

MDMA3 Konzeptionelle Kompetenz

Nr.: MD MA 3	Pflichtmodul: Konzeptionelle Kompetenz	Sprache: deutsch		Credits: 9
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1
		Workload: 270 h		Prüfungsform: PA / HA
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 180 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Konzeptionelle Kompetenz		Prof. Kommunikationsdesign (N.N)	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA				
Inhalte				
<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Analytische Methoden - Recherche Methoden - Medienreflektion - Methoden zum wissenschaftlichen Arbeiten - Forschungsmethoden - Hypothesenformulierung - Abstraktionsfähigkeit - Vermittlungs- und Kommunikationskompetenz 				
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen				
<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>				
Die Studierenden sind mit unterschiedlichen Methoden der Designkonzeption vertraut und können Designentscheidungen unter Zuhilfenahme von Analyse- und Recherche-Methoden sowie einer fundierten Hypothesenformulierung begründen, die mit Erkenntnissen aus den Medienwissenschaften korrespondieren. Sie analysieren Kommunikationsmedien theoretisch/strategisch, wenden aktiv Methoden der Zielformulierung an und können die gewonnenen Erkenntnisse für die Konzeption und Gestaltung entsprechend einer definierten Ziel/Bezugsgruppe transferieren und entwickeln. Somit können die Studierenden den Konzeptions- und Designprozess für unterschiedliche Produkte und Ansprüche betrachten und eine methodische Entwicklung mittels Konzeption, Entwurfs- und Visualisierungstechniken analysieren und kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage mit fundiertem Theoriewissen medialen Problemstellungen auf logisch-rationaler Ebene zu begegnen.				
Literatur und Arbeitsmaterialien				
<u>Konzeptionelle Kompetenz:</u>				
Arnaldi, B.: Virtual Reality and Augmented Reality: Myths and Realities. Newark 2018				
Birkenbihl, Vera F.: Das innere Archiv. Steigern Sie Ihre Intelligenz durch nachhaltiges Gehirnmanagement. München 2018				
Blackburn, A.: Emerging trends in cyber ethics and education. Hershey 2019				
Blythe, M.: Funology 2: From Usability to Enjoyment. Cham 2018				
Bohnsack, Ralf: Dokumentarische Methode, in: Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung, hg. Michael Meuser, Opladen und Farmington Hills 2011				
Bukow, G: Mediale Transformationen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. 2012				
Dörner, R.; et. al.; Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Cham 2014				
Florin, A.; User - Interface - Design: Usability in Web- und Software-Projekten. Norderstedt 2015				

Gardner, Howard: Creating Minds. An Anatomy of Creativity Seen Through the Lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Ghandi. New York 2011
Kapros, E.: Designing for the user experience in learning systems. Cham 2018
Kepplinger, H.: Medien und Skandale. Wiesbaden 2018
Möller, S.: Quality Engineering: Qualität Kommunikationstechnischer Systeme. Heidelberg 2017
Sharp, H.: Interaction design: beyond human-computer interaction. Indianapolis 2019
Smith, L.: Revit: AR and VR Workflows. Carpinteria/Californien 2018
Wyngaarden, E. van.: Digitale Formatentwicklung: nutzerorientierte Medien für die vernetzte Welt. Köln 2018