



Modulhandbuch

für den Masterstudiengang

„Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation“

(Stand 15.01.2024)

Inhaltsverzeichnis

1. Modulübersicht (mit Informatik)	2
2. Modulübersicht (ohne Informatik, dafür Projekt- und Wissensmanagement)	3
3. Modulhandbuch	4
3.1 Pflichtmodule	4
3.2 Wahlpflichtmodule.....	17
3.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich).....	24

1. Modulübersicht (mit Informatik)

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 14 SPO*	Leistungsnachweise nach § 14 SPO*
Pflichtbereich (Module 1 bis 7)					
Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft	10	4	1-2	Benoteter LN**	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2A: Praktische Informatik (EAD I) – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen I (EAD I)	5	4	1	schriftl. Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
Modul 2B: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen II (EAD II)	5	4	2	Schriftl. Prüfung & Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
Modul 3A: Technische Informatik – Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I	5	4	1	Schriftl. Prüfung	Übungs- und Programmieraufgaben
Modul 3B: Angewandte Informatik - Anwendungssoftware	5	4	2	Schriftl. Prüfung & Softwareprojekt	Übungs- und Programmieraufgaben, Softwareprojekt
Modul 4: Historische, philosophische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen	10	4	3	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Wahlpflichtbereich (Module 8 bis 13) (zwei der folgenden Module sind nachzuweisen)					
Modul 8: Digital Game Studies – Theoretische Zugänge	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 10: Mediale Marktkommunikation	(10)	(4)		2 benotete LN	2 benotete LN

Modul 11: Digital Game Studies – Empirische Zugänge	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation	(10)	(2)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Abschlussbereich:					
Masterkolloquium	5	2	3-4		
Masterarbeit	22		4	Masterarbeit	
Verteidigung (der Masterarbeit)	3		4	Verteidigung	
Summe	120	42-46			

* Die Lehrenden geben zu Beginn ihrer Veranstaltungen die Bedingungen für die Studien- und Prüfungsleistungen sowie die Art und den Umfang bekannt.

** LN steht für Leistungsnachweis.

2. Modulübersicht (ohne Informatik, dafür Projekt- und Wissensmanagement)

Modul	Credit Points	SWS	Empf. Semester	Prüfungsart gem. § 14 SPO*	Leistungsnachweise nach § 14 SPO*
Pflichtbereich (Module 1 bis 7)					
Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 2: Projekt- und Wissensmanagement I	10	2-4	1-2	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 3: Projekt- und Wissensmanagement II	10	2-4	3	Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 4: Historische, philosophische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN
Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen	10	4	1-2	Benoteter LN	1 benoteter und 1 unbenoteter LN

Wahlpflichtbereich (Module 8 bis 13) (zwei der folgenden Module sind nachzuweisen)	20	4-8	3		
Modul 8: Digital Game Studies – Theoretische Zugänge	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 10: Mediale Marktkommunikation	(10)	(4)		2 benotete LN	2 benotete LN
Modul 11: Digital Game Studies – Empirische Zugänge	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen	(10)	(2-4)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation	(10)	(2)		Benoteter LN	Mind. 1 benoteter LN
Abschlussbereich:					
Masterkolloquium	5	2	3-4		Präsentation
Masterarbeit	22		4	Masterarbeit	
Verteidigung (der Masterarbeit)	3		4	Verteidigung	
Summe	120	30-38			

* Die Lehrenden geben zu Beginn ihrer Veranstaltungen die Bedingungen für die Studien- und Prüfungsleistungen sowie die Art und den Umfang bekannt.

3. Modulhandbuch

3.1 Pflichtmodule

Modulbezeichnung: Modul 1: Einführung in die Bildungswissenschaft
Verwendbarkeit: Pflichtmodul im MA-Studiengang 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

<p>Gesellschaften anhand strukturaler Bildungsmodelle sowie zeitdiagnostischer Analysemodelle kennen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Inhalt:</p> <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
<p>Schlüsselkompetenzen:</p> <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
<p>Lehrformen: Vorlesung, Seminar</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Keine</p>
<p>Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 4 SWS (56 Std.) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN • Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis • Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FHW, Professur für Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)</p>

<p>Modulbezeichnung</p> <p>Modul 2: Projekt- und Wissensmanagement I</p>
<p>Verwendbarkeit: Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Projekt- und Wissensmanagement)</p>

Qualifikationsziele:

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

Inhalt:

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

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: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Semester

Modulverantwortliche:

FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)

Modulbezeichnung:
Modul 2A: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen I (EAD I)
Verwendbarkeit:
Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Informatik)
Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen die grundlegenden Konzepte der Informatik ▪ kennen informatische Denk- und Arbeitsweisen und können diese zur Problemlösung anwenden ▪ können algorithmische Aufgaben lösen und Datenstrukturen entwerfen ▪ kennen die Grundprinzipien der Programmierung und können diese anwenden ▪ haben Fertigkeiten im Umgang mit Programmierumgebungen ▪ können Informatiksysteme in ihren gesellschaftlichen Kontext einordnen
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundkonzepte der Informatik ▪ Algorithmenstrukturen – algorithmische Paradigmen, Eigenschaften von Algorithmen, Beschreibungsformen für Algorithmen ▪ Sprachübersetzung und Programmiersprachen ▪ Syntax und Semantik von Programmiersprachen ▪ Entwurf, Bewertung und Implementierung von Algorithmen mit einer Programmiersprache ▪ Informatiksysteme und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft
Literaturhinweise:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ siehe http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre
Lehrformen:
Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit
Vorkenntnisse:
Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende
Arbeitsaufwand:
Präsenzzeiten: <ul style="list-style-type: none"> • 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übung Selbständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben
Häufigkeit des Lehrangebots:
Jedes Wintersemester
Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Bestehen einer schriftlichen Prüfung 5 Credit Points = 150 h (56 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)
Modulverantwortliche(r):

Modulbezeichnung:

Modul 2B: Praktische Informatik – Einführung in die Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen II (EAD II)

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Informatik)

Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):

Die Studierenden

- kennen informatische Denk- und Arbeitsweisen und können diese zur Lösung komplexer Probleme anwenden
- können algorithmische Aufgaben lösen, Datenstrukturen entwerfen und unterschiedliche Algorithmen bewerten
- können mit Programmierumgebungen Algorithmen der Informatik implementieren
- kennen Basisalgorithmen der Informatik und können diese bewerten
- können Lösungen für komplexe Aufgabenstellung unter Verwendung einer Programmierumgebung implementieren und dokumentieren

Inhalt:

- Datenstrukturen – abstrakte Datentypen, Listen und Bäume und deren Realisierung
- abstrakte Datentypen - Listen, Bäume und deren Realisierung
- Entwurf, Bewertung und Implementierung von Algorithmen (Sortier- und Suchalgorithmen)
- Komplexität von Algorithmen
- ausgewählte Algorithmen der Informatik (Datenkomprimierung, Verschlüsselung)

Literaturhinweise:

- siehe <http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre>

Lehrformen:

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

Vorkenntnisse:

Empfehlung: Mathematikkenntnisse im Umfang einer höheren Mathematik I für FHW-Studierende

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

- 2 SWS Vorlesung
- 2 SWS Übung

Selbständiges Arbeiten:

Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben

Häufigkeit des Lehrangebots:

Jedes Sommersemester

Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

- Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben
- Bestehen einer schriftlichen Prüfung und Anfertigung und Verteidigung eines Softwareprojektes (Wichtung 50% - 50%)

5 Credit Points = 150 h (56 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)

Modulverantwortliche(r):

AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik (Dr. Henry Herper)

Modulbezeichnung:

Modul 3: Projekt- und Wissensmanagement II

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Projekt- und Wissensmanagement)

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, Projektablaufe zu koordinieren und Teammitglieder kompetent zu leiten sowie projektinterne und -externe Interaktions- und Kommunikationsprozesse zu verbessern.

Inhalt:

- Evaluationskonzepte und -methoden
- Continual Development in Projektmanagement
- Personalführung, Teambuilding, Teamkoordination
- Projektabschluss & Projektdokumentation

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Innovationsmanagement, Aufbau von Netzwerken
- Sozialkompetenz: Kommunikation als Führungsaufgabe, Konfliktmanagement
- Selbstkompetenz: Strategisches Denken, Selbstreflexivität

Lehrformen:

Seminare mit integrierter Projektteilnahme; Projektarbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: Leistungsnachweis

- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Sommersemester

Modulverantwortliche:

FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)

Modulbezeichnung:

Modul 3A: Technische Informatik – Technische Informatik für Bildungsstudiengänge I

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Informatik)

Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):

Die Studierenden

- kennen die Grundlagen der Informationsdarstellung und -codierung
- kennen die Komponenten von Computersystemen und können diese entsprechend ihrer Parameter bewerten
- kennen grundlegende theoretische Aspekte von Betriebssystemen und können diese auf reale Betriebssysteme anwenden
- kennen den Aufbau und die Funktionsweise von Computernetzwerken

Inhalt:

- Darstellung von Informationen, Codierungen
- Aufbau von Computern und Computernetzen
- Ausgewählte Aspekte der einzelnen Architekturebenen
- Einblick in die Betriebssystemtheorie
- Grundlagen der Computernetzwerke

Literaturhinweise:

- siehe <http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre>

Lehrformen:

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit

Vorkenntnisse:

Erfolgreiche Teilnahme am Modul EAD I

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten:

- 2 SWS Vorlesung
- 2 SWS Übung

<ul style="list-style-type: none"> • Selbständiges Arbeiten: • Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Bearbeiten der Übungsaufgaben
Prüfungsvorbereitung
Häufigkeit des Lehrangebots:
Jedes Wintersemester
Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:
<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Bestehen einer schriftlichen Prüfung <p>5 Credit Points = 150 h (56 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)</p>
Modulverantwortliche(r):
AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik (Dr. Volkmar Hinz)

Modulbezeichnung:
Modul 3B: Angewandte Informatik – Anwendungssoftware
Verwendbarkeit:
Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung (nur Variante mit Informatik)
Lern- und Qualifikationsziele (Kompetenzen):
<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen unterschiedliche Angebots- und Lizenzformen von Software und wählen geeignete Anwendungssoftware zur Problemlösung aus ▪ können Dokumente mit elektronischen Textverarbeitungssystemen und DTP Erstellen, Gestalten und Verwalten ▪ können Web-Sites unter Einbeziehung aktiver Inhalte erstellen ▪ kennen die Grundlagen des Software- und Urheberrechtes ▪ können Tabellenkalkulationssysteme unter Nutzung der Programmierschnittstelle verwenden ▪ können multimediale Präsentation komplexer Sachverhalte erstellen
Inhalt:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Standardsoftwareapplikationen und deren Angebotsformen ▪ Grundlagen des Software- und Urheberrechtes ▪ Grundlagen der Textverarbeitung, Typographie und Dokumentengestaltung ▪ Internet publishing, Seitenbeschreibungssprachen und Skriptsprachen ▪ Tabellenkalkulation unter Verwendung der Programmierschnittstelle ▪ Grundlagen der Entwicklung von multimedialen Präsentationen ▪ Medienentwicklungsumgebungen
Literaturhinweise:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ siehe http://ead.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre
Lehrformen:

Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbständige Arbeit
Vorkenntnisse:
Erfolgreiche Teilnahme am Modul EAD I
Arbeitsaufwand:
Präsenzzeiten: <ul style="list-style-type: none"> • 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übung Selbständiges Arbeiten: <ul style="list-style-type: none"> • Nachbereiten der Vorlesung und Übung, Lösen der Übungsaufgaben • Erstellen und Präsentieren eines umfangreichen Projektes Prüfungsvorbereitung
Häufigkeit des Lehrangebots:
Jedes Sommersemester
Leistungsnachweise/Prüfung/Credits:
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung der Übungs- und Programmieraufgaben • Projektpräsentation (als Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung) • Bestehen einer schriftlichen Prüfung 5 Credit Points = 150 h (56 h Präsenzzeit in den Vorlesungen und Übungen + 94 h selbständige Arbeit)
Modulverantwortliche(r):
AG Lehramtsausbildung – Fakultät für Informatik (Dr. Henry Herper)

Modulbezeichnung:
Modul 4: Historische, philosophische und systematische Aspekte des Verhältnisses von Medien und Gesellschaft
Verwendbarkeit:
Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Die Studierenden lernen historische, philosophische und systematische Perspektiven auf und Theorien zu gesellschaftlichen Medienentwicklungen kennen. Zum einen wird ein Überblick über die Sozial- und Kulturgeschichte ausgewählter Medien erworben, um Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Veränderungen und technisch-medialen Entwicklungen transparent zu machen. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, die Bedeutung historischer Entwicklungen in ihrer Relevanz 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. Zum anderen lernen die Studierenden die Rolle von Medien und insbesondere Digitalität 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.

Inhalt

- 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
- Digitalität und Gesellschaft
- Medienphilosophie

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Beurteilung von zeitgeschichtlichen Trends, Dynamiken und Transformationsprozessen im Kontext von Medialität; metakognitives Verstehen und Denken fachlicher Inhalte

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)

Individuelle Lernzeiten 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortliche:

FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)

Modulbezeichnung:

Modul 5: Forschungsmethodologien, -felder, und -methoden

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

In diesem Modul werden *erstens* grundlegende Strategien und Paradigmata im Bereich der Medienforschung erworben. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei im Bereich der Qualitativen Medienforschung. Die Studierenden lernen *zweitens* exemplarische Forschungsfelder und Modelle der Datenerhebung und -interpretation kennen: Film, Internet, Online-Offline-Vergemeinschaftungsformen, Genderkonstitution, Mediengebrauchsweisen, mediale Diskurse, Computerspiele. *Drittens* werden sie in die Lage versetzt, komplexe Medienarchitekturen durch triangulierende Verfahren zu explorieren.

Inhalt:

- Qualitative und Quantitative Medienforschung
- Grundprobleme medial vermittelter und konstituierter Wirklichkeiten
- Methoden der Medienforschung
- Triangulierende Designs
- Filminterpretationsmodelle
- Internet Research
- Online-Ethnographien und Netzwerkforschung
- Mediale Aspekte der Genderkonstitution
- Analyse komplexer Medienarchitekturen
- Diskursanalysen
- Videographie
- Analyse von Computerspielen
- Einführung und exemplarische Nutzung von Analysesoftware

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Planungs- und Problemlösungsfertigkeiten; Projektplanung und -durchführung, Anwendung von Erhebungs- und Auswertungsmethoden
- Sozialkompetenz: Teamfähigkeit

Lehrformen:

Seminar mit integrierten Lernprojekten

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS)
Individuelle Lernzeiten: 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)

Modulbezeichnung:

Modul 6: Medien im sozial-kulturellen Kontext

Verwendbarkeit:

Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Im Modul erhalten die Studierenden einen Einblick alltägliche Nutzungskontexte und Erscheinungsformen von (digitalen) Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Feldern und werden vertraut mit theoretischen Erklärungsmodellen. In der Auseinandersetzung mit den Verfahren und Ergebnissen der Mediennutzungsforschung sowie entsprechenden Theorien wird zugleich die Fähigkeit erworben, die Reichweite und die Grenzen statistischer Daten und theoretischer Modelle einzuschätzen.

Inhalt:

- Daten und Informationen über die Nutzung und Verbreitung von (digitalen) Medien
- Subjektive Bedeutung und Bedeutsamkeit von Medien und Motive der Mediennutzung
- Soziale und kulturelle Kontexte der Nutzung von Medien
- Beschreibung und Analyse digitaler Ungleichheit
- Milieu- und Habitusforschung
- 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 kontra-intentionale Formen der Mediennutzung

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Fähigkeit zur kritischen Beurteilung von Forschungsergebnissen und Modellen; Beurteilung der gesellschaftlichen Relevanz von Medienphänomenen

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)
Voraussetzung für die Teilnahme: Keine
Arbeitsaufwand: Präsenzzeiten: 56 Std. (4 SWS) Individuelle Lernzeiten: 244 Std.
Leistungspunkte und Noten: <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN • Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis • Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr
Modulverantwortlicher: FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)

Modulbezeichnung: Modul 7: Medien in Lern- und Bildungsprozessen
Verwendbarkeit: Pflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung
Qualifikationsziele: Die Studierenden lernen, die Komplexität von Lehr- und Lernsituationen aus didaktischer Perspektive zu analysieren und ein Verständnis von den Aufgaben einer professionellen Gestaltung von medialen Lernumgebungen und medial angereicherten Lernsituationen zu entwickeln. Sie sind in der Lage, die gesellschaftlich praktizierten, lernorientierten Angebote und Nutzungsweisen von Medien zu analysieren und zu bewerten, einschließlich gängiger Lernplattformen und ausgewählter Lern- und Edutainmentsoftware. Sie erwerben die Kompetenz, eigene (mediale) Lernszenarien zu entwickeln, zu erproben und in ihrer möglichen Wirkung zu reflektieren.
Inhalt: <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"> • Leistungsnachweise: 1 benoteter und 1 unbenoteter LN • Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis • Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<p>Häufigkeit des Lehrangebots: Mindestens einmal im Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher: FHW, Professur für Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)</p>

3.2 Wahlpflichtmodule

<p>Modulbezeichnung: Modul 8: Digital Game Studies – Theoretische Zugänge</p>
<p>Verwendbarkeit: Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>Qualifikationsziele: Die Studierenden lernen theoretische Ansätze zur Bestimmung, Analyse und Bewertung relevanter Phänomene und Probleme im Bereich der Digital Game Studies kennen. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel erwerben sie die Fähigkeit, sowohl die strukturellen Merkmale von Video- und Computerspielen 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 sind sie in der Lage, Ansätze zur Erklärung der Faszination wie der möglichen Risiken des Computerspielens einzuschätzen und auf vorfindbare Nutzungspraxen zu beziehen. Außerdem geht es um die Entwicklung eines Verständnisses</p>

der sozialen, kulturellen und expressiven Phänomene und Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere der Fans digitaler Spiele.

Inhalt:

- Ansätze zur Definition von digitalen Spielen und von Spiel-Genres
- Die Rolle des Narrativen in Computerspielen
- Spieltheoretische bzw. „ludologische“ Ansätze zur Beschreibung digitaler Spiele
- 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

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; Innovationsmanagement; Medienfertigkeiten; Präsentationsfertigkeiten
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)

Modulbezeichnung

Modul 9: Theoretische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

- (1) Die Studierenden können den Bildungswert von Filmen abschätzen; jene Formelemente bestimmen, die Reflexionspotentiale erzeugen; Filme genrespezifisch reflektieren; audiovisuelle Problemthematisierungen 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.

Inhalt:

- Internationale Film- und Genregeschichte
- Strukturelle Medienbildung
- Kulturelle Aspekte virtueller Welten
- Modernisierungstheorien
- Bildungstheorien

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: projektförmiges Denken; systematischer Reflexionsaufbau
- Innovationsmanagement; Medien- und Präsentationsfertigkeiten
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Es sollten mindestens 20 CP in den Modulen 1-7 erbracht worden sein

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)
Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Studienjahr

Projektverantwortlicher:

FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)

Modulbezeichnung:

Modul 10: Mediale Marktkommunikation

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Erwerb grundlegender ökonomischer Kenntnisse zu marktgerichteten Kommunikationsmethoden und -strategien von Unternehmen

Inhalt:

- 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

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Kosten- Nutzenanalyse; ökonomische Optimierungsansätze
- Selbstkompetenz: strategisches Denken; strukturiertes Entscheiden

Lehrform:

Vorlesung; Übung; selbstständige Projektarbeit (einschließlich einer schriftlichen, verbalen oder medialen Präsentation)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzstunden: 56 Std. (4 SWS)

Individuelle Lernzeit: 244 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: 2 benotete LN
- Form der Modulprüfung: 2 benotete LN
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Sommersemester

Modulverantwortlicher:

FWW, Professur für E-Business (Prof. Dr. Sadrieh)

Modulbezeichnung:

Modul 11: Digital Game Studies – Empirische Zugänge

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

Qualifikationsziele:

Im Modul werden Kenntnisse über Ansätze, Methoden und Befunde der empirischen Computerspielforschung erworben, und die Studierenden entwickeln die notwendigen Kompetenzen zur Entwicklung und Durchführung eigener Forschungsarbeiten im Bereich der Digital Game Studies. Bezogen auf den Gegenstand Computerspiel lernen die Studierenden Verfahren kennen, um die strukturellen Merkmale von Video- und Computerspielen zu analysieren und im Hinblick auf Sozialisations- und Bildungspotenziale zu interpretieren. Weiterhin erwerben sie Kenntnisse hinsichtlich der Möglichkeiten und Grenzen der Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung im Bereich Computerspiele. Ein besonderes Gewicht wird auf das Kennenlernen und Erproben qualitativer Forschungsansätze gelegt, mit denen ein vertieftes Verständnis der sozialen, kulturellen und expressiven Praxen der Spielerinnen und Spieler geschaffen werden kann.

Inhalt:

- 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

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Interdisziplinäres Verstehen; selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; Innovationsmanagement; Präsentationsfertigkeiten
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit, Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Seminare (mit integrierter Projektarbeit)

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-272 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

Mindestens einmal im Studienjahr

Modulverantwortlicher:

FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)

Modulbezeichnung:

Modul 12: Empirische Zugänge zu Strukturen medialer Kommunikationsformen

Verwendbarkeit:

Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung

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 *performative social science* 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.

Inhalt:

- Audiovisuelle Formate
 - von Biographisierungsprozessen,
 - von Grenzthematisierungen 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

Schlüsselkompetenzen:

- Methodenkompetenz: Selbständige Entwicklung von Forschungsprojekten und Forschungsdesigns; methodenorientierter, systematischer Aufbau von Fragestellungen, Arbeitsschritten und Abschätzung der Reichweite von Ergebnissen
- Sozialkompetenz: Team- und Integrationsfähigkeit; Kritikbereitschaft

Lehrformen:

Vorlesung, Seminar

Voraussetzung für die Teilnahme:

Keine

Arbeitsaufwand:

Präsenzzeiten: 28-56 Std. (2-4 SWS)

Individuelle Lernzeiten: 244-276 Std.

Leistungspunkte und Noten:

- Leistungsnachweise: mindestens 1 benoteter LN
- Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis
- Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Note des LN
- Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP

Häufigkeit des Lehrangebots:

In jedem Studienjahr

Projektverantwortlicher:

FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske)

Modulbezeichnung:

Modul 13: Praxis medialer Marktkommunikation

<p>Verwendbarkeit</p> <p>Wahlpflichtmodul im MA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>Qualifikationsziele:</p> <p>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:</p> <p>Seminar (mit integrierter Projektarbeit)</p>
<p>Voraussetzung für die Teilnahme:</p> <p>Das Modul 10 (Mediale Marktkommunikation) muss bestanden sein.</p>
<p>Arbeitsaufwand:</p> <p>Präsenzstunden: 28 Std. (2 SWS)</p> <p>Individuelle Lernzeit: 272 Std.</p>
<p>Leistungspunkte und Noten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsnachweise: mind. 1 benoteter LN • Form der Modulprüfung: benoteter Leistungsnachweis • Die Prüfungsnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der LN • Gesamtzahl der Credits für das Modul: 10 CP
<p>Häufigkeit des Lehrangebots:</p> <p>In jedem Studienjahr</p>
<p>Modulverantwortlicher:</p> <p>FWW, Professur für E-Business (Prof. Dr. Sadrieh)</p>

3.3 Weitere Studienbestandteile (Abschlussbereich)

MA-Kolloquium

<p>Zuordnung: Pflichtkolloquium im MA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>Ziele des Kolloquiums: Die Studierenden bereiten sich im Rahmen des Kolloquiums auf die Anfertigung ihrer Masterarbeit vor und lernen, eine geeignete Aufgaben- bzw. Problemstellung zu definieren, eine klar begrenzte Zielsetzung zu finden, eine begründete Wahl der Methoden zur Zielerreichung vorzunehmen und einen Arbeits- und Zeitplan für die Anfertigung der Masterarbeit aufzustellen.</p>
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden wissenschaftlichen Arbeitens • Anfertigung eines Exposés • Themenfindung und Themeneingrenzung • Forschungsmethoden und Methodenwahl • Probleme beim Anfertigen wissenschaftlicher Arbeiten
<p>Voraussetzung für die Teilnahme: Mindestens 3. Fachsemester</p>
<p>Arbeitsaufwand:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzzeiten: 2 SWS • Individuelle Lernzeiten: 94 Stunden
<p>Studienleistungen/Credits:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des MA-Projektes und Exposé • Gesamtzahl der Credits: 5 CP (unbenotet)
<p>Verantwortlich: FHW, Professur Pädagogik und Medienbildung (Prof. Dr. Iske) FHW, Professur Digitale Medienkulturen (Prof. Dr. Bettinger)</p>

<p>Masterarbeit mit Verteidigung</p>
<p>Zuordnung: MA-Studiengang Medienbildung</p>
<p>Ziele der Masterarbeit und der Verteidigung: Die Masterarbeit soll zeigen, dass die Studierenden in der Lage sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine forschungsorientierte Aufgabenstellung aus dem Fachgebiet der Medienbildung selbstständig wissenschaftlich zu bearbeiten. Die Studierenden zeigen in der Verteidigung, dass sie die Bearbeitung der Fragestellung mit fachspezifischen wissenschaftlichen Argumenten begründen und reflektieren sowie gegenüber kritischen Nachfragen der Prüfenden verteidigen können.</p>
<p>Inhalt:</p>

- Anfertigen einer Masterarbeit
- Präsentation und Verteidigung der Arbeit

Voraussetzung für die Teilnahme:

Mindestens 4. Fachsemester

Arbeitsaufwand:

- 20 Wochen Bearbeitungszeit für die MA-Arbeit
- 45- bis 60-minütige Verteidigung plus ca. 89 Std. individuelle Lernzeit

Credits:

- Masterarbeit (22 CP)
- Verteidigung der Masterarbeit (3 CP)
- Gesamtzahl der Credits: 25 CP

Verantwortlich:

Die jeweils Prüfenden