und Nachteile</li><li>• Lerntheorien</li><li>• Klassifizierung und Formulierung von Lehr-/Lernzielen</li><li>• Konzeption und Planung von Lernangeboten</li><li>• Methoden für digitale Lernangebote</li><li>• Gestaltungsempfehlungen für Lernmedien</li><li>• Gestaltungsempfehlungen für soziales Lernen</li><li>• Erfolgsfaktoren für Blended Learning</li><li>• Einsatz von Lernplattformen</li><li>• Praxisbeispiele und Marktüberblick</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
schriftliche Prüfung, 90 Minuten
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Michael Kerres (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote (5. Auflage). Oldenbourg: De Gruyter.</li><li>• Werner Sauter / Simon Sauter (2015): Workplace Learning: Integrierte Kompetenzentwicklung mit kooperativen und kollaborativen Lernsystemen.</li></ul>

## Mediendidaktik II: Entwicklung Lernmodule

<b>Modulkürzel:</b>	Mediendidaktik II	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	1	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Kätzel, Charlotte		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:		24 h
	Kontaktstunden online:		24 h
	Selbststudium:		102 h
	Gesamtaufwand:		150 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Wintersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Übung		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	keine		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<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><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></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 Autorentoolzeuges.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage ein Drehbuch für ein E-Learning zu erstellen und mittels eines Autorentools praktisch umzusetzen.</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></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:**

- Varianten interaktiver Lernmedien
- Grundlagen Konzeption, Drehbuch
- Grundlagen Medienformate und Mediengestaltung
- Grundlagen und praktische Übungen zur Content-Produktion (Text, Bild/Grafik, Audio, Video/Screencasts)
- Einsatz fertiger Medien unter Beachtung rechtlicher Aspekte (lizenzfreie Bilder/Audio-/Video-Dateien aus dem Internet)
- Übersicht/ Aufbau / Funktionen professioneller Autorenwerkzeuge (Adobe Captivate)
- Alternative Open-Source-Autorenwerkzeuge (H5P)
- Einbindung interaktiver Elemente (Navigation, Quizfragen, Pop-Ups usw.)
- Praktische Umsetzung eines Lernmoduls mit ausgewähltem Autorentool
- Ausgabestandards (SCORM) und Einbindung in eine Lernplattform

**Studien- / Prüfungsleistungen:**

Projektarbeit, 15-20 Seiten

**Vergabe von Leistungspunkten:**

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

**Literatur:**

- 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

<b>Modulkürzel:</b>	Mediendidaktik III	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	2	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	5 ECTS / 4 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	0 h	
	Kontaktstunden online:	48 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	150 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Modul „Bildung II: Präsentieren, Moderieren, Visualisieren“		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Webinare - auch Web-Seminare, Live-Online-Trainings oder Live-E-Learning genannt - stellen neben Selbstlernmedien ein zentrales digitales Format in der Weiterbildung dar. Ähnlich wie in Präsenz-Seminaren werden dabei neue Inhalte unter der Leitung eines virtuellen Moderators gemeinsam in der Gruppe erlernt und erarbeitet. Angehende Digital Learning Experten sollten das Potenzial dieses synchronen Lernformats kennen, um Webinare zielgerichtet konzipieren und einsetzen sowie beteiligte Akteure entsprechend briefen zu können.</p> <p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></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><b>Handlungskompetenz:</b></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:**

- 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
- Praktischer Einsatz von Tools für Live-Interaktion und Quizze
- Rolle und Wirkung des Online-Moderators
- Einsatz von Stimme, Mimik und Gestik im virtuellen Raum
- Umgang mit Störungen und Belastungsfaktoren

**Studien- / Prüfungsleistungen:**

Mündliche Prüfung, 20 Minuten

**Vergabe von Leistungspunkten:**

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

**Literatur:**

- Fogelberg, F. & Tavanyar, J. (2015). Live Connections. Virtual Facilitation for High Engagement and Powerful Learning. Amersfoort: Nomadic International Business Psychology.
- Luber, S. & Geisler, I. (2016): Online-Trainings und Webinare. Von der Vermarktung bis zur Nachbereitung. Weinheim, Basel: Beltz.
- Hanke, U., Bach, N., & Morath, B. (2021). Clevere Methoden für interaktive virtuelle Präsenzkurse. 2., erweiterte Auflage. Bad Krozingen: Ulrike Hanke. 89 Seiten.
- 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.

<b>Praxisprojekt</b>			
<b>Modulkürzel:</b>	PraxisProj	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	2	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Dozent/in</b>	Prof. Dr. Gerner, Verena		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	10 ECTS / 8 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:	8 h	
	Kontaktstunden online:	40 h	
	Selbststudium:	102 h	
	Gesamtaufwand:	300 h	
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	seminaristischer Unterricht/Projektarbeit		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	keine		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	Modul „Mediendidaktik I (Konzeption und Implementierung digitaler Lernformate)“ Modul „Mediendidaktik II (Entwicklung Lernmodule)“		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Im Modul "Praxisprojekt" wenden die Studierenden die erworbenen Kenntnisse aus den Grundlagenveranstaltungen an einer realen, komplexen Problemstellung an.</p> <p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Durch die Realisierung des Praxisprojekts erarbeiten sich die Studierenden weiterführende Kenntnisse und Fähigkeiten bei der Konzeption und/oder Umsetzung digitaler Lernangebote oder -Strategien. Sie sind in der Lage, ihr Vorgehen auf die Anforderungen eines Projekts abzustimmen und die Konsequenzen ihres Handelns zu reflektieren. Zudem erwerben die Studierenden Fertigkeiten in der virtuellen und interdisziplinären Teamarbeit.</p> <p><b>Handlungskompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, Projekte aus dem Bereich "Digital Learning" zielführend und kooperativ zu bearbeiten, Aufwände realistisch einzuschätzen und Ergebnisse und Vorgehensweisen zu reflektieren. Sie können sich erforderliche Fähigkeiten und Werkzeuge selbst aneignen und Methoden des Projektmanagements praktisch anwenden.</p>			

<b>Sozialkompetenz:</b>  Die Studierenden können sich in die Sichtweise anderer, am Projekt beteiligter Spezialisten (z.B. Personalentwickler, ITler, Betriebswirte, Fachexperten usw.) hineinversetzen, mit ihnen kommunizieren und auch in schwierigen Situationen kooperative Lösungen finden.
<b>Inhalt:</b>  Projektthemen aus unterschiedlichen, bevorzugt interdisziplinären Anwendungsbereichen, beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"><li>• Konzeption und/oder Durchführung von virtuellen Lernevents</li><li>• Konzeption und Produktion von Selbstlerneinheiten</li><li>• Befähigung und Begleitung von Fachexperten und Multiplikatoren für den Einsatz digitaler Lernformen</li><li>• Auswahl / Bewertung geeigneter digitaler Werkzeuge</li></ul>
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>  Projektarbeit, 30 – 40 Seiten und exemplarische praktische Umsetzung
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>  Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>  

Masterarbeit			
<b>Modulkürzel:</b>	MA	<b>SPO-Nr.:</b>	DL/HSAN-20212
<b>Zuordnung zum Curriculum:</b>	<b>Studiengang u. -richtung</b>	<b>Studiensemester</b>	
	Digital Learning - Master	3	
<b>Modulverantwortliche(r):</b>	Professor*innen aus dem Studiengang „Digital Learning“ oder angrenzenden Fachbereichen		
<b>Sprache:</b>	Deutsch		
<b>Leistungspunkte / SWS:</b>	30 ECTS / 0 SWS		
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Kontaktstunden in Präsenz:		24 h
	Kontaktstunden online:		0 h
	Selbststudium:		576 h
	Gesamtaufwand:		600 h
<b>Moduldauer:</b>	1 Semester		
<b>Häufigkeit:</b>	Winter- und Sommersemester		
<b>Lehrformen des Moduls:</b>	Masterarbeit		
<b>Teilnahmevoraussetzung:</b>	Die Ausgabe des Themas setzt 50 erworbene ECTS voraus.		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b>	<p>Es wird empfohlen, die Masterarbeit nach erfolgreicher Ableistung folgender Module anzumelden:</p> <p>„Praxisprojekt“          „Mediendidaktik I“          „Mediendidaktik II“          „Bildung III“</p>		
<b>Verwendbarkeit:</b>	Master Digital Learning		
<b>Angestrebte Lernergebnisse:</b>			
<p>Bei der Masterarbeit sollen Studierende zeigen, dass sie in der Lage sind, eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Digital Learning wissenschaftlich zu bearbeiten und praxisorientiert zu lösen.</p> <p><b>Fach- und Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Studierenden kennen Ansätze zum wissenschaftlichen Arbeiten auf Master-Niveau. Sie können wissenschaftliche Methoden und Konzepte aus dem Gebiet der Mediendidaktik entsprechend der Zielstellung auswählen und anwenden. Sie können theoretische und/oder praktische Problemstellungen selbstständig bearbeiten und anhand von Gütekriterien reflektieren. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Themenstellung vor fachkundigem Publikum angemessen zu präsentieren und zu verteidigen.</p>			

<b>Handlungskompetenz:</b>  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.
<b>Sozialkompetenz:</b>  Die Studierenden können komplexe Themen aus dem Bereich „Digital Learning“ verständlich präsentieren und mit Fachpublikum diskutieren.
<b>Inhalt:</b>
Aus dem Gebiet der Mediendidaktik; variieren je nach Themenstellung
<b>Studien- / Prüfungsleistungen:</b>
Masterarbeit, 60 – 80 Seiten oder anteilige praktische Umsetzung mit Dokumentation
<b>Vergabe von Leistungspunkten:</b>
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ist das Bestehen der jeweiligen Modulprüfung gem. SPO bzw. Studienplan.
<b>Literatur:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kruse, O. (2010). Lesen und schreiben. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.</li><li>• Manschwetus, U. (2016). Ratgeber wissenschaftliches Arbeiten. Lüneburg: Thurm Wissenschaftsverlag.</li><li>• Theisen, M.R. (2017). Wissenschaftliches Arbeiten. München: Franz Vahlen Verlag</li></ul>

**Wahlpflichtmodul**

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

**Inhalt:**

Im Studiengang Digital Learning müssen 5 ECTS durch die erfolgreiche Absolvierung eines Wahlpflichtmoduls erbracht werden. Dieses Modul kann aus den Wahlpflichtmodulen anderer Master-Studiengänge und aus dem Sprachenzentrum der Hochschule Ansbach gewählt werden.

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

Um sicherzustellen, dass bei der Belegung eines Sprachkurses zusätzliche Kompetenzen erworben werden, erfolgt eine Prüfung der Vorkenntnisse anhand des Bachelor- und Abiturzeugnisses.

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