

# **DUALE HOCHSCHULE BADEN-WÜRTTEMBERG**

## **Fakultät für Wirtschaft**

### **Studiengangsbeschreibung (Bachelor)**

#### **Medien – Onlinemedien**

##### **Kap. 7: Modulbeschreibungen**

**Prof. Dr. A. Mester (DHBW MOS)  
Prof. R. Ringwald (GF FK Wirtschaft)**

**Stand: 2. September 2011**

## 7 Modulbeschreibungen der Studienrichtung

Folgende Gruppen von Modulen sind i.d.R. Teil einer Modulbeschreibung:

- studiengangübergreifende Module des Studiengangs/der Studienrichtung

Im Studiengang Medien sind keine landesweit studiengangübergreifende Module definiert.

- studienrichtungsspezifische Module des Studiengangs/der Studienrichtung

Alle Module dieser Modulbeschreibung sind spezifisch für die Studienrichtung Onlinemedien.

- Praxismodulbeschreibungen des Studiengangs/der Studienrichtung

- Standortspezifische Profilmodule, bzw. Vertiefungsmodule

Die Studienrichtung Onlinemedien wird derzeit nur an einem Standort angeboten. Standortspezifische Profil- bzw. Vertiefungsmodule sind deshalb nicht definiert.

Die Module werden pro Fach in ihrer Studienjahresreihenfolge (wie in der Modulübersichtstabelle) aufgeführt:

1. Web-Technologie
2. Web-Usability
3. Web-Design
4. Multimedia
5. Projektmanagement, Projekte, Integration
6. Schlüsselqualifikationen
7. Praxismodule
8. Bachelorarbeit

## 7.1 Web-Technologie

### ● WMEON\_111

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie I: Programmierung Web Technology I: Programming	Deutsch u/o Englisch	WMEON_111	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	Grundkenntnisse Imperative Programmierung	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	240 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	96 Std.	8
	davon Selbststudium	144 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden können „im Kleinen“ programmieren, d.h. ein Problem analysieren, ein Programm konzipieren und umsetzen. Sie können kleinere Anwendungen programmieren und „glue code“ für die Integration vorgefertigter Komponenten schreiben („scripting“). Der Fokus liegt auf objektorientierten Umsetzungen. Die funktionale Denkweise ist eingeführt. Sie kennen Standardlösungen für Softwarestrukturen, Datenstrukturen und Algorithmen. Sie können mit den dazugehörigen Programmierwerkzeugen umgehen. Die Studierenden kennen die Grundprinzipien der Programmierung von zwei Programmiersprachen. Die Studierenden können sich Anwendungsframeworks selbstständig erschließen. Sie kennen Begriffe und Strukturen komponentenbasierter grafischer Benutzerschnittstellen. Sie können GUI (z.B. in Java) konzipieren, modellieren und in Programmcode umsetzen.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Studierende können eigene Lösungen darstellen und begründen, können sich einfache Problembereiche erschließen, schätzen den Nutzen fachlicher Diskurse, sind sensibilisiert zu „Verantwortung für sich und die Gruppe übernehmen“.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Studierende können in Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber alleine und im Team zu einfachen Problemen Lösungen erarbeiten. Eigenständiges selbstgesteuertes Lernen im Themengebiet ist möglich.

Lerneinheiten und Inhalte				
Lehr- und Lerneinheiten			Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Programmierung Programming		S.O.	S.O.
<i>(Inhalte) Einführung in die Softwareentwicklung „in Kleinen“, Idealtypisches Verhalten und gängige Fehler von Softwareentwicklern, Einführung in die Objektorientierung und die objektorientierte Programmierung, Einführung in die Ereignisorientierung, Einführung in GUI-Anwendungen, grundlegende Entwurfsmuster, testgetriebene Entwicklung, Einführung des funktionalen Programmierparadigmas. Die ausgewählten Programmiersprachen und Technologien sind web-relevant (z.B. Processing, Java, JavaScript). Die ausgewählten Werkzeuge sind praxisrelevant (z.B. Eclipse).</i>				

**Literatur**

Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Crockford: JavaScript: The good parts, 2008

Flanagan: JavaScript: The definitive guide, 2011

Kölling, Barnes: Java lernen mit BlueJ, 2009

Reas, Fry: Processing: A programming handbook for visual designers and artists. 2007

Thomas, Hunt, Braig et al: Der pragmatische Programmierer, 2003

Ullensboom: Java ist auch eine Insel: Das umfassende Handbuch. 2005

o.A., The Java Tutorials, [www.java.com/javase/tutorials](http://www.java.com/javase/tutorials)

**Besonderheit**

- Vorkurs „Grundlagen imperative Programmierung“ vorausgesetzt !
- Betreuung von Programmieranfängern in kleinen Gruppen

● **WMEON\_112**

**Formale Angaben zum Modul**

Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie II: Web-Oberfläche & Web-Inhalte Web Technology II: Web-Frontend & Content	Deutsch u/o Englisch	WMEON_112	1	Prof. Dr. A. Mester

**Verortung des Moduls im Studienverlauf**

Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	-	Pflichtmodul	1-2 Semester

**Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen**

Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

**Workload und ECTS**

Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	180 Std.	ECTS-Punkte
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	72 Std.	6
	<i>davon Selbststudium</i>	108 Std.	

**Qualifikationsziele und Kompetenzen**

<b>Sachkompetenz:</b>	Studierende kennen die technischen und organisatorischen Grundlagen des World Wide Webs, können Webseiten nach aktuellen Web-Standards zu Markup & Presentation erstellen, können einfache Aufgaben der Webserver-Installation und Administration (z.B. für Entwicklungszwecke) durchführen, haben Erfahrungen im Aufsetzen und Anpassen mindestens eines Web Content Management Systems gesammelt.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Sind sensibilisiert zu „Zugänglichkeit von Web-Inhalten für Personengruppen mit Einschränkungen“ und können die dazu notwendigen Accessibility-Maßnahmen definieren und umsetzen.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Studierende können eigene Lösungen / Lösungen ihrer Gruppe darstellen und begründen, können sich technische Web-Standards erschließen und anwenden, können sich Entwicklungswerkzeuge erschließen, sind sensibilisiert zu „Verantwortung für sich und die Gruppe übernehmen“.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Studierende sind in der Lage zu eigenständigem, selbstgesteuertem Lernen im Themengebiet, können vorhandenes Web-Design-Wissen in technische Lösungen umsetzen.

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Web-Oberfläche & Web-Inhalte Web-Frontend & Content	S.O.	S.O.
<i>(Inhalte)</i> Internet und Web: technische Funktionsweise / Architektur, Standardisierungsgremien, Personen, aktuelle Web-Standards; Web-Server und -Browser: Zusammenspiel, Kompatibilität, Produkte, Hypertext-Transport-Protokoll; Markup & Presentation: XHTML, HTML/CSS, Web vs. Print-Layout, Accessibility, Validieren, Web-Suche, Web-Tests Einführung in Linux (UNIX-Konzepte, CLI) / grundlegende Webserver-Administration (z.B. Apache), Web Content, Content Lifecycle, Web Content Management, WCMS-Projekte, WCMS-Systeme: Überblick, Produkte, Konfiguration, Templating/Customizing (z.B. Wordpress, Typo3).			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Boiko: Content Management Bible, 2004 Bowen, Coar: Apache Cookbook: Solutions and examples for Apache administration, 2009 Kappel, Reich, Retschitzegger et al: Web Engineering. Systematische Entwicklung von Webanwendungen, 2003 Hellbusch, Probiesch: Barrierefreiheit verstehen und umsetzen, 2011 Henick, Lang: Das Beste an HTML & CSS: Best Practices für standardkonformes Webdesign, 2010 Hogan, Fröhlich: HTML5 & CSS3, 2011 Musciano, Kennedy: HTML und XHTML, 2003 Pomaska: Grundkurs Web-Programmierung, 2005 Siever, Figgins, Love et al: Linux in a nutshell, 2009 www.w3c.org www.rfc-editor.org

Besonderheit

● [WMEON\\_121](#)

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie III: Entwicklung von Web-Anwendungen Web Technology III: Web App Development	Deutsch u/o Englisch	WMEON_121	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 u/o 4	WMEON_111,112	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS				
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	240 Std.	ECTS-Punkte	
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	88 Std.		8
	davon Selbststudium	152 Std.		

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Prinzipien des Aufbaus von Web-Anwendungen sowie die dazugehörigen Standards, (nichtproprietären) Technologien und Werkzeuge.</p> <p>Sie können in einer kleinen Gruppe eine Anwendung entwickeln und „live“ gehen lassen, d.h. einfache (2-schichtige) Web-Anwendungen realisieren.</p> <p>Clientseitig haben sie ihre Programmierkenntnisse in einer gängigen Browser-basierten Programmiersprache (derz. JavaScript) vertieft.</p> <p>Serverseitig haben sie Erfahrungen mit mehreren Technologiesätzen gemacht (z.B. PHP, Servlets/JSP, JavaScript) und mindestens einen Ansatz im eigenen Projekt vertieft.</p> <p>Die Studierenden kennen die gängigen Sicherheitsangriffe auf Web-Anwendungen und ihre Gegenmaßnahmen auf Entwicklerseite. Sie können projektbezogene Sicherheitsanforderungen für Web-Anwendungen aufstellen, Web-Anwendungen auf gängige Lücken überprüfen und eigene Anwendungen gemäß der Anforderungen sicher konzipieren und bauen.</p> <p>Sie überblicken Web-Anwendungsframeworks, haben mit ausgewählten Vertretern bereits Erfahrungen gesammelt und können geeignete Frameworks für ein Projekt auswählen.</p> <p>Die Studierenden kennen die technischen Prinzipien zur Programmierung von verteilten Web-Anwendungen mit Webservices und haben Erfahrungen mit der Konzeption und Nutzung von Web-APIs auf REST-Basis.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	<p>Die Studierenden sind zu „Sicherheit von Web-Anwendungen“ sensibilisiert. Sie sind sich über die gesellschaftlichen Auswirkungen nicht sicherer Web-Anwendungen und über die sich daraus ergebenden Verpflichtungen der Entwickler bewusst. Sie haben eine kritischere Haltung zu im Markt vorhandenen Anwendungen und Projekten entwickelt.</p>
<b>Selbstkompetenz:</b>	<p>Studierende können eigene Lösungen / Lösungen ihrer Gruppe darstellen und begründen, können sich technische Web-Standards/Werkzeuge und Technologien erschließen und anwenden, sind sensibilisiert zu „Verantwortung für sich und die Gruppe übernehmen“.</p>
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Die Studierenden sind in der Lage, sich zu den Themen des Moduls auf einem aktuellen Stand zu halten und selbstständig Ihr Wissen und Können zu vertiefen und erweitern.</p> <p>Sie können selbstständig mit Web-Anwendungen lösbare Probleme bewältigen.</p>

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Entwicklung von Web-Anwendungen 1 Web App Development 1	<b>S.O.</b>	<b>S.O.</b>
<i>(Inhalte) Aufbau / Architektur von Web-Anwendungen; Clientseitige Technik: (z.B. JavaScript/AJAX); serverseitige Technik: (z.B. PHP/Servlets/JSPs/JavaScript); Web-Frameworks; Webservices (Fokus: REST), Mashups; Web-Anwendungssicherheit (u.a. Prinzipien, Schutzzieldefinition, Analyse/Test, Gegenmaßnahmen, Abgrenzung zu klassischer IT-Sicherheit [wie Firewalls] und Mediensicherheit [wie Wasserzeichen])</i>			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
<p>Crockford: JavaScript: The good parts, 2008</p> <p>Flanagan: JavaScript: The definitive guide, 2011</p> <p>Franz: Handbuch zum Testen von Web-Applikationen, 2007</p> <p>Herron: Node web development, 2011</p> <p>Kannengiesser: Objektorientierte Programmierung mit PHP 5: Robuste und sichere Web-Anwendungen mit PHP erstellen,</p> <p>Loelinger: Version control with git, 2010</p> <p>MacCaw: JavaScript web applications, 2011</p> <p>Richardson, Ruby: RESTful web services, 2007</p> <p>Stuttart, Pinto: The web application hacker's handbook, 2011</p> <p>Walter: Kompendium der Web-Programmierung, 2007</p> <p>www.owasp.org</p> <p>Yee: Pro Web 2.0 Mashups. Remixing data and web services, 2008</p> <p>Zalewski: The Tangled Web. A Guide to securing modern web applications, 2011</p>

Besonderheit

● WMEON\_122

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie IV: Modellierung & Daten Web Technology IV: Modelling & Data	Deutsch u/o Englisch	WMEON_122	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 u/o 4	WMEON_111,112	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ K	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS				
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	240 Std.	ECTS-Punkte	
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	88 Std.		8
	davon Selbststudium	152 Std.		

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden kennen die wichtigsten Modellierungsmethoden für Dokumente, Daten und Software. Sie können diese lesen. Sie können Problemstellungen konzeptionell in solche Modelle überführen, sowohl von Hand als auch werkzeuggestützt.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, Dokument- und Datenstrukturen, Navigation in und Zugriff auf diese Strukturen, sowie (einfache) Transformationen zwischen Strukturinstanzen zu modellieren und XML-Techniken (u.a. aus Programmiersprachen heraus) für die Realisierung einzusetzen. Sie können die Verwendung von XML zum Zwecke des medienneutralen Publizierens darstellen.</p> <p>Die Studierende können die Prinzipien eines Datenbanksystems erläutern, selbst Datenmodelle erstellen und diese in Datenbankschemata umsetzen. Sie können ein Open Source RDBMS samt Verwaltungsoberfläche installieren und konfigurieren und damit eine normalisierte Datenbank aufsetzen. Sie beherrschen die grundlegenden SQL-Abfragebefehle und kennen die Möglichkeiten der Integration von Datenbanken mit anderen Anwendungen, insbesondere Web-basierten Lösungen. Die Studierenden kennen über diesen Ansatz hinausgehende Konzepte und Werkzeuge (z.B. „NoSQL“) und können deren Einsatzmöglichkeit in Projekten identifizieren und begründen.</p> <p>Die Studierenden haben Erfahrungen mit der Softwareentwicklung im Team gesammelt und können die dafür erforderlichen Werkzeuge und Verfahren für einfache Fragestellungen anwenden. Sie können bei der Softwareentwicklung Standardsachverhalte analysieren, können (auch unter Nutzung vorgefertigter Teillösungen) Softwarestrukturen definieren und mit der UML beschreiben. Sie haben Erfahrungen mit dem refactoring von Software machen können.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind grundsätzlich sensibilisiert zu Datensparsamkeit und sicherer Speicherung und Transport von Daten im Web.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Studierende können die mit Standard-Modellierungsmitteln ausgedrückten eigenen Modelle in ihrer Gruppe argumentieren und gegenüber Kunden verständlich darstellen.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden sowie selbstständig Lösungen für (einfache) Probleme entwickeln.

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Modellierung & Daten Modelling & Data	S.O.	S.O.
<p><i>(Inhalte) Leitthema: Modellierung in der Software-Entwicklung, Dokument-, Daten- und Software-Engineering</i>  <i>Dokumente:</i> Modellierung von Dokument- und Datenstrukturen mit XML DTD und Schema, Zugriff auf Strukturen (z.B. XQuery, XPath), Transformation von Strukturinstanzen (XSLT), Präsentation von Strukturen, XML-Standards und Technologien für Medienneutralität, XML-Anwendungen  <i>Daten:</i> relationale Datenbanksysteme (Funktionsweise, Konzepte); konzeptionelle Datenbankmodellierung: vom Problem zum E/R-Modell der DB-Struktur; Zugriff auf Datenbanken: SQL, aus den bisher bekannten Programmiersprachen; „not only“ SQL-Datenbanken / hierarchische und dokumentenbasierte Datenbankmodelle; Datenbankanwendungen  <i>Software:</i> Beschreibung von Software (Anforderungen, Design, Implementierung) mittels der UML; Vorgehensmodelle und Werkzeuge der Softwareentwicklung; Softwareentwicklung im Team; Qualitätssicherung; Architektur und Entwurfsmuster, Refactoring</p>			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
<p>Beaulieu: Learning SQL, 2009  Brandt-Pool, Kollmeier: Softwareentwicklung kompakt und verständlich. Wie Softwaresysteme entstehen, 2008  Edlich, Friedland, Hampe et al: NoSQL. Einstieg in die Welt nichtrelationaler Web 2.0 Datenbanken, 2011  Fowler, Beck, Brant et al: Refactoring, 1999  Glushko, McGrath: Document Engineering. Analyzing and designing documents for business informatics and web services, 2008  Hauser: XML Standards, 2010  Laurent, Harold, Scott: XML in a nutshell, 2004  Ludewig, Lichter: Software Engineering. Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken, 2010  Martin: Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code, 2009  Rupp, Queins, Zengler: UML 2 glasklar: Praxiswissen für die UML-Modellierung, 2007  Steiner: Grundkurs relationale Datenbanken, 2011</p>

<b>Besonderheit</b>



Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie V: Entwicklung von Web-Anwendungen Web Technology V: Web App Development	Deutsch u/o Englisch	WMEON_131	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	WMEON_111,112,121,122,211,221,311,3 21,411,511,512,521	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ Ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	240 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	80 Std.	8
	davon Selbststudium	160 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden kennen das aktuelle Marktumfeld „mobiler Anwendungen“ sowie Technologien und Methoden zu ihrer Entwicklung. Sie können Entwicklungstypus, Frameworks und Werkzeuge passend auswählen. Sie haben Erfahrungen mit der Konzeption (z.B. business case / Monetarisierung, gestalterisch, technisch, ...) und Realisierung einer mobilen Anwendung gemacht.  Die Studierenden kennen fortgeschrittene Ansätze zur Softwareentwicklung (z.B. Generierung, Convention over Configuration, modellbasierung) und können diese anwenden.  Sie kennen die Grundprinzipien agiler Projektmanagementmethoden und –werkzeuge und können das Vorgehen vom „klassischen“ Projektmanagement abgrenzen. Sie haben Erfahrungen mit dem Einsatz einer agilen Methode gemacht.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für die Wechselwirkung zwischen Web-Technologie- und -Methodenentwicklung und deren gesellschaftlichen Einsatz.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden haben gelernt, aus vagen Anforderungen konkrete Projekte zu definieren und im Team agil zu realisieren. Sie haben Zuversicht gewonnen, sich fehlendes methodisches und fachliches Wissen jederzeit aneignen zu können.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden und selbstständig Problemlösungen entwickeln.

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Entwicklung von Web-Anwendungen 2 Web App Development 2	S.O.	S.O.
<i>(Inhalte) Fortsetzung von „Entwicklung von Web-Anwendungen 2“</i> Mobiles Internet, mobiles Web, mobile Apps, mobile Endgeräte (Smartphones, Tablets, ...); weitere Technologien zur Web-Entwicklung (z.B. ruby/rails bzw. groovy/grails) weitere Vorgehensmodelle zur Web-Entwicklung (z.B. agiles Software-Projektmanagement [z.B. Scrum]);			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Firtman: Programming the mobile web, 2010  
 Fling: Mobile Design and Development, 2009  
 Judd, Nusairat, Shingler: Beginning Groovy and Grails, 2010  
 Kappel, Pröll, Reich et al: Web Engineering, 2003  
 Mendes, Modley: Web Engineering, 2009  
 Rodewig, Wagner: Apps entwickeln für iPhone und iPad, 2011  
 Ruby, Thomas, Hansson: Agile web development with Rails, 2011  
 Schwaber, Beedle: Agile Software Development with Scrum, 2008  
 Stark: Building Android Apps with HTML, CSS, and JavaScript. 2010  
 Winesett: Agile Web Application Development with Yii 1.1 and PHP 5, 2010

### Besonderheit

Es handelt sich bei diesem Modul um eine Projekt-Lehrveranstaltung. Dazu sind i.d.R. kleine Gruppengrößen sinnvoll.

## ● WMEON\_132

### Formale Angaben zum Modul

Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Technologie VI: Cross Media Web Technology VI: Cross Media	Deutsch u/o Englisch	WMEON_132	1	Prof. Dr. A. Mester

### Verortung des Moduls im Studienverlauf

Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	WMEON_111,112,121,122	Pflichtmodul	1-2 Semester

### Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen

Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

### Workload und ECTS

Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte	
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	50 Std.		5
	<i>davon Selbststudium</i>	100 Std.		

### Qualifikationsziele und Kompetenzen

<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden kennen wichtige Einflussfaktoren für die Druck- und Verlags-Branche. Mit den wesentlichen Begriffen der aktuellen Drucktechnik sind sie vertraut. Sie können einen Druckauftrag formulieren, Angebote auswerten, einen Auftrag erteilen und abnehmen.  Sie können in einer Online-Konzeption die Besonderheiten von Print berücksichtigen, kennen Techniken, um Anforderungen an Medienneutralität, der Personalisierung und Individualisierung von Druckerzeugnissen sowie der Integration von Web und Print zu formulieren sowie zu erfüllen.  Wichtige Elemente für die Konzeption von Produktionsworkflows / Automatisierung sowie der darin beteiligten Werkzeuge für digitale Vertreter von Druckerzeugnissen (elektronische Kataloge, e-Books, ...) sind bekannt.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für wirtschaftliche Auswirkungen der Digitalisierung von Druckerzeugnissen.
<b>Selbstkompetenz:</b>	-
<b>Übergreifende</b>	Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende

<b>Handlungskompetenz:</b>	Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden und selbstständig Problemlösungen entwickeln.
----------------------------	---

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Drucktechnik, Digitales Publizieren, Web & Druck Print Technology, Digital Publishing, Web & Print	<b>S.O.</b>	<b>S.O.</b>
<i>(Inhalte)</i> Drucktechnik: Übersicht Druckbranche, Druckverfahren, Vorbereitung eines Printprojekts, Papierfabrik, Finishing: Bindung/Weiterverarbeitung, Vorstufe (Dateiformate, Layout- und Grafikprogramme, Farb Räume, Colormangement, Bildbearbeitung, PDF-X3), CtF, CtP, Messtechnik, Freigeben, Abnehmen, Ausschliessen, Proofofen, Wirtschaftlichkeit der verschiedenen Verfahren, Anfragen, Auswerten, Auftragserteilung, Überwachung, Druckereien Übersicht Verlagsbranche, Digital Publishing, Integration digitaler Assets in Produktionsworkflows, Endgeräte, Cross Media, Medienneutralität, Seitenbeschreibungssprachen, Scripting (z.B. PDF Scripting), Formular-Daten-Übermittlung, Print- und Publishing-Standards, Document & Data Transformation, Content Management, datenbankgestütztes Publizieren, Web to Print, Personalisierung und Individualisierung von Print-Produkten, Integration Web und Print			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Boiko: Content Management Bible, 2004 Kippahn: Handbuch der Printmedien. 2000 Closs: Single Source Publishing, 2006 Garrish: What is EPUB3?, 2011 Heesen: Cocoon. XML-basierte Webentwicklung Schritt für Schritt, 2007 Lehr, Brammer: Digitales Publizieren für Tablets. Magazin-Apps mit InDesign für iPad, Android & Co, 2011 Maivald, Palmer: A Designers Guide to Adobe InDesign and XML, 2007 Müller-Kalthoff, Cross-Media-Management. Content-Strategien erfolgreich umsetzen, 2002 Padova: Adobe Acrobat 7 PDF Bible, 2005 Riggert: ECM – Enterprise Content Management, 2009 Schneider: Crossmedia-Management, 2007 Schraitle: DocBook-XML. Medienneutrales und plattformunabhängiges Publizieren, 2009 Vavron: Datenbankpublizieren – Beispiel: Plattform zur crossmedialen Kataloggenerierung. Bundesverband Druck und Medien, 2007

<b>Besonderheit</b>

## 7.2 Web-Usability

### ● WMEON\_311

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Usability I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_311	1	Prof. Dr. Th. Wirth

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Demonstrationen, Frontalvortrag, Übungen	▪ K	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	210 Std.	ECTS-Punkte  7
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	84 Std.	
	<i>davon Selbststudium</i>	126 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p><b>Lerneinheit I:</b> Die Studierenden lernen grundlegende Begriffe und Inhalte aus den verhaltenswissenschaftlichen Disziplinen kennen, die für die Gestaltung und Bewertung von Medien relevant sind (v.a. kognitive Psychologie, Ethologie, Neurowissenschaften). Sie kennen ausgewählte Beispiele zu Paradigmen und theoretischen Ansätze n (z.B. Gestaltpsychologie).</p> <p><b>Lerneinheit II:</b> Darüber hinaus lernen sie grundlegende statistische Begriffe, Definitionen, statistische Methoden und Werkzeuge kennen. Das für das Gewinnen und Auswerten von Daten erforderliche Hintergrundwissen wird erlernt, ebenso Grundkenntnisse in der Darstellung von Daten mit Hilfe geeigneter Auswertungstabellen und Grafiken.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	<p>Die Bedeutung empirischer Forschung und sozialwissenschaftlicher Paradigmen für die Praxis, insbesondere die Beurteilung von Kommunikations- und Gestaltungsaufgaben bzw. entsprechende Arbeitsergebnissen und Medien wird verstanden. Befunde können auf diesem Hintergrund im Ansatz konstruktiv diskutiert werden.</p> <p>Ein regelbasiertes, wissenschaftlich fundiertes Problemverständnis für Fehler und Fallen in der Kommunikation/Gestaltung wird ausgebildet.</p>
<b>Selbstkompetenz:</b>	<p>Empirische Ergebnisse und statistische Argumente können in der Argumentation Dritten gegenüber korrekt zitiert bzw. angewendet werden. Der Nutzen wissenschaftlicher Argumentationsweisen für das Treffen von Designentscheidungen und in Medienprojekten typischerweise kontrovers geführten Diskussionen wird erkannt. Medienkompetenz im Sinn einer Kritikfähigkeit wird entwickelt.</p>
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden, sowie selbstständig Problemlösungen entwickeln.</p>

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen Behavioural Science for New Media	30	45
<p>Grundbegriffe der allgemeinen Psychologie: Entscheidungen, Motivationen und Motivationstaxonomien, Handeln, TOTE-Modell, Grundlagen und Randbedingungen für Entscheidungsprozesse, Emotionen, Aufmerksamkeit und Aufmerksamkeitsgesetze, Wahrnehmung (Gestaltpsychologie), Kommunikation und entsprechende Modelle (Shannon &amp; Weaver, Johari-Fenster, Organonmodell...). Ausgewählte Modelle der Gedächtnispsychologie (Duale Kodierungstheorie). Die Inhalte werden auf praktische Beispiele im Web übertragen. Das praktische Tun beim Beschreiben und Evaluieren von Web-Auftritten bzw. bestimmter Komponenten von Web-Angeboten wird eingeübt. Hierfür werden z.B. Checklisten erarbeitet</p>			

und für die kritische Bewertung von Web-Auftritten eingesetzt.			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2): Englisch:</b>	Angewandte Statistik, Web-Analytik Applied Statistics & Web Analytics	<b>54</b>	<b>81</b>
<p>Die wichtigsten Grundbegriffe der Statistik werden erlernt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grundbegriffe statistischer Erhebungen: Stichproben, Population, Verteilungen und Verteilungsformen, Skalenniveaus, Messmodelle, Operationalisierung,</li> <li>2. Deskriptive Statistik: Lage- und Streuungsmaße, Zusammenhangs- und Assoziationsmaße (Korrelationen)</li> <li>3. Induktive Statistik: Grundbegriffe, theoretische und empirische Verteilungen, Konfidenzintervalle, statistische Hypothesen, Beispiele für Signifikanztests, Signifikanztests in Excel</li> </ol> <p>Darüber hinaus wird an Fallstudien die Praxis des Auswertens von Daten und der Ergebnisdarstellung eingeübt und Fehler und Fallen beim Auswerten und Interpretieren von Daten besprochen.</p> <p>Wichtige Auswertungsvorgänge und grafische Verfahren werden in Excel oder vergleichbaren Anwendungen eingeübt.</p> <p>Die Beispiele und Übungen werden anhand von Daten aus dem Bereich der Web-Analytik bzw. Web-Metriken erarbeitet und durchgeführt. Dabei werden spezielle Probleme in Hinblick auf die Reliabilität und Validität der Daten problematisiert.</p>			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Anderson, J.: Kognitive Psychologie. PVU, 2009
Bortz, J.: Lehrbuch der Statistik für Sozialwissenschaftler, Springer, 2009
Bühner, M.: Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion. Pearson Studium, 2010
Kaushik, A.: Web Analytics an hour a day. Wiley, 2007
Six, Gleich & Gimmler (Hrsg.): Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie. Beltz, PVU, 2007
Sterne, J.: Social Media Metrics. Wiley, 2010
Tullis, T. & Albert, B.: Measuring The User Experience, Morgan Kaufman, 2006
www.kommdesign.de - Texte aus KommDesign.de
Zelazny, G.: Wie aus Zahlen Bilder werden. Gabler, 2002

<b>Besonderheit</b>
Dieses Fach ergänzt und vertieft „Wissenschaftliches Denken und Handeln“ aus den Schlüsselqualifikationsmodulen.

● [WMEON\\_321](#)

<b>Formale Angaben zum Modul</b>		
<b>Studiengang</b>	<b>Studienrichtung</b>	<b>Vertiefung</b>
Medien	Onlinemedien	-

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Sprache des Moduls</b>	<b>Modul-Nr.</b>	<b>Version</b>	<b>Modulverantwortlicher</b>
Web-Usability II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_321	1	Prof. Dr. Th. Wirth

<b>Verortung des Moduls im Studienverlauf</b>			
<b>Semester</b>	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	<b>Modulart</b>	<b>Moduldauer</b>
3 u/o 4	WMEON_311	Pflichtmodul	1-2 Semester

<b>Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen</b>			
<b>Lehr- und Lernmethoden:</b>	<b>Prüfungsleistungen</b>	<b>Benotet ja/nein</b>	<b>Prüfungsumfang</b>
Demonstrationen, Frontalvortrag, Übungen, Gruppenarbeit, wiss. Lektüre, Exzerptieren von Texten, Unterrichtsgespräch (Textarbeit und –kritik in der Gruppe)	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

<b>Workload und ECTS</b>				
<b>Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)</b>	<b>Ingesamt:</b>	<b>210 Std.</b>	<b>ECTS-Punkte</b>	
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	<b>77 Std.</b>		<b>7</b>
	<i>davon Selbststudium</i>	<b>133 Std.</b>		

<b>Qualifikationsziele und Kompetenzen</b>	
<b>Sachkompetenz:</b>	<b>Lerneinheit I:</b> Die Studierenden erwerben Grundwissen zum Themenbereich Usability-

	<p>Engineering. Sie kennen die einschlägigen Fachbegriffe – orientiert an den Usability-Standards der ISO 9241. Sie machen erste Erfahrungen in der Anwendung von Methoden der Requirement-Analyse und der Usability-Evaluation bzw. –Inspektion. Sie lernen die in diesem Zusammenhang relevanten Begriffe und fachlichen Terminologien.</p> <p><b>Lerneinheit II:</b> Die Studierenden lernen, englischsprachige wissenschaftliche Fachliteratur kritisch zu lesen und auszuwerten. Sie machen Erfahrungen mit den Standards der wissenschaftlichen Publikation und mit Textanalyse und der Auswertung von empirischen Arbeiten. Sie verfügen über die Strategien, die erforderlich sind, sich selbst wissenschaftlich weiterzubilden und zu einem Thema auf dem Laufenden zu halten.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	<p><b>Lerneinheit I:</b> Die Studierenden können die Bedeutung der Gebrauchstauglichkeit von Software / Web-Applikationen im Arbeitsleben und die entsprechenden gesetzlichen Grundlagen einordnen. Sie entwickeln sie ein Bewusstsein dafür, dass Nutzerfreundlichkeit einen durchaus humanitären Wert darstellt, der nicht nur für Erfolg und Gewinn eines Web-Angebots, sondern auch für weiche Faktoren wie Vertrauen und zuguterletzt auch für das Wohlbefinden und die Gesundheit von Nutzern unabdingbar ist.</p> <p><b>Lerneinheit II:</b> Die Studierenden werden mit Regeln des wissenschaftlichen Publizierens und der Entwicklung einer Scientific Community vertraut. Darüber hinaus wird ihnen bewusst, dass Wissenschaft immer auch durch Kontext, Interessen von Auftraggebern und karrieretechnische Faktoren gesteuert wird. Sie entwickeln ein Bewusstsein dafür, dass wissenschaftliche Ergebnisse durch kritisches Lesen erschlossen werden müssen.</p>
<b>Selbstkompetenz:</b>	<p><b>Lerneinheit I+II:</b> Trainiert werden nicht nur die inhaltlichen (fachbezogenen) Fertigkeiten und Kenntnisse, sondern darüber hinaus die Fähigkeit, mit englischsprachiger Fachliteratur umzugehen und wissenschaftliche Literatur auszuwerten und diese in eigene Darstellungen zu übersetzen / zu exzerptieren. Damit ist die Fähigkeit verbunden, die aktuelle Terminologie in Englisch zu verstehen. Darüber hinaus wird das Selbstverständnis in der möglichen Rolle eines Ergonomie-Beauftragten oder Usability-Spezialist als empirischen wissenschaftlichen Methoden verpflichteter Berater ausgebildet.</p>
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p><b>Lerneinheit I+II:</b> Durch die praktische und handlungsorientierte Lehreinheit HCI I und die wissenschaftlich orientierte Lehreinheit HCI II erwerben die Studierenden die Fähigkeit, Usability-Probleme und -Fragestellungen in ihrem betrieblichen Kontext zu erkennen und mit einfachen Methoden selbstständig zu bearbeiten. Sie können bei betrieblichen Fragestellungen aus dem Umfeld der Markt- und Kommunikationsforschung, der Evaluierung von Produkten, Technologien oder Methoden usw. ihre Expertise ins Spiel bringen und Lösungsvorschläge machen. Sie können Diskussionen, die auf englischsprachigen Quellen beruhen, folgen und ein quellenbasiertes Wissen einbringen.</p>

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Mensch-Computer-Interaktion 1: Usability Evaluation / User Experience Human Computer Interaction 1: Usability Evaluation / User Experience	<b>44</b>	<b>76</b>
<p>a) Grundlagen: Usability Standards und Normen, ISO 9241, gängige Styleguides.</p> <p>b) Rollen und Aufgaben von Usability-Spezialisten in Projekten.</p> <p>c) Beispielhafte Darstellung von Techniken und Vorgehensweisen im User Centered Design.</p> <p>d) Methoden: Im Zentrum stehen Verfahren aus der Praxis der Usability-Evaluation, also...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heuristische Evaluation,</li> <li>• Entwickeln von Usability-Checklisten,</li> <li>• Standard-Fragebögen und gezielte Entwicklung Web-Surveys,</li> <li>• Evaluierung mit Hilfe von Use Case Szenarien,</li> <li>• Usability Testing.</li> </ul>			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2): Englisch:</b>	Mensch-Computer-Interaktion 2: HCI-Forschung Human Computer Interaction 2: HCI Research	<b>33</b>	<b>57</b>
<p>Wissenschaftliche Literatur, insbesondere mit empirischem Bezug, wird gelesen und ausgewertet. Die Inhalte sind nicht vollständig festgelegt, sie sollen jederzeit an aktuelle Entwicklungen und Forschungsfelder angepasst werden. Grundsätzlich können folgende Themenbereiche beinhaltet sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzerverhalten: Blickverhalten am Screen, Browsing-Stile, Zielgruppen- und Nutzertypologien, Ergebnisse von Web-Umfragen, verbreitete Design-Mythen und Mythen über Nutzer.</li> <li>• Moderierende Variablen: Nutzerverhalten in Abhängigkeit von Involvement, Kultur, Vertrauen, Erfahrung, Geschlecht, Alter etc.</li> <li>• Ausgewählte Fragestellungen und Anwendungsfelder: Usability von Flash-Anwendungen, Usability und Design mobiler Endgeräte, eLearning-Anwendungen, eCommerce und Shop-Systeme.</li> </ul>			

• ...

**Literatur**  
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Hackos, J. & Redish, J.: User and Task Analysis for Interface Design. Wiley, 1998  
 Bortz, J. & Döring, N.: Lehrbuch der empirischen Forschung. Springer, 2007  
 Hasebrook, J.: Multimedia-Psychologie. Spektrum, Akademischer Verlag, 1995  
 Heinecke, A.: Mensch-Computer-Interaktion. Leipzig: Fachbuchverlag, 2004  
 Nielsen, J.: Usability Engineering. Boston: Academic Press, 1993  
 Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M. & Minocha, S.: User Interface Design and Evaluation. Wiley, 2005  
 Shneiderman, B.: Designing the User Interface. Strategies for Affective Human-Computer Interaction. Addison-Wesley, 1987  
 Tullis, T. & Albert, B.: Measuring The User Experience, Morgan Kaufman, 2006  
 Wirth, Th.: Missing Links: über gutes Webdesign. Hanser, 2003

**Besonderheit**  
Dieses Fach ergänzt und vertieft „Wissenschaftliches Denken und Handeln“ aus den Schlüsselqualifikationsmodulen.

● [WMEON\\_331](#)

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Usability III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_331	1	Prof. Dr. Th. Wirth

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	WMEON_321	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Projektlehre, „gecoachte Gruppenarbeit“, Unterrichtsgespräch	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	180 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	60 Std.	6
	davon Selbststudium	120 Std	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die in den Modulen HCI I und II erworbene Wissen wird in einem im Anspruchsniveau auf die Kenntnisse der Studierenden angelegten Projekt, d.h. in einem realistischen praktischen Zusammenhang angewendet. Hierbei wird der gesamte Bogen von der Themenfindung über die Recherche von relevanter Literatur, Versuchsplanung, Entwicklung von Methoden und Instrumenten, Durchführung und statistische Auswertung bis zur Berichtserstellung geschlagen. Damit werden die in den vorigen Modulen noch eher isolierten Aspekte integriert.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden machen realistische Erfahrungen mit der Praxis der Bearbeitung von Fragestellungen im Bereich der HCI bzw. der Markt- und Kommunikationsforschung. Sie verstehen, welche Verantwortung sich mit wissenschaftlichen Projekten verbindet, die auf praktische Fragestellungen ausgerichtet sind. Sie verstehen die Bedeutung wissenschaftlicher Qualitätskriterien (Objektivität, Reliabilität, Validität, Utilität und Relevanz und wissenschaftlichen Prinzipien verpflichtetes Handeln.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Fähigkeit der Studierenden, Quellen nach einer vorgegebenen Fragestellung zu recherchieren, auszuwerten, zu interpretieren und zu bewerten wird ausgebaut. Ebenso

	werden typische Mythen, Fehlinterpretationen und Fallen bei der Auswertung und Interpretation von Daten erkannt.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Die Fähigkeit zum Bearbeiten betrieblicher Fragestellungen unter Anwendung empirischer Methoden wird weiter erweitert und ausgebaut. Zu den Grundkenntnissen aus den Modulen Web-Usability I und II werden zusätzliche Fertigkeiten erworben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ...im Auswerten von Daten einschließlich der Problematik der Inferenzstatistik</li> <li>• ...in der Visualisierung von Daten,</li> <li>• ...im Erstellen von Berichten.</li> </ul> <p>Der Einsatz und die Anwendung von Web-Analytics-Systemen, die Usability-Evaluierung von Anwendungen und entsprechende analytische Fragestellungen können hier (sozusagen pars pro toto) als realistische Arbeitsfelder genannt werden.</p>

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Mensch-Computer-Interaktion 3: Projekte Human Computer Interaction 3: Projects	<b>60</b>	<b>120</b>
<p>Die Inhalte der Forschungsprojekte richten sich nach aktuellen Fragestellungen und Themen im Bereich neue Medien, speziell im Web-Umfeld. Beispiele aus Projekten, die bisher im Umfeld der HCI-Lehrveranstaltungen durchgeführt wurden, verdeutlichen das Inhaltliche Spektrum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usability Testing einer Hochschul-Website</li> <li>• Evaluierung der Facebook-Angebote von Privatpersonen und Firmen</li> <li>• Vergleich verschiedener Texteingabemethoden an mobilen Endgeräten</li> <li>• Vergleichendes Usability-Testing zweier Tablet-PCs mit Multi-Touch Benutzeroberflächen</li> <li>• Methoden der Suchmaschinen-Optimierung</li> <li>• Multivariates Testing im Bereich der Optimierung von Landing Pages</li> <li>• Einsatz von Web-Mining-Verfahren</li> </ul>			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
<p>Literatur ist abhängig von der Thematik und wird jeweils individuell recherchiert. Als Basis-Literatur bleiben die Arbeiten aus den Modulen Web-Usability I + II relevant:</p> <p>Anderson, J.: Kognitive Psychologie. PVU, 2009</p> <p>Bortz, J. &amp; Döring, N.: Lehrbuch der empirischen Forschung. Springer, 2007</p> <p>Bortz, J.: Lehrbuch der Statistik für Sozialwissenschaftler, Springer, 2009</p> <p>Bühner, M.: Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion. Pearson Studium, 2010</p> <p>Hackos, J. &amp; Redish, J.: User and Task Analysis for Interface Design. Wiley, 1998</p> <p>Hasebrook, J.: Multimedia-Psychologie. Spektrum, Akademischer Verlag, 1995</p> <p>Heinecke, A.: Mensch-Computer-Interaktion. Leipzig: Fachbuchverlag, 2004</p> <p>Kaushik, A.: Web Analytics an hour a day. Wiley, 2007</p> <p>Nielsen, J.: Usability Engineering. Boston: Academic Press, 1993</p> <p>Shneiderman, B.: Designing the User Interface. Strategies for Affective Human-Computer Interaction. Addison-Wesley, 1987</p> <p>Six, Gleich &amp; Gimmler (Hrsg.): Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie. Beltz, PVU, 2007</p> <p>Sterne, J.: Social Media Metrics. Wiley, 2010</p> <p>Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M. &amp; Minocha, S.: User Interface Design and Evaluation. Wiley, 2005</p> <p>Tullis, T. &amp; Albert, B.: Measuring the User Experience, Morgan Kaufman, 2006</p> <p>Wirth, Th.: Missing Links: über gutes Webdesign. Hanser, 2003</p> <p>www.kommdesign.de - Texte aus KommDesign.de</p> <p>Zelazny, G.: Wie aus Zahlen Bilder werden. Gabler, 2002</p>

<b>Besonderheit</b>
<p>Es handelt sich bei diesem Modul um eine Projekt-Lehrveranstaltung, mit der die in den vorigen Lehrveranstaltungen erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten noch einmal im Gesamtzusammenhang angewendet und damit gefestigt und differenziert werden. Dazu sind i.d.R. kleine Gruppengrößen sinnvoll.</p> <p>Dieses Fach ergänzt und vertieft „Wissenschaftliches Denken und Handeln“ aus den Schlüsselqualifikationsmodulen.</p>



## 7.3 Web-Design

### ● WMEON\_211

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Design I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_211	1	Prof. Dr. Wirth, Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien (moderiert / Anschauung / Sehschule), Gruppenarbeit	▪ KL	▪ Ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	240 Std.	ECTS-Punkte
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	96 Std.	8
	<i>davon Selbststudium</i>	144 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden kennen grundlegende Kategorien der grafischen Komposition und den systematischen Aufbau von Farbe in Screen- und Printmedien aus gestalterischer Sicht. Ihre Wahrnehmung in Hinblick auf Medien der visuellen Kommunikation ist geschärft und differenziert. Sie wissen um die Bedeutung von Entwurfsvarianten im Kurationsprozess. Studierende sind sensibilisiert für die formalästhetische Beurteilung von Entwurfsideen und präziser Ausführung einer Entwurfsidee.</p> <p>Der Studierende verfügt über ein basales Beurteilungsvermögen von einfacher visueller Gestaltung und kann gestalterische Grundprinzipien in Bezug auf Komposition und Farbe (sprachlich) benennen. Er ist in der Lage, selber Gestaltungsprinzipien bei einfachen Aufgabenstellungen anzuwenden und mit Hilfe der üblichen Layout-, Zeichen- und Bildbearbeitungsprogramme umzusetzen.</p> <p>Die Studierenden haben einen Gesamtüberblick über die Grundlagen der Textgestaltung und ihre gezielte Umsetzung im DTP für unterschiedliche Zwecke, Aufgaben und Medien. Sie wissen um die Grundlagen von Typografie und Layout und den Zusammenhang von Informationsverarbeitung und den Gesetzmäßigkeiten von Makro – und Mikrotypografie. Sie sind sensibilisiert für die Grundlagen visueller Wahrnehmung allgemein und dem Lesen als Spezialfall. Für einfache Sachverhalte können sie gezielt Mikro- und Makrotypografie in einer gestalterisch-kreativen Anwendung am PC umsetzen.</p> <p>Die Studierenden können ein Bildbearbeitungsprogramm, ein Vektorgrafikprogramm und ein Layoutprogramm für einfache Sachverhalte anwenden.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Sie verfügen in Bezug auf Gestaltungsmöglichkeiten von Aufgabenstellungen über ein erweitertes Problembewusstsein.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Die Studierenden haben den Wert von Kommunikation in der Gruppe einerseits und andererseits Konzentration auf den eigenen Wahrnehmungs- und Kurationsprozess erfahren und verstanden. Sie haben gelernt, dass gute Gestaltung nicht die Folge eines einmaligen, genieartigen Einfalls ist, sondern das Ergebnis eines iterativen Prozesses mit den Schritten Kuration &gt; Zeichnung &gt; Wahrnehmung.</p> <p>Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden und selbstständig Problemlösungen entwickeln.</p>

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Grundlagen der Mediengestaltung, Typografie und Layout, Werkzeuge Media design foundations, typography and layout, design tools	S.O.	S.O.
<i>(Inhalte) Leitthemen: Design-Sensibilisierung/Grundlagen; Typografie und Layout; Werkzeuge</i>			
Mediengestalterische Einführung: Was bedeutet und wie funktioniert Visuelle Kommunikation. Wahrnehmung und Empfindung, Assoziation, grafische Kompositionen, Kräfte, Spannung, Kontrast, Statik, Dynamik, Rhythmus, Deutlichkeit und Undeutlichkeit, Punkte, Linien, Flächen, Formate, Flächenteilung und Proportionen, Tonwert und Helligkeit, Raster und Layout, additive und subtraktive Farbmischung, Farbkreis, Farbkontraste.			
Schrift: Typografie: Definition. Aufgabe und Wirkung von Textgestaltung in den Printmedien; Schriftklassifikation. Form, Proportion, Werkzeuge und Stil. Historie und Funktionalität. DIN 16518 und aktuelle Anforderungen; Schriftfamilien und Schriftsippen; Kriterien zur Schriftwahl; visuelle Wahrnehmung, Informationsverarbeitung; Lesen und Lesarten; Maße, Proportionen und die Anmutung von Schriften; DTP-Grundlagen; Textorganisation 1: Schriftwahl, Schriftgröße/Schriftgrad, Zeilenlänge/Satzbreite, Satzart/-ausrichtung, Zeilenabstand, Zeichenabstand/Laufweite; Auszeichnung. Schriftmischen; Textorganisation 2: Struktur. Lesbarkeit. Mittel und Wirkung; Grundlagen der Texterfassung, Screen-Typographie, verschiedene Endgeräte, Fonts, Web-Fonts			
Werkzeuge: Bildbearbeitung, Grafikbearbeitung, Layoutsoftware			
<b>Literatur</b> Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.			
Böhringer, J. et al.: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print (beide Bände), Springer, 2011			
Welsch, N., Liebmann, C.: Farben. Spektrum, Akademischer Verlag, 2011			
Spiekermann, E.: ÜberSchrift. Schmidt Verlag, 2004			
Willberg, Hans Peter: Erste Hilfe in Typografie. Ein Ratgeber für die Gestaltung mit Schrift. Schmid Verlag, 2003.			

Besonderheit
Umsetzende Übungen können ggfs. auch mit dem Wissen aus WMEON_111 erfolgen.

## ● WMEON\_221

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Design II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_221	1	Prof. Dr. Wirth, Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 u/o 4	WMEON_211,311,411	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS				
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Insgesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte	
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	55 Std.		5
	davon Selbststudium	95 Std.		

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Der Studierende kann sich mit der kommunikativen und navigatorischen Absicht hinter einer medialen Erscheinung und ihrer Formgebung auseinandersetzen. Er kann vorgegebene Informationsarchitektur erfassen und selber eine solche niedriger Komplexität erstellen. Er kann Benutzerführung und Informationsarchitektur in Navigationsdesign überführen und ausarbeiten. Der

	Studierende kennt die verschiedenen Organisationsformen von Information und Beispiele für ihren Einsatz. Er kennt verschiedene Arten von Navigationsdesigns und kann diese Designs bei Aufgabenstellungen medienadäquat anwenden. Er kennt mehrere Methoden und Tools der Informationsarchitektur und des Informationsdesigns, um Informationen und Benutzerführung zu gestalten und kann sie bei Entwicklungsprozessen gezielt einsetzen. Er ist in der Lage, Skizzen für Navigationsdesign und Seitenlayouts von informationsorientierten Seiten zu erstellen und diese mit adäquaten Tools auszuarbeiten. Der Studierende ist grundsätzlich in der Lage, die gewählte Gestaltungsart zu begründen.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für die gesellschaftliche Relevanz professioneller Informationsarchitektur.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Studierende können die mit IAD-Methoden erarbeiteten Ergebnisse in ihrer Gruppe argumentieren und gegenüber Dritten verständlich darstellen.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden können in der Thematik des Moduls selbstständig weiterführende Lernprozesse gestalten, ihr Wissen, Verstehen und Können in ihrer Profession anwenden sowie IAD-spezifische Problemstellungen lösen.

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Informationsarchitektur & -design Information architecture & -design	S.O.	S.O.
Information, Informationsarchitektur, Organisationsformen der Information, Baumstrukturen und Netzstrukturen, mentales Modell, informationsorientierte und handlungsorientierte Seiten im Web, Navigationstypen und Navigationsdesigns, Such-Design, Sitemap, Mindmap, Wireframe, Prozessdiagramm, medienadäquate Gestaltung von Mengentexten, iteratives Vorgehen, Interaktionsabläufe: Analyse/Modellierung, Use Cases, Personas, Szenarien, Interaktionsdesign, Labelling und Wording (Sprache & Design), Werkzeuge und Methoden der Designentwicklung: visuelle Sprache, Moodboards, Styleguide			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Arndt, H.: Integrierte Informationsarchitektur, 2006
Brown, D.M.: Konzeption und Dokumentation erfolgreicher Webprojekte, 2009
Götz, Veruschka: Raster für das Webdesign, 2002
Jacobsen, J.: Website-Konzeption, 2011
Kahn, P., Lenk, K.: Websites visualisieren, 2001
Kalbach, J.: Designing web navigation, 2007
McKelvey, Roy: Hypergraphics, 1999
Mok, Clement: Designing Business, 1996
Morville, P., Rosenfeld, L.: Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites, 2006
Neutzling, U.: Typo und Layout im Web, 2002
Schweizer, P.: Handbuch der Webgestaltung, 2003
Stapelkamp, T.: Web X.0: Erfolgreiches Webdesign und professionelle Webkonzepte. Gestaltungsstrategien, Styleguides und Layouts, 2010
Thissen, F.: Kompendium Screen-Design, 2003
Weber, W.: Kompendium Informationsdesign, 2007
Wirth, Th.: Missing Links: Über gutes Webdesign, 2004

<b>Besonderheit</b>

● WMEON\_231

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web-Design III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_231	1	Prof. Dr. Wirth, Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	WMEON_221,321,421	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS				
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte	
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	50 Std.		5
	davon Selbststudium	100 Std.		

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden wenden ihr Wissen in einem realistischen praktischen Projektzusammenhang (z.B. „Multimediales Design“) an. Hierbei wird der gesamte Bogen eines Designprojekts von vagen Kundenanforderungen / Themenfindung, Konkretisierung der Anforderungen, Konzeption und Realisierung durchlaufen. Damit werden die in den vorigen Modulen noch eher isolierten Aspekte integriert. Die Studierenden haben Ihr Wissen über rechtliche Zusammenhänge und Anforderungen an Web- und Design-Projekte vertieft.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Auf Grundlage eigener Praxiserfahrung wurden Rechtsthemen in ihrem gesellschaftlichen Zusammenhang reflektiert.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden haben erfahren, aus eher vagen Kundenanforderungen zusammen mit dem Kunden ein Projekt zu entwickeln und zu realisieren.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden haben die Förderung von Kreativität im Team erfahren und den Stellenwert förderlicher Methoden verinnerlicht. Die Studierenden schätzen den Wert professionellen Arbeitens auch in Konzeptions- und Umsetzungsphase.

Lerneinheiten und Inhalte				
Lehr- und Lerneinheiten			Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Web-Design-Projekt Web design project	III	30(*)	60
Die Inhalte der Projekte richten sich nach aktuellen Fragestellungen und Themen im Bereich neue Medien, speziell im Web-Umfeld. Beispiele aus Projekten, die bisher im Umfeld der Web-Design-Lehrveranstaltungen durchgeführt wurden, verdeutlichen das Inhaltliche Spektrum: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hochschul-Infokiosk-System</li> <li>• Interaktives Informationssystem mit zielgruppenadäquater Ansprache</li> <li>• Ansprechende Darstellung vieler Projekte in standardisierter Form</li> <li>• Konzeption und Erstellung einer multimedialen Lerneinheit</li> </ul> Im Projektzusammenhang können auch ausgewählte Themen vertieft oder neu eingeführt werden (wie z.B. Designmanagement, Multimedia-Design, ...)				
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2): Englisch:</b>	Recht in Design- und Web-Projekten		20(*)	40
Ausgewählte Rechtsgebiete aus aktuellen Anlässen und Reflexionsbedürfnissen der Teilnehmer aus eigener Praxis (in Abstimmung mit Modul WS I und PMPI I)				

**Literatur**

Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Brown, Dan M.: Konzeption und Dokumentation erfolgreicher Webprojekte, mitp 2009

Herczeg, M.: Interaktionsdesign: Gestaltung interaktiver und multimedialer Systeme, Oldenbourg 2006

Jacobsen, J.: Website-Konzeption, 2005

Niegemann, M., Domagk, St., Hessel, S. et al: Kompendium multimediales Lernen, Springer 2008

Stapelkamp, T.: Web X.0: Erfolgreiches Webdesign und professionelle Webkonzepte.  
Gestaltungsstrategien, Styleguides und Layouts (2010)

Thesmann, St.: Einführung in das Design multimedialer Webanwendungen, Vieweg+Teubner 2009

**Besonderheit**

(\*) Die zeitliche Aufteilung der Lehreinheiten ist abhängig vom für das Projekt notwendigen und des für die Reflektion der praktischen Rechterfahrungen eingeschätzten Umfangs.

Es handelt sich bei Lerneinheit 1 in diesem Modul um eine Projekt-Lehrveranstaltung, mit der die in den vorigen Lehrveranstaltungen erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten noch einmal im Gesamtzusammenhang angewendet und damit gefestigt und differenziert werden. Dazu sind i.d.R. kleine Gruppengrößen sinnvoll.

## 7.4 Multimedia

### ● WMEON\_411

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Multimedia I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_411	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	60 Std.	5
	davon Selbststudium	90 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden kennen wichtige Prinzipien, Verfahren und Standards der Multimedia-Technik und können weitere Entwicklungen einordnen.</p> <p>Sie haben erste Erfahrungen mit der programmierten Erstellung einfacher Visualisierungen und gestalterischer Darstellungen gemacht, kennen typische technische Grundlagen dafür und können den Realisierungsaufwand solcher Aufgaben einschätzen.</p> <p>Die Studierenden können praktisch mit Digitalkamera-Technik (DSC) umgehen, können Anforderungen an Bilder formulieren, haben eine Sehschule durchlaufen und erste Erfahrungen in eigener Bildgestaltung / Bildkomposition gemacht, können einfache Bildaufträge selbst durchführen / kennen ihre eigenen Grenzen, können Bildaufträge formulieren und die Qualität des Ergebnisses einschätzen / Auftragerfüllungen abnehmen.</p> <p>Sie können Anforderungen an eine Reihe von Bildern für einen gegebenen Zweck formulieren sowie eine Bildkonzeption für ein typisches (überschaubares) Szenario entwickeln und argumentieren.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	<p>Die Studierenden sind sensibilisiert zum Thema „Bandbreiten und Speicherbedarf von Multimedia im Internet“ und dem sich daraus ergebenden Zwang zu ressourcensparenden Konzeptionen. Sie sind sensibilisiert zu „Wahrhaftigkeit und Wirkung von Bildern“.</p>
<b>Selbstkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden können technische Grundlagen verständlich erklären und ihre konzeptionellen Überlegungen schriftlich und mündlich ausdrücken und ihre erstellten Artefakte daraufhin begründen.</p>
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Die Studierenden können Multimedia-Anteile in Web-Projekten verstehen und überschaubare multimediale Anteile selbst realisieren.</p> <p>Sie können projektspezifische Anforderungen an Einzelbilder und Bildwelten für das Web ermitteln und formulieren sowie konzeptionell deren Erstellung vorbereiten und die Produktion erstellen oder beauftragen.</p>

Lerneinheiten und Inhalte				
Lehr- und Lerneinheiten			Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Multimediatechnik, Fotografie, Bildkonzeption Multimedia Technology, Applied Photography, Image Conception		S.O.	S.O.

**(Inhalte)**

Multimedia-Technik: Physiologische und technische Grundlagen, Signale und Kodierung, Digitalisierung, Kompression, Datenformate, Audiotechnik, Bildtechnik, Videotechnik, Animation, Speicherung und Übertragung digitaler Multimediadaten/ströme; Mediensynchronisation und Interaktivität, Standards, Multimedia & Web. Grundlagen der programmatischen Visualisierung von Daten und Informationen, Grundlagen der generativen Gestaltung / des „Creative Coding“  
Fotografie: Kameratechnik, Erstellen und Bewerten von Bildinhalten, Bildaussage, Bildbearbeitung.  
Bildkonzeption: Bildsprache, bildübergreifende Konzeption

**Literatur**

Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Banek, C. und G.: Fotografieren lernen. Band 2: Bildgestaltung und Bildsprache, dpunkt 2011  
 Banek, C. und G.: Fotografieren lernen. Band 1: Die technischen Grundlagen. Kameras, Objektive und Zubehör, dpunkt 2010  
 Devlin, I.: HTML5 Multimedia. Develop and Design. Addison-Wesley Longman, 2011  
 Eibelshäuser, Fotografische Grundlagen, dpunkt 2005  
 Eisenberg, J.D.: SVG Essentials, O'Reilly, 2002  
 Fry, B.: Visualizing Data: Exploring and Explaining Data with the Processing Environment, O'Reilly 2008  
 Greenberg, I.: Processing: Creative Coding and Computational Art, Apress, 2007  
 Hedgecoe, Meine grosse Fotoschule, Christian Verlag 1995  
 Henning, P.A.: Taschenbuch Multimedia. FV 2003  
 Heyna, A., Briede, M., Schmidt, U.: Datenformate im Medienbereich: Digitale Signalformen, Datenreduktion, MPEG, Metadaten, Fileformate, AVI, Quicktime..., Hanser 2003  
 Holzinger: Basiswissen Multimedia, Band 1: Technik. Vogel, 2002  
 Lankau, R.: Lehrbuch Mediengestaltung: Grundlagen der Kommunikation und Visualisierung, dpunkt 2007  
 Lazzeroni, C., Bohnacker, H., Groß, B. et al: Generative Gestaltung: Entwerfen, Programmieren, Visualisieren, Herrmann Schmidt 2009  
 Malaka, R., Butz, A., Hussmann, H.: Medieninformatik: Eine Einführung, Pearson, 2009  
 Stöckl, H.: Die Sprache im Bild – das Bild in der Sprache, Gruyter 2004  
 Weber, Sehen Gestalten und Fotografieren, Birkhäuser Basel 1990  
 Wirth, Th.: Missing Links: Über gutes Webdesign, 2004

**Besonderheit**

● **WMEON\_421**

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Multimedia II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_421	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 u/o 4	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen;	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit, Planspiel		
--	--	--

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte 5
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	55 Std.	
	davon Selbststudium	95 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden kennen die grundsätzlichen professionellen Arbeitsschritte und Methoden der Erstellung von Videos. Sie kennen den Umgang mit der notwendigen Medientechnik und Software. Sie können eigenständig kurze Videofilme und Beiträge produzieren, d.h. solche planerisch/konzeptionell vorbereiten, durchführen, präsentieren und im Web zur Verfügung zu stellen.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert zu „Realität, konstruierte Wirklichkeit und Perzeption bewegter Bilder“.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden haben Erfahrungen gesammelt, im Team unter engen Zeitvorgaben zielorientiert zu arbeiten. Haben Erfahrungen im professionellen Umgang mit Protagonisten und Zuschauern aufgebaut. Studierende haben am eigenen Beispiel einer Teamarbeit Arbeitseinsatz, Arbeitsverhalten und erzieltes Arbeitsergebnis reflektiert.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Studierende kennen die Grenzen ihres eigenen Vermögens, können innerhalb dieser Grenzen Videomaterial erstellen, können außerhalb dieses Bereichs Projekte beauftragen und begleiten.

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Filmgestaltung und –produktion Video design and production	S.O.	S.O.
<i>(Inhalte)</i> Filmgenres (z.B. Dokumentarfilm), Begriff, Klassifikation, Konzeption, Dramaturgie, digitales Geschichtenerzählen / „digital storytelling“, Storyboard/Drehplan, Standardeinstellungen, AV-Gestaltung, Kamera/Ton, Dreharbeiten, Licht, Postproduktion, Schnitt, Vertonung, Ausspiel, Kritik/Bewertung von Filmarbeiten, AV-Technik			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Dunker, A.: Die chinesische Sonne scheint immer von unten. Licht und Schattengestaltung im Film, Uvk 2008
Melzener, A.: Kurzfilm-Drehbücher schreiben: Die ersten Schritte zum ersten Film, Sieben Verlag 2010
Petrasch, Th., Zinke, J.: Einführung in die Videofilmproduktion: Konzeption, Licht, Bild und Bewegtbild, Ton, Schnitt, rechtliche Aspekte, Hanser 2003
Rogge, A.: Die Videoschnitt-Schule: Tipps und Tricks für spannendere und überzeugendere Filme, Galileo, 2009
Herbst, D.: Storytelling, Uvk, 2011
Miller, C.H.: Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment, Butterworth Heinemann, 2008
Schmidt, U.: Digitale Film- und Videotechnik, Hanser 2002
Lazarus, T.: Professionelle Drehbücher schreiben, Autorenhausverlag, 2003

Besonderheit



● WMEON\_431

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Multimedia III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_431	1	Prof. Dr. A. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	50 Std.	5
	davon Selbststudium	100 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden kennen wichtige Standards, Verfahren und Werkzeuge (Editing und Programmierung, z.B. Frameworks) für statische und dynamische 2D/3D-Grafik/Animation für das Web. Sie können kleinere Szenarien und Animationsfilme planen und umsetzen.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Studierende haben weitergehende Erfahrungen im Team machen können, insbesondere auch in der Phase der Ideenentwicklung.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden können kleinere 2D/3D-Szenarien gestalterisch konzipieren und technisch umsetzen. Dazu können sie dafür notwendige Techniken selbstständig erschließen.

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Computergrafik und -animation Computer graphics and animation	S.O.	S.O.
<i>(Inhalte)</i> Licht und Sehen, Grundlagen der 2D-Programmierung, Grundlagen der 3D-Programmierung, Grafikalgorithmen, Grundlagen Rendering, Grafikbibliotheken, Interaktion, Vertiefung: Standards für das Web			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Asanger, A.: Cinema 4D, Galileo 2011  
Dahmen-Ingenhofen, R.: Animation, Birkhäuser 2004  
Foley, van Dam, Feiner et al: Computer Graphics – Principles and Practice, Addison-Wesley 1990  
Friedrich, A.: Filmgenres: Animationsfilm, Reclam 2007  
Fulton, S. und J.: HTML5 Canvas, O'Reilly 2011  
Kloss, J.H.: X3D. Programmierung interaktiver Anwendungen für das Internet, Addison-Wesley 2010  
Wartmann, C.: Das Blender-Buch, dPunkt 2011  
[www.khronos.org/webgl](http://www.khronos.org/webgl)  
Zeppenfeld, K.: Lehrbuch der Grafikprogrammierung, Spektrum Akademischer Verlag 2003

### **Besonderheit**

## 7.5 Projektmanagement, Projekte & Integration

### ● WMEON\_511

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Projektmanagement, Projekte & Integration I Project management, projects & integration I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_511	1	Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	60 Std.	5
	davon Selbststudium	90 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte &amp; Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Die Studierenden kennen das generische Instrumentarium zum Management kleiner bis mittlerer Projekte, deren Ausprägung für IT/Software- sowie Web- bzw. Medien-Projekte und können diese konzentriert anwenden. Für Modul PMPI I bis III: Die Studierenden haben Erfahrungen in verschiedenen Projekttypen und dem Arbeiten in Projekten verschiedener Größe in verschiedenen Rollen gesammelt. Für Modul PMPI I: Die Studierenden überblicken die verschiedenen für Neue Medien / Online – Projekte relevanten Rechtsgebiete. Sie sind vertraut mit juristischer Denkweise. Sie können Anforderungen für ihr Handeln und ihre Konzeptionen für grundlegende Sachverhalte aus juristischen Dokumenten ableiten. Sie können einfache Sachverhalte selbst bewerten.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für das eigene Lernen über die Dauer von Aktivitäten. Die Studierenden haben in Projekten Erfahrungen gesammelt mit förderlichen und hemmenden Faktoren der Zusammenarbeit untereinander und mit dem Kunden. Sie sind sich der Bedeutung der Struktur, verschiedener Arten sowie technischer Unterstützung von Kommunikation bewusster und können diese Erfahrungen im eigenen Lernen verwerten.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte &amp; Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Sie können erfolgreich in einem Projektteam mitarbeiten und können kleine bis mittlere Projekte auch selbstständig planen und durchführen.</p>

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Projektmanagement 1 Projekt management 1	24	36
<i>(Inhalte)</i>			

Projektmanagement; Projekt; Teilbereiche des Projektmanagements; Phasenmodelle; Projektsteckbrief; Projektziele und der Zielstrukturplan; Konfigurationsmanagement und der Produktstrukturplan; Projektplanung; Projektstrukturplan als Instrument der Projektplanung; Vorgehen bei der Erstellung eines Netzplanes, Vorgangsliste, LOP-Liste			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2):</b>	Projekt 1 Project 1	24	36
<i>(Inhalte)</i> Projekte in den PMPI-Modulen ermöglichen Studierenden, die Inhalte der Lerneinheit(en) Projektmanagement sofort als Transfer anzuwenden und zu sichern. Dabei soll eine fachliche Problemstellung gelöst werden. Das Projektmanagement dient dabei der systematischen Zielerreichung. Auf Basis von Kompetenzmodellüberlegungen zur Beherrschung von Projekten als Arbeitsmittel sind als wichtige didaktische Grundlagen kleine Gruppengrößen, enges Coaching durch mehrere Dozenten und i.d.R. Simulation eines Kundenszenarios vorgesehen. Zudem ist eine Progression in Schwierigkeitsgrad und einzusetzendem Methodenumfang angestrebt. Inhalte der Projekte richten sich nach aktuellen Fragestellungen und Themen im Bereich neuer Medien, speziell im Web-Umfeld. Im Projektzusammenhang können auch ausgewählte Themen als praxisorientiertes „Lernen in Projekten“ vertieft oder neu eingeführt werden. Das erste Projekt dient – von Seiten des Projektmanagements - insbesondere der Sensibilisierung für die Strukturierung von Projekten, dem Denken in Vorgängen/Aktivitäten und Zeiten, effektivitäts- und effizienzbeeinflussenden Faktoren der Teamarbeit und – von fachlicher Seite – der Lösung eines überschaubaren aber doch anspruchsvollen sowie gut darstellbaren Problemstellung.			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 3):</b>	Recht in Neue Medien / Online – Projekten Law in new media / online projects	12	18
<i>(Inhalte)</i> Ausgewählte Rechtsgebiete des „Internet-Rechts“ und des „Projekt-Rechts“ [in Abstimmung mit Modul WS I], Juristische(s) Denkweisen und Argumentieren, Fälle, Verträge			

<b>Literatur</b>			
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.			
GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement, Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0, 2011			
Hindel, B., Hörmann, K., Müller, M. et al: Basiswissen Software-Projektmanagement: Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Project Management nach iSQI-Standard, 2009			
Huber, A., Kuhnt, B., Diener, M.: Projektmanagement: Erfolgreicher Umgang mit Soft Factors, Vdf Hochschulverlag, 2011			
Schelle et al (Hrsg.): Projekte erfolgreich managen. TÜV-Verlag, 2004			
Stoyan, R.: Management von Webprojekten: Führung, Projektplan, Vertrag, Springer, 2007			
<i>Literatur zu „Recht in neue Medien / Online-Projekten“ siehe Modul WS I</i>			

<b>Besonderheit</b>			
Die Projektmanagement-Ausbildung der PMPI-Module I bis III basiert auf realen – Transfer bedingenden - Projekten in kleinen Gruppen. Dazu sind gesonderte Lerneinheiten „Projekt“ vorgesehen. Der Kompetenzaufbau nach Kompetenzentwicklungsmodell wird ermöglicht durch umfangreicheres Coaching und Reflexionselemente (auch Einzelner). Dies bedingt kleine Gruppengrößen (Anfangsprojekte im ersten Studienjahr i.d.R. 3 bis 4 Teilnehmer, Projekte im zweiten Studienjahr i.d.R. 4 bis 5 Teilnehmer, Projekte im dritten Studienjahr i.d.R. frei). I.d.R. werden Gruppen durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Dozenten betreut.			

● [WMEON\\_512](#)

<b>Formale Angaben zum Modul</b>		
<b>Studiengang</b>	<b>Studienrichtung</b>	<b>Vertiefung</b>
Medien	Onlinemedien	-

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Sprache des Moduls</b>	<b>Modul-Nr.</b>	<b>Version</b>	<b>Modulverantwortlicher</b>
Web Science I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_512	1	Prof. Dr. Mester

<b>Verortung des Moduls im Studienverlauf</b>			
<b>Semester</b>	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	<b>Modulart</b>	<b>Moduldauer</b>
1 u/o 2	Keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

<b>Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen</b>			
<b>Lehr- und Lernmethoden:</b>	<b>Prüfungsleistungen</b>	<b>Benotet ja/nein</b>	<b>Prüfungsumfang</b>
Vorlesung, seminaristische	▪ K	▪ ja	▪ s. PO

Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit		
--	--	--

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	150 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	60 Std.	5
	davon Selbststudium	90 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Die Studierenden kennen wichtige soziotechnische Grundlagen des „World Wide Webs“, kennen wichtige Facetten von dessen individueller und gesellschaftlicher Nutzung / Perzeption und dessen gesellschaftlicher Auswirkungen. Sie wissen um die heutige Web-Nutzung einschließlich der Grundlagen von Social Media.</p> <p>Sie kennen wichtige Fachbegriffe und können ausgewählte Methoden aus den Disziplinen e-Commerce, Marketing und Recht für das Web anwenden.</p> <p>Die Studierenden sind mit den Grundlagen des Marketings vertraut. Sie kennen die Instrumente des e-/Online-Marketing und können diese bezogen auf eigene Situationen auswählen und umsetzen.</p> <p>Die Studierenden kennen die für Online-/Medien-/Internet-Projekte relevanten gesetzlichen Grundlagen und deren Auswirkungen auf die eigene Arbeit. Sie haben aktuelle Rechtssprechung auf diesem Gebiet kennengelernt. Sie kennen rechtliche Gestaltungsmöglichkeiten und –spielräume.</p> <p>Die Studierenden verfügen über Wissen zu den ökonomischen Gesetzmäßigkeiten der digitalen Wirtschaft und zu Online-Geschäftsmodellen.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert zu den Themen „individuelle und gesellschaftliche Auswirkungen des World Wide Web“ und der Verantwortung der Hersteller und Anbieter von Onlineangeboten.
<b>Selbstkompetenz:</b>	-
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	-

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Einführung in das Internet / Web / Onlineangebote und deren betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen e-Commerce, online law, online marketing, social media	s.o.	s.o.
<p><i>(Inhalte) Leitthemen: Gesellschaftliche und Individuelle Nutzung des Internets / des Webs / von Onlineangeboten; betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen</i></p> <p>Web-Grundlagen: Gesellschaftliche und Individuelle Nutzung des Webs, z.B. Webnutzerstudien, Differenzierung „Web-Begriff“, Akteure, Perspektiven, Auswirkungen</p> <p>e-Commerce-Grundlagen, z.B. Ökonomische Gesetzmäßigkeiten der digitalen Wirtschaft, physische und digitale Güter, Akteure und Aktivitäten des eCommerce, Geschäftsmodelle, Erfolgsfaktoren</p> <p>Online-Recht-Grundlagen (in Abstimmung mit Modul PMPI I): Ausgewählte Rechtsgebiete des „Internet-/Online-Rechts“ und des „Projekt-Rechts“ [in Abstimmung mit Modulen WS I, PMPI und WD III], Juristische(s) Denkweisen und Argumentieren, Fälle, Verträge – z.B. Allgemeines (Rechtliche Strukturen, Juristische Arbeitsweise, Gesetzesverständnis, Rechtliche Grundlagen), Schutz der Website/-Inhalte (Persönlichkeitsschutz, Recht am eigenen Bild, Urheberrecht, gewerblicher Rechtsschutz, Verwertungsgesellschaften), Online-Marketing (Wettbewerbsrecht, Markenrecht), e-Commerce (Vertragsrecht, digitale Signatur, Beweiswert digitaler Dokumente), Datenschutz, Haftung für Online-Dienste, projektbezogene rechtliche Grundlagen (Werk- und Dienstvertrag, Nichtabnahme)</p> <p>Online-Marketing-Grundlagen: Marketing als Prozess, Zielgruppen, Konsumverhalten, Werbepsychologie, Online-Werbeformen, Markenführung im Internet, Erfolgsmessung, Marketing-Konzeption, verhaltenswissenschaftliche Grundlagen (in Abstimmung mit WU I), Marktforschung (in Abstimmung mit WU I), Kommunikationspolitik, Marketingmix</p> <p>Social Media – Grundlagen: Begriff, Plattformen, Nutzung / Perzeption, Auswirkungen, Social Media und Marketing</p>			

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Berndorf, G. und B., Eigler, K.: Designrecht. Die häufigsten Fragen aus Grafik-, Multimedia- und Produktdesign, ppv 2006  
 Ebersbach, A., Glaser, M., Heigl, R.: Social Web, UTB 2010  
 Fritz, W.: Internet-Marketing und Electronic Commerce, Gabler 2004  
 Gillies, J., Calliau, R.: Die Wiege des Web. Dpunkt, 2001  
 Koch, U., Otto, D., Rüdlin, M.: Recht für Grafiker und Webdesigner, Galileo 2011  
 Kollmann, T.: E-Business. Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse in der Net Economy, Gabler 2010  
 Qualman, E.: Socialnomics. Wie Social Media Wirtschaft und Gesellschaft verändern, mitp 2009  
 Strömer, T.H.: Online-Recht, dPunkt 2006  
 Turban, E., King, D., Lang, J.: Introduction to Electronic Commerce, Pearson 2010  
 Weitnauer, W.: Beck'sches Formularbuch IT-Recht, 2008  
 Wiedmann, K.P., Buxel, H., Frenzel, T. et al: Konsumentenverhalten im Internet, Gabler 2004  
 Wien, A.: Internetrecht, Gabler 2009

### Besonderheit

Das Thema „Online-Recht“ ist verteilt auf die Module PMPI I / WS I im 1. SJ, sowie WD III im 3. SJ.

## ● WMEON\_521

### Formale Angaben zum Modul

Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Projektmanagement, Projekte & Integration II Project management, projects & integration II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_521	1	Prof. Dr. Mester

### Verortung des Moduls im Studienverlauf

Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 u/o 4	WMEON_511	Pflichtmodul	1-2 Semester

### Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen

Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit, Planspiel	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

### Workload und ECTS

Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	300 Std.	ECTS-Punkte	
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	110 Std.		10
	davon Selbststudium	190 Std.		

### Qualifikationsziele und Kompetenzen

<b>Sachkompetenz:</b>	Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte & Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Die Studierenden kennen das generische Instrumentarium zum Management kleiner bis mittlerer Projekte, deren Ausprägung für IT/Software- sowie Web- bzw. Medien-Projekte und können diese konzentriert anwenden. Für Modul PMPI I bis III: Die Studierenden haben Erfahrungen in verschiedenen Projekttypen und dem Arbeiten in Projekten verschiedener Größe in verschiedenen Rollen gesammelt.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für das eigene Lernen über die Dauer von Aktivitäten. Die Studierenden haben in Projekten Erfahrungen gesammelt mit förderlichen und hemmenden Faktoren der Zusammenarbeit untereinander und mit dem Kunden. Sie sind

	sich der Bedeutung der Struktur, verschiedener Arten sowie technischer Unterstützung von Kommunikation bewusster und können diese Erfahrungen im eigenen Lernen verwerten.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte & Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Sie können erfolgreich in einem Projektteam mitarbeiten und können kleine bis mittlere Projekte auch selbstständig planen und durchführen.

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>			
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>		<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Projektmanagement 2 Projekt management 2	24	41
<i>(Inhalte)</i> Risikomanagement in Projekten, Stakeholder des Projektes und die Stakeholder-Matrix, Risikomatrix als Methode der Risikobewertung und Risikoplanung, Nutzung von Softwarewerkzeugen als Instrument der Projektplanung und Projektsteuerung, das Projektcontrolling als Instrument der Projektsteuerung			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2):</b>	Projektmanagement 3 Projekt management 3	24	41
<i>(Inhalte)</i> PM-Methoden für mittlere Projekte, Bedeutung des Vertrages für das Projektmanagement, verschiedene Vertragsformen, das Qualitätsmanagement vor dem Hintergrund des Projektvertrages, das Claim-Management in Projekten, das Change-Management in Projekten			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 3):</b>	Projekt 2 + 3 Project 2 + 3	62	108
<i>(Inhalte)</i> Projekte in den PMPI-Modulen ermöglichen Studierenden, die Inhalte der Lehreinheit(en) Projektmanagement sofort als Transfer anzuwenden und zu sichern. Dabei soll eine fachliche Problemstellung gelöst werden. Das Projektmanagement dient dabei der systematischen Zielerreichung. Auf Basis von Kompetenzmodellüberlegungen zur Beherrschung von Projekten als Arbeitsmittel sind als wichtige didaktische Grundlagen kleine Gruppengrößen, enges Coaching durch mehrere Dozenten und i.d.R. Simulation eines Kundenszenarios vorgesehen. Zudem ist eine Progression in Schwierigkeitsgrad und einzusetzendem Methodenumfang angestrebt. Inhalte der Projekte richten sich nach aktuellen Fragestellungen und Themen im Bereich neuer Medien, speziell im Web-Umfeld. Im Projektzusammenhang können auch ausgewählte Themen als praxisorientiertes „Lernen in Projekten“ vertieft oder neu eingeführt werden. Projekte im zweiten Studienjahr dienen – von Seiten des Projektmanagements - insbesondere der Sensibilisierung für das konzeptionell-planerische in Projekten, das Projektcontrolling sowie das Veränderungsmanagement. und – von fachlicher Seite – der Lösung einer größeren – anfangs nicht überschaubaren - Problemstellung.			

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement, Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0, 2011
Hindel, B., Hörmann, K., Müller, M. et al: Basiswissen Software-Projektmanagement: Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Project Management nach iSQI-Standard, 2009
Huber, A., Kuhnt, B., Diener, M.: Projektmanagement: Erfolgreicher Umgang mit Soft Factors, Vdf Hochschulverlag, 2011
Schelle et al (Hrsg.): Projekte erfolgreich managen. TÜV-Verlag, 2004
Stoyan, R.: Management von Webprojekten: Führung, Projektplan, Vertrag, Springer, 2007

<b>Besonderheit</b>
Die Projektmanagement-Ausbildung der PMPI-Module I bis III basiert auf realen – Transfer bedingenden - Projekten in kleinen Gruppen. Dazu sind gesonderte Lehreinheiten „Projekt“ vorgesehen. Der Kompetenzaufbau nach Kompetenzentwicklungsmodell wird ermöglicht durch umfangreicheres Coaching und Reflexionselemente (auch Einzelner). Dies bedingt kleine Gruppengrößen (Anfangsprojekte im ersten Studienjahr i.d.R. 3 bis 4 Teilnehmer, Projekte im zweiten Studienjahr i.d.R. 4 bis 5 Teilnehmer, Projekte im dritten Studienjahr i.d.R. frei). I.d.R. werden Gruppen durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Dozenten betreut.

● WMEON\_531

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Projektmanagement, Projekte & Integration III Project management, projects & integration III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_531	1	Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	WMEON_521	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Vorlesung, seminaristische Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit, Planspiel	▪ SE/P	▪ ja	▪ s. PO

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Insgesamt:	300 Std.	ECTS-Punkte  10
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	100 Std.	
	<i>davon Selbststudium</i>	200 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<i>Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte &amp; Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Die Studierenden kennen das generische Instrumentarium zum Management kleiner bis mittlerer Projekte, deren Ausprägung für IT/Software- sowie Web- bzw. Medien-Projekte und können diese konzentriert anwenden. Für Modul PMPI I bis III: Die Studierenden haben Erfahrungen in verschiedenen Projekttypen und dem Arbeiten in Projekten verschiedener Größe in verschiedenen Rollen gesammelt.</i>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	-
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden sind sensibilisiert für das eigene Lernen über die Dauer von Aktivitäten. Die Studierenden haben in Projekten Erfahrungen gesammelt mit förderlichen und hemmenden Faktoren der Zusammenarbeit untereinander und mit dem Kunden. Sie sind sich der Bedeutung der Struktur, verschiedener Arten sowie technischer Unterstützung von Kommunikation bewusster und können diese Erfahrungen im eigenen Lernen verwerten.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<i>Nach Abschluss der Lehreinheiten Projektmanagement 1 bis 4 der Module „Projektmanagement, Projekte &amp; Integration“ PMPI I, PMPI II, PMPI III: Sie können erfolgreich in einem Projektteam mitarbeiten und können kleine bis mittlere Projekte auch selbstständig planen und durchführen.</i>

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Projektmanagement 4 Projekt management 4	24	48
<i>(Inhalte)</i> Führung von Projektteams, die Entwicklung von Teams, Konfliktmanagement als zentrale Aufgabe der Projektleitung, Verhandlungen im Projekt			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 2):</b>	Projektmanagement 5 Projekt management 5	24	48
<i>(Inhalte)</i> Ausgewählte – ggfs. aktuelle - Themen des Projektmanagements für Onlinemedien-Projekte.			
<b>(Lehr- und Lerneinheit 3):</b>	Projekt 4 + 5	52	104



Project 4 + 5		
<p><b>(Inhalte)</b>          Projekte in den PMPI-Modulen ermöglichen Studierenden, die Inhalte der Lehreinheit(en) Projektmanagement sofort als Transfer anzuwenden und zu sichern. Dabei soll eine fachliche Problemstellung gelöst werden. Das Projektmanagement dient dabei der systematischen Zielerreichung. Auf Basis von Kompetenzmodellüberlegungen zur Beherrschung von Projekten als Arbeitsmittel sind als wichtige didaktische Grundlagen kleine Gruppengrößen, enges Coaching durch mehrere Dozenten und i.d.R. Simulation eines Kundenszenarios vorgesehen. Zudem ist eine Progression in Schwierigkeitsgrad und einzusetzendem Methodenumfang angestrebt.          Inhalte der Projekte richten sich nach aktuellen Fragestellungen und Themen im Bereich neuer Medien, speziell im Web-Umfeld. Im Projektzusammenhang können auch ausgewählte Themen als praxisorientiertes „Lernen in Projekten“ vertieft oder neu eingeführt werden.          Projekte im dritten Studienjahr dienen – von Seiten des Projektmanagements - insbesondere der Sensibilisierung für die Bedeutsamkeit der Auswahl der richtigen PM-Instrumente und – von fachlicher Seite – der Lösung einer interdisziplinären und anspruchsvollen Problemstellung. Knüpfen interdisziplinärer Zusammenhänge, Vertiefung (u.a. im Projektmanagement), Wissenschaftsbezug, projektspezifischer Wissens- und Methodenaufbau sind i.d.R. Teile dieser Projekte. Projekte mit Perspektivwechsel, wie z.B. Konzeption und Durchführung einer eigenen Lehrveranstaltung sind hier auch denkbar.</p>		

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement, Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0, 2011 Hindel, B., Hörmann, K., Müller, M. et al: Basiswissen Software-Projektmanagement: Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Project Management nach iSQI-Standard, 2009 Huber, A., Kuhnt, B., Diener, M.: Projektmanagement: Erfolgreicher Umgang mit Soft Factors, Vdf Hochschulverlag, 2011 Schelle et al (Hrsg.): Projekte erfolgreich managen. TÜV-Verlag, 2004 Stoyan, R.: Management von Webprojekten: Führung, Projektplan, Vertrag, Springer, 2007

<b>Besonderheit</b>
Die Projektmanagement-Ausbildung der PMPI-Module I bis III basiert auf realen – Transfer bedingenden - Projekten in kleinen Gruppen. Dazu sind gesonderte Lehreinheiten „Projekt“ vorgesehen. Der Kompetenzaufbau nach Kompetenzentwicklungsmodell wird ermöglicht durch umfangreicheres Coaching und Reflexionselemente (auch Einzelner). Dies bedingt kleine Gruppengrößen (Anfangsprojekte im ersten Studienjahr i.d.R. 3 bis 4 Teilnehmer, Projekte im zweiten Studienjahr i.d.R. 4 bis 5 Teilnehmer, Projekte im dritten Studienjahr i.d.R. frei). I.d.R. werden Gruppen durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Dozenten betreut.

● [WMEON\\_532](#)

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Web Science II (Integrationsseminar)	Deutsch u/o Englisch	WMEON_532	1	Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 u/o 6	Alle Module der ersten beiden Studienjahre	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Lehrgespräch, Seminar Diskussionsforen, individuelles und/oder gruppenbezogenes Coaching, Präsentation, Selbststudium, Fallstudien,	▪ SE/P	▪ Ja	▪ s. PO

Gruppenarbeit, Planspiel		
--------------------------	--	--

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	<b>Ingesamt:</b>	150 Std.	<b>ECTS-Punkte</b>
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	50 Std.	5
	<i>davon Selbststudium</i>	100 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden haben sich einen vertieften – mono- und/oder trans- und/oder interdisziplinären - Einblick in ausgewählte Entwicklungen erarbeitet.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, ihre eigene Wertebasis kritisch zu hinterfragen und in einem intensiven Diskurs mit den Seminarteilnehmern weiterzuentwickeln.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, ihre eigene inhaltlich/theoretische wie methodische Argumentationsbasis zu überprüfen, zu hinterfragen und kritisch zur Diskussion zu stellen. Sie konnten Erfahrungen darin machen, ihren Standpunkt unter Heranziehung einer theoretisch fundierten Argumentation zu begründen, ein Gefühl für vielschichtige Problemstellungen zu entwickeln und konstruktiv mit komplexen, schlecht strukturierten Situationen umzugehen.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden erhalten eine Plattform, auf der sie den Umgang mit komplexen und schlecht strukturierten Problemstellungen einüben können, um sich so auf die zukünftigen beruflichen Herausforderungen im Fach- und Führungsumfeld vorzubereiten. Durch die Beschäftigung mit systemischer Komplexität haben sie in der Endphase ihres Studiums gelernt, Komplexität nicht als Last, sondern als Herausforderung und Chance zu begreifen. Sie erhalten hierzu die Möglichkeit, sowohl mit geeigneten theoretisch-modellhaften Konstrukten wie mit sinnvollen pragmatischen Lösungsmethoden die gestellten umfassenden Fragen einer konstruktiven Lösung zuzuführen und einer intensiven Diskussion auszusetzen.

Lerneinheiten und Inhalte				
Lehr- und Lerneinheiten			Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	Integrationsseminar Integration seminar		S.O.	S.O.
<i>(Inhalte)</i> Gegenstand des Seminars ist, beispielsweise aktuelle Entwicklungen wissenschaftsorientiert fundiert aufzuarbeiten und mit aktuellen Fragen der Unternehmenspraxis zu verknüpfen.				

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Aktuelle Literatur entsprechend der thematischen Seminaarausrichtung

Besonderheit
Aufgrund des integrativen Charakters werden für viele Studierende i.d.R. mehrere Lehrende Ansprechpartner sein müssen. Dies führt mindestens in der Präsentation (und evtl. auch weiteren Kontaktpunkten) zu Co-Teaching-Szenarien als reguläre Lehrform. Diese ist dann zwangsläufig auch regulär und nicht über gedeckelte Sonderprogramme zu finanzieren.

## 7.6 Schlüsselqualifikationen

- WMEON\_611, WMEON\_621, WMEON\_631

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Schlüsselqualifikationen I Key Qualifications I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_611	1	Prof. Dr. Mester
Schlüsselqualifikationen II Key Qualifications II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_621	1	Prof. Dr. Mester
Schlüsselqualifikationen III Key Qualifications III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_631	1	Prof. Dr. Mester

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 u/o 2	keine	Pflichtmodul	1-2 Semester
3 u/o 4	keine	Pflichtmodul	1-2 Semester
5 u/o 6	keine	Pflichtmodul	1-2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Verhaltenstraining und Rückkopplung, Coaching, Lehrveranstaltung mit Übungen; Selbststudium, Fallstudien, Gruppenarbeit, Planspiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsnachweis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s. PO</li> </ul>

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30) WMEON_611	Ingesamt:	180 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	72 Std.	6
	davon Selbststudium	108 Std.	

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30) WMEON_621	Ingesamt:	210 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	77 Std.	7
	davon Selbststudium	133 Std.	

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30) WMEON_631	Ingesamt:	180 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)	60 Std.	6
	davon Selbststudium	120 Std.	

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	<p>Der Modulbereich „Schlüsselqualifikationen“ fördert die persönliche Entwicklung der Studierenden. Diese besteht im Erwerb wie der Weiterentwicklung von grundlegenden Fähigkeiten, Fertigkeiten, Denkmethode sowie dem Aufbau eines Wissensbestands und der Entwicklung von Haltungen und Einstellungen überfachlicher Art, den sogenannten Schlüsselqualifikationen bzw. Soft Skills. Dabei werden insbesondere die sozial-ethische Kompetenz, die Selbstkompetenz und die übergreifende Handlungskompetenz entwickelt.</p> <p>Die Studierenden sollen nach Abschluss der drei Schlüsselqualifikationsmodule Erfahrungen gesammelt haben, sachliche wie sozial komplexere Problemstellungen in ihren Strukturen und Herausforderungen zu erkennen und zu lösen. Die Studierenden haben sich hierzu Fähigkeiten angeeignet, flexibel auf das jeweilige soziale Umfeld einzugehen, im Team zusammen zu arbeiten, Kooperationsfähigkeit zu entwickeln, aber auch Konfliktfähigkeit, Kompromissbereitschaft und Überzeugungskraft aufzubauen.</p>

	<p>Das individuelle Vermögen, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen, wurde gefestigt oder ausgebaut. Die Reflexionsfähigkeit wurde gefestigt oder ausgebaut.</p> <p>Die Studierenden haben einen wertschätzenden Umgang als Wert erkannt, diesen verinnerlicht und pflegen ihn im Studium und in der Praxis.</p> <p>Die Studierenden haben Ihre Präsentations-, Moderations- und Kommunikationstechniken ausgebaut und/oder gefestigt und können die theoretisch wie in praktischen Übungen erworbenen Kenntnisse auf reale Situationen der praktischen Tätigkeit übertragen. Insbesondere haben die Studierenden Erfahrungen gesammelt, komplexere Sachverhalte zu strukturieren, aufzubereiten und adressatengerecht zu präsentieren.</p> <p>Die Studierenden kennen die grundlegenden Merkmale wissenschaftlichen Denkens und Arbeitens. Sie kennen die Phasen des Forschungsprozesses und verfügen über einen Überblick über im Gebiet relevante Forschungsmethoden, insbesondere der empirischen Sozialforschung.</p>
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	<p>Nach Abschluss der drei Schlüsselqualifikationsmodule: Die Studierenden haben ein grundlegendes Verständnis über die ethische Verantwortung ihres Handelns im sozialen Kontext entwickelt. Sie sind sowohl in der Lage, Methoden adressatengerecht auszuwählen wie auch die erforderliche Empathie für die jeweils spezifische Situation und argumentative Position des sozialen Interaktionspartners zu entwickeln. Sie kennen die Grenzen wie die Gefahren sozialer Beeinflussung und setzen sich kritisch mit dem Missbrauch sozialer Steuerungstechniken auseinander.</p> <p>Die Teilnehmer können Probleme und Konflikte in einem Team rechtzeitig erkennen sowie auf eine Lösung hinwirken.</p> <p>Die Studierenden können eine wissenschaftlich zu bearbeitende Problemstellung formulieren, eine Literaturrecherche durchführen, eine quellenkritische Auswertung der Literatur vornehmen, ein geeignetes Forschungsdesign entwickeln und umsetzen sowie eine strukturierte schriftliche Ausarbeitung, die den an wissenschaftliche Arbeiten gestellten Anforderungen genügt, anfertigen. Die Studierenden kennen die Vorgehensweise und Erhebungstechniken (wie Beobachtung, Befragung, Experiment oder Inhaltsanalyse) der empirischen Sozialforschung und können diese selbstständig im Rahmen der Projektarbeiten und der Bachelorarbeit anwenden.</p>
<b>Selbstkompetenz:</b>	<p>Nach Abschluss der drei Schlüsselqualifikationsmodule: Die Studierenden haben Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erlernt, die es ihnen ermöglichen, Problemstellungen lösungsorientiert zu beurteilen. Hierzu besitzen sie nach Abschluss dieses Moduls insbesondere im Bereich der sozialen Problemlösungskompetenz grundlegende Fähigkeiten, die sie bei der Auswahl geeigneter methodischer Ansätze leiten. Kreativität, kritisches Urteilsvermögen wie auch rhetorische Fähigkeiten sind geschult worden, durch sicheres Auftreten und Begeisterung verstehen die Studierenden in der sozialen Interaktion zu überzeugen. Grundsätzlich sind sie in der Lage, soziale Situationen im Lichte ihrer eigenen Position zu reflektieren und zu bewerten und sich konstruktiv in Teamstrukturen einzubringen. Die Studierenden sind auch in der Lage, Lerner auch im Team zu begleiten und zu fördern.</p> <p>Die Studierenden sind sensibilisiert für ethische Implikationen der Forschung und die gesellschaftliche Verantwortung der Wissenschaft. Sie schätzen die Pluralität von Theorien und Methoden wert und zeigen diesbezüglich eine große Offenheit.</p>
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	<p>Nach Abschluss der drei Schlüsselqualifikationsmodule: Die Studierenden sind fähig, soziale Interaktionsprozesse zielorientiert zu steuern. Hierzu haben Sie die wesentlichen Herausforderungen der sozialen Einflussnahme kennengelernt und beherrschen die hierzu notwendigen zentralen Methoden und Techniken. Sie können die Interaktionsmuster komplexer Kommunikationssituationen entschlüsseln und angemessen, verantwortungsvoll agieren und motivational auf ihr Umfeld einwirken. Den Teilnehmern ist es möglich, selbstständig lernförderliche Bedingungen und eine motivierende Lernkultur zu schaffen sowie konstruktive Rückmeldungen zu geben und zu empfangen.</p> <p>Die Studierenden verfügen über eine kritische Grundhaltung gegenüber Lehrmeinungen sowie gegenüber Forschungsergebnissen anderer und der eigenen Untersuchungsergebnisse.</p>

**Beispiele von Lerneinheiten und Inhalten (beispielhafter Pool von Lehrveranstaltungen)**

<p>Freie Rede, Präsentationen, Gruppenarbeit / Teamwork, Moderation, Verhandlung, Teamkonflikte, Kreativitätstechniken, Handlungsethik, wissenschaftliches Denken, professionelle und wissenschaftliche Kommunikation, wissenschaftliche Untersuchungsmethoden, Wissenschaftsprozess, Visualisierung von Daten, wissenschaftliches und technisches Schreiben, Projektskizze zur Bachelorarbeit.</p> <p>Der Workload dieses Moduls enthält in jedem Fall „Social Credits“ für individuelles studentisches Onlinemedien-Engagement zum Aufbau und zur Vertiefung von Schlüsselkompetenzen, z.B. Beitrag als Proband in Studienprojekten anderer Studierender, Organisation von Kolloquien und Exkursionen, Beiträge über berichtenswerte Online-Aktivitäten und Onlinemedien-Forschung, Coaching/Beratung/Mentoring/Tutoring anderer Studierender und Studieninteressenten, Einbindung in die Forschungsaktivitäten der Lehrenden usw.</p>		
--	--	--

<p><b>Literatur</b> Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.</p>
<p>Literaturangaben abhängig von der Lehr- und Lerneinheit bzw. des Themas bzw. des Coaching-Anlasses</p>

<p><b>Besonderheit</b></p>
<p>Verpflichtender Bestandteil jedes Schlüsselqualifikationsmoduls ist Wissenschaftliches Denken und Handeln sowie Social Credits. Verpflichtender Bestandteil aller Schlüsselqualifikationsmodule (ohne konkrete Jahres-/Semesterzuordnung) sind mehrere aufeinander aufbauende Rhetorik-Trainings.</p> <p>Es ist anzustreben, dieses Modul nicht isoliert durchzuführen, sondern Problemstellungen und Szenarien anderer Module als Lern- und/oder Reflexionsanlässe einzubinden. Neben den allgemeinen fachlichen Modulen (und ihren Gruppenarbeiten und Vorträgen) eignen sich dafür insbesondere die eher interdisziplinär ausgerichteten Projektmodule.</p> <p>Wissenschaftliches Arbeiten und empirische Untersuchungsmethoden in den drei Schlüsselqualifikationsmodulen sollten sich gegenseitig ergänzen und vertiefen mit den entsprechenden Inhalten der Module zu Web Usability. Die hier genannten Ziele können ggfs. nur im Gesamtzusammenhang all dieser Module erreicht werden.</p>

## 7.7 Praxismodule

### ● WMEON\_811

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Praxismodul I	Deutsch u/o Englisch	WMEON_811	1	Prof. Dr. Mester, Prof. Dr. Wirth

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
1 und 2	keine	Pflichtmodul	2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Betriebliches Praxisstudium on the Job, angeleitetes Arbeiten am Arbeitsplatz, Seminare/Workshops, Projektarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektarbeit</li> <li>▪ Ablauf- und Reflexionsbericht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nein (bestanden / nicht bestanden)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ s. PO</li> </ul>

Workload und ECTS			
Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	600 Std.	ECTS-Punkte
	davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)		20
	davon Selbststudium		

Qualifikationsziele und Kompetenzen	
<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden kennen die grundsätzlichen firmenspezifischen Strukturen, Abläufe und Richtlinien, sie verstehen die grundsätzlichen wirtschaftlichen Zusammenhänge und Praxislösungen.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Sie haben ihre Sozialkompetenz (u.a. ihre Teamfähigkeit) weiterentwickelt.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Sie können unter Anleitung nach vorgegebenen Prinzipien fachliche Tätigkeiten durchführen. Die Studierenden können Arbeitstechniken anwenden und einfache fachliche Probleme verstehen und lösen sowie präsentieren/beschreiben. In den Studierenden bekannten Aufgabengebieten können sie verschiedene grundlegende Methoden und Verfahren selbstständig anwenden.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Sie können in einem eng begrenzten Bereich ihre Lernprozesse weiterführen und sich aktuelles Wissen aneignen. Sie haben ihre Handlungskompetenz weiterentwickelt.

Lerneinheiten und Inhalte			
Lehr- und Lerneinheiten		Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	<b>Betriebliche Praxis des ersten Studienjahres Practical Work First Year</b>	<b>S.O.</b>	<b>S.O.</b>
<i>(Inhalte)</i> betriebliche Strukturen und Abläufe; kollegiales Arbeiten; Arbeitstechniken; Präsentationen/Vorträge; Umgang mit Vorgesetzten, Kollegen und Kunden; Besprechungen; Kundentermine; Dokumentation; Recherche; fachliche Tätigkeiten (Beispiele, abhängig vom betrieblichen Einsatz): Anwendung von Techniken zur Evaluierung von Internet-Projekten und Nutzeroberflächen und entsprechende Auswertung / entsprechendes Reporting; Durchführung und Auswertung von Umfragen und empirischen Studien z.B. mit dem Fokus Nutzerzufriedenheit oder Usability Testing; Tätigkeit als Autor z.B. für technische Dokumentation oder fachbezogene redaktionelle Inhalte; Mitarbeit an der Konzeption und der Erstellung von Medien (z.B. Anforderungsanalyse, Fotos, Screendesigns, Broschüren, ...); Mitarbeit an Softwareentwicklungsprojekten; Begleitung und Reflexion von Projekten und Kundenterminen			

**Literatur**

Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Theisen: Wissenschaftliches Arbeiten. 12. Aufl., München 2004

Rechenberg: Technisches Schreiben, 2003

Kruse: Keine Angst vor dem leeren Blatt. Ohne Schreibblockaden durchs Studium, 2005

Oppel: Business Knigge International, 2006

Keller: Fit im Beruf. Erfolgreich arbeiten, lernen, kommunizieren (Huber Psychologie Sachbuch), 2000

**Besonderheit**

Der betriebliche Ausbildungsplan sollte zeitlich und inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Ausbildungsunternehmens angepasst werden. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen möglich.

● [WMEON\\_821](#)

**Formale Angaben zum Modul**

Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Praxismodul II	Deutsch u/o Englisch	WMEON_821	1	Prof. Dr. Mester, Prof. Dr. Wirth

**Verortung des Moduls im Studienverlauf**

Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
3 und 4	WMEON_811	Pflichtmodul	2 Semester

**Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen**

Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Betriebliches Praxisstudium on the Job, angeleitetes Arbeiten am Arbeitsplatz, Seminare/Workshops, Projektarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektarbeit</li> <li>▪ Präsentation</li> <li>▪ Ablauf- und Reflexionsbericht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ja</li> <li>▪ Ja</li> </ul>	s. PO

**Workload und ECTS**

Workload (in Std., ein Vielfaches von 30)	Ingesamt:	600 Std.	ECTS-Punkte
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	20 Std.	20
	<i>davon Selbststudium</i>		

**Qualifikationsziele und Kompetenzen**

<b>Sachkompetenz:</b>	Die Studierenden können systematisch arbeiten und betriebliche Problemstellungen analysieren und strukturieren. Sie können bei der Erstellung von Medien sowohl konzeptionell arbeiten als auch die operative Umsetzung planen, begleiten und durchführen. Sie können Projektmanagementtechniken gezielt anwenden.
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Studierenden sind darin geübt, in Projektteams erfolgreich mitzuwirken und zunehmend selbstständig zu arbeiten. Im sozialen Umgang zeigen sie sind teamfähig, denken mit, sind offen für Anregungen und Kritik.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Die Studierenden sind darin geübt, in Projektteams erfolgreich mitzuwirken und

	zunehmend selbstständig zu arbeiten. Sie haben Erfahrung in der zunehmend gesteigerten Übernahme von Verantwortung gewonnen.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Sie können relevante Problemlösungstechniken anwenden, eigene Kreativität steuernd einbringen, ihre fachlichen Kenntnisse durch Selbststudium erweitern und ihre eigenen Fähigkeiten und die Kompetenzen ihrer Kollegen einschätzen.

Lerneinheiten und Inhalte				
Lehr- und Lerneinheiten			Präsenzzeit (in Std.)	Selbststudium (in Std.)
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1): Englisch:</b>	<b>Betriebliche Praxis des zweiten Studienjahres Practical Work Second Year</b>		<b>S.O.</b>	<b>S.O.</b>
<i>(Inhalte)</i> Arbeiten in Teams und Projekten; Präsentationen/Vorträge; Problemlösungstechniken; Moderation; Mitarbeitergespräche; Kundengespräche; Dokumentation; Recherche; fachliche Tätigkeiten (Beispiele, abhängig vom betrieblichen Einsatz): Anwendung von Techniken zur Evaluierung von Internet-Projekten und Nutzeroberflächen und entsprechende Auswertung / entsprechendes Reporting; Durchführung und Auswertung von Umfragen und empirischen Studien z.B. mit dem Fokus Nutzerzufriedenheit oder Usability Testing; Tätigkeit als Autor z.B. für technische Dokumentation oder fachbezogene redaktionelle Inhalte; Mitarbeit an der Konzeption und der Erstellung von Medien (z.B. Anforderungsanalyse, Fotos, Screendesigns, Broschüren, ...); Mitarbeit an Softwareentwicklungsprojekten; Begleitung und Reflexion von Projekten und Kundenterminen				

Literatur
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
<p>Theisen: Wissenschaftliches Arbeiten. 12. Aufl., München 2004</p> <p>Rechenberg: Technisches Schreiben, 2003</p> <p>Kruse: Keine Angst vor dem leeren Blatt. Ohne Schreibblockaden durchs Studium, 2005</p> <p>Oppel: Business Knigge International, 2006</p> <p>Keller: Fit im Beruf. Erfolgreich arbeiten, lernen, kommunizieren (Huber Psychologie Sachbuch), 2000</p>

Besonderheit
Der betriebliche Ausbildungsplan sollte zeitlich und inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Ausbildungsunternehmens angepasst werden. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen möglich.

● [WMEON\\_831](#)

Formale Angaben zum Modul		
Studiengang	Studienrichtung	Vertiefung
Medien	Onlinemedien	-

Modulbezeichnung	Sprache des Moduls	Modul-Nr.	Version	Modulverantwortlicher
Praxismodul III	Deutsch u/o Englisch	WMEON_831	1	Prof. Dr. Mester, Prof. Dr. Wirth

Verortung des Moduls im Studienverlauf			
Semester	Voraussetzungen für die Teilnahme	Modulart	Moduldauer
5 und 6	WMEON_821	Pflichtmodul	2 Semester

Eingesetzte Lehr- und Prüfungsformen			
Lehr- und Lernmethoden:	Prüfungsleistungen	Benotet ja/nein	Prüfungsumfang
Betriebliches Praxisstudium on the Job, Projektarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mündliche Prüfung</li> <li>▪ Ablauf- und Reflexionsbericht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ja</li> </ul>	s. PO

Workload und ECTS
-------------------



<b>Workload</b> (in Std., ein Vielfaches von 30)	<b>Ingesamt:</b>	240 Std.	<b>ECTS-Punkte</b>
	<i>davon Präsenzzeit (Vorlesungs- und Prüfungszeit)</i>	20 Std.	<b>8</b>
	<i>davon Selbststudium</i>	220 Std.	

<b>Qualifikationsziele und Kompetenzen</b>	
<b>Sachkompetenz:</b>	Abhängig vom Einsatzfeld
<b>Sozial-ethische Kompetenz:</b>	Die Fähigkeit zu kritisch-konstruktivem Denken wurde entwickelt. Sie sind zu (selbst-)kritischer Reflexion fähig.
<b>Selbstkompetenz:</b>	Auch als Persönlichkeit beginnen sich die Studierenden zu festigen: In Kundengesprächen, Kundenbetreuung, Projekt- und Wettbewerbspräsentationen sind sie in der Lage, die unternehmerischen Belange kompetent zu vertreten und mit ihrer Argumentation zu überzeugen. Im innerbetrieblichen Ablauf sind sie in der Lage, mit anderen zu kooperieren und sich mitzuteilen. Konflikte werden wahrgenommen und adäquat angegangen.
<b>Übergreifende Handlungskompetenz:</b>	Die Studierenden haben ihre berufspraktischen Kenntnisse erweitert und ihre Sozial- und Methodenkompetenz erweitert. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der selbstständigen Analyse komplexer Probleme und der Entwicklung von Lösungskonzepten bis hin zur Entscheidungsreife. Sie sind in der Lage, kleinere Projekte zu planen und zu leiten. Sie können sich im interdisziplinären Umfeld sicher bewegen.

<b>Lerneinheiten und Inhalte</b>				
<b>Lehr- und Lerneinheiten</b>			<b>Präsenzzeit (in Std.)</b>	<b>Selbststudium (in Std.)</b>
<b>(Lehr- und Lerneinheit 1):</b>	<b>Betriebliche Praxis des dritten Studienjahres</b>		<b>S.O.</b>	<b>S.O.</b>
<b>Englisch:</b>	<b>Practical Work Third Year</b>			
<i>(Inhalte)</i>				
Verantwortung; Management kleiner Projekte / von Teilprojekten; Arbeiten in Teams und Projekten; Anleitung von Kollegen/Mitarbeitern; Führungserfahrungen; Präsentationen/Vorträge; Problemlösungstechniken; Moderation; Mitarbeitergespräche; Kundengespräche; Dokumentation; Recherche; Umgang mit Konflikten; Verhandeln; fachliche Tätigkeiten (Beispiele, abhängig vom betrieblichen Einsatz): Anwendung von Techniken zur Evaluierung von Internet-Projekten und Nutzeroberflächen und entsprechende Auswertung / entsprechendes Reporting; Durchführung und Auswertung von Umfragen und empirischen Studien z.B. mit dem Fokus Nutzerzufriedenheit oder Usability Testing; Tätigkeit als Autor z.B. für technische Dokumentation oder fachbezogene redaktionelle Inhalte; Mitarbeit an der Konzeption und der Erstellung von Medien (z.B. Anforderungsanalyse, Fotos, Screendesigns, Broschüren, ...); Mitarbeit an Softwareentwicklungsprojekten; Leiten von internen / externen Besprechungen				

<b>Literatur</b>
Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.
Theisen: Wissenschaftliches Arbeiten. 12. Aufl., München 2004
Rechenberg: Technisches Schreiben, 2003
Kruse: Keine Angst vor dem leeren Blatt. Ohne Schreibblockaden durchs Studium, 2005
Oppel: Business Knigge International, 2006
Keller: Fit im Beruf. Erfolgreich arbeiten, lernen, kommunizieren (Huber Psychologie Sachbuch), 2000

<b>Besonderheit</b>
Der betriebliche Ausbildungsplan sollte zeitlich und inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Ausbildungsunternehmens angepasst werden. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen möglich.

## 7.8 Bachelorarbeit

- *WMEON\_901*

Hier gilt die Standard-Modulbeschreibung der Fakultät Wirtschaft für die Bachelorarbeit.