Bachelorstudiengang Menschzentrierte Digitalisierung

Studienbereich Studium Fundamentale

Modulbereich Welt der Wissenschaft

Modulnummer/-titel	Umfang
BF11: Wissenschaftliches Denken	**5 ECTS / 2 SWS**
Im Fokus des Moduls stehen Fragen der Erkenntnistheorie und Wissenskonstruktion. Es führt in diverse wissenschaftliche Perspektiven ein und untersucht, wie die Disziplinen in geistes-, natur- und gesellschaftlichen Diskursen einander gegenüberstehen und transdisziplinär verschränkt werden können. Diskutiert werden Wissensformen und Ordnungssysteme von Wissen und erkenntnistheoretische Grundlagen des Verstehens und Interpretierens sowie die Verantwortung von Wissenschafter*innen und deren Verbindung zum jeweiligen Fach. Darüber hinaus bietet das Modul eine Einführung in wissenschaftliche Datenbanken und Publikationsformen.	
BF12: Textgestaltung	**5 ECTS / 2 SWS**
Die Grundlagen der sozial- und geisteswissenschaftlichen Textproduktion sowie praktische Aufgaben in den jeweiligen Phasen des Schreibprozesses (Themenfindung, Entwicklung einer Fragestellung, Recherche, Zitationsregeln) bilden den Schwerpunkt des Moduls. Ein weiterer Fokus wird auf die Bewertung und Integration von Quellen und das Erstellen und Verfassen von Kurzanträgen und Forschungsskizzen gelegt.	
BF13: Empirie, Interpretation und Analyse	**5 ECTS / 2 SWS**
In dieser Lehrveranstaltung werden die Grundlagen empirisch fundierter Erhebungs- und Analyseverfahren vermittelt. Einzelne Phasen von Forschungsprozessen (Entwicklung einer Fragestellung, Literaturrecherche, Datenanalyse etc.) werden nachvollzogen. Dabei erhalten die Studierenden regelmäßiges Feedback von ihren Kolleg*innen und reflektieren den gesamten Prozess.	

Modulbereich Projekt

Modulnummer/-titel	Umfang
BF21: Projekt mit Projektseminar 1	**10 ECTS / 2 SWS**
In diesem Modul werden Projekte mit bzw. in den Berufsfeldern der Fächer bzw. in Kooperation mit gesellschaftlichen Akteuren initiiert, geplant und entwickelt sowie unter Anleitung durchgeführt. Es geht um die laufende Planung und Steuerung des Projektgeschehens, seine Dokumentation und Evaluation. Dabei kommen fachliche Wissensbestände ebenso zum Einsatz wie Techniken der Koordination und Kollaboration. Im Fokus stehen dabei folgende Inhalte: • praktische Projektplanung • Projektdurchführung • Formen der Beobachtung und Dokumentation • Interviews mit Stakeholdern • Projektdokumentation und Evaluation • spezifische Techniken professionellen Projektmanagements	
BF22: Projekt mit Projektseminar 2	**10 ECTS / 2 SWS**
Aufbauend auf dem Modul Projekt mit Projektseminar 1 werden Projekte mit bzw. in den Berufsfeldern der Fächer initiiert, geplant und entwickelt sowie unter Anleitung durchgeführt. Es geht um die Rekonstruktion spezifischer Methoden, berufsfeldtypischer Verfahren und Praxen und um die Diskussion von Wahrnehmungen und Erfahrungen.	

Modulbereich Wissenschaft, Kultur, Gesellschaft

Modulnummer/-titel	Umfang
BF31: Wirtschaft und Demokratie	**5 ECTS / 2 SWS**
Themen der Mikro- und Makroökonomie (wie Verhaltensökonomie, Capability Approach, Innovationsökonomie) werden in einen Zusammenhang mit Theorien der Demokratie und der Entwicklung der internationalen Beziehungen gebracht. Aktuelle Diskurse zur Entwicklung der Weltgesellschaft wie Globalisierung und Migration oder das Verhältnis von Markt und politischer Steuerung werden behandelt.	
BF32: Gesellschaftliche Vielfalt	**5 ECTS / 2 SWS**
Im Fokus des Moduls steht die Auseinandersetzung mit der Analyse von Gegenwartsgesellschaften vor dem Hintergrund von sozialem Wandel, Migration und sozialen Innovationsdynamiken. Schlüsselkonzepte zum Gesellschaftsbegriff, zu dem des sozialen Wandels, zum Kulturbegriff und zu einem offenen Kulturverständnis werden erörtert. Die Eröffnung eines Denkraums steht im Vordergrund, welcher die Zusammenhänge von Kultur und Pluralität eröffnet, über kulturalistische Engführungen hinausführt und den Intersektionalitätsansatz kritisch aufgreift.	
BF 33: Theoriediskurse/Symposium	**5 ECTS / 2 SWS**
Im Rahmen des Moduls beteiligen sich die Studierenden an der Vorbereitung, Durchführung, Dokumentation und Aufarbeitung eines wissenschaftlichen Symposiums. So lernen sie Formen der Wissenschaftskommunikation, des Wissenstransfers und des Theorie-Praxis-Dialogs kennen und sind in der Lage, selbst zu einem Thema bzw. in Verbindung mit einem Projekt kleine Tagungen zu planen.	

Studienbereich Praxis, Evaluation und Reflexion

Modulbereich Disziplinäre Praxis

Modulnummer/-titel	Umfang
DP11-DP13: Mentoring I-III inkl. Praktikumsbegleitung	**3 x 4 ETCS / 3 x 2 SWS**
In dem einmal zu Beginn eines jeden Studienjahrs stattfindenden intensiven Einzel- und Gruppenmentoringprozessen setzen sich die Studierenden, begleitet und angeleitet durch individuelle und gruppenbezogene Reflexionsformate, persönliche, fachliche und berufliche Ziele. Dabei versuchen sie jeweils bewusst, sich an die Grenzen ihres derzeitigen Denkens und Handelns heranzutasten. Im Rahmen von individuellen Mentoringsessions werden die Lernerkenntnisse der Studierenden laufend besprochen, evaluiert und ggf. angepasst. Während der Präsenzblöcke werden die Studierenden zudem in Peer-Groups eingeteilt, welche im Laufe des Studiums von jahrgangshöheren Studierenden im Sinne eines Mentorings begleitet werden. Im Rahmen der Mentoring-Module erfolgt auch die Praktikumsbegleitung (Beschreibung siehe Modul Praktikum). Während des gesamten Studiums werden die Studierenden angehalten, ein Lernjournal zu führen sowie jährlich persönliche Zwischenreflexionen abzugeben.	

Modulbereich Praktikum

DP21: Berufspraktikum	**13 ETCS**
Es ist vorgesehen, dass Studierende in einem oder mehreren für die menschzentrierte Digitalisierung relevanten Arbeitsfeldern begleitete Praktika absolvieren, welche im Rahmen des praktikumsbegleitenden Mentoring-Moduls sowie der Peer-Mentoring-Gruppen laufend reflektiert werden.	

Modulbereich Bachelorarbeit: Pilotierung, Evaluation und Reflexion

DP31 Bachelorarbeit und Begleitseminar	**10 ECTS / 2 SWS**
Im Rahmen des Begleitseminars werden die Studierenden im Prozess der Erstellung ihrer Bachelorarbeit unterstützt und die benannten Lernergebnisse durch beispielhafte Lehr- und Lerninhalte veranschaulicht. Dabei wird vor allem auf die folgenden Schritte eingegangen: • Finden, Herausarbeiten, Abgrenzen und Argumentieren einer eigenen wissenschaftlichen Fragestellung • Durchführung einer systematischen Literatur- und Forschungslrecherche unter Zuhilfenahme einschlägiger wissenschaftlicher Datenbanken (z. B. Scopus, Web of Science) • Auswahl einer geeigneten (empirischen) Methode zur Bearbeitung der Fragestellung sowie Schritte in der Erhebung und Auswertung von Datenmaterial • Erstellung eines Exposés und Formen von (Peer-)Feedback • Wissenschaftliches Schreiben, Argumentieren sowie Darstellung der Arbeitsergebnisse im Rahmen einer Bachelorarbeit	

Studienbereich Grundlagen Menschzentrierter Digitalisierung

Modulbereich Humanistische Grundlagen

Modulnummer/-titel	Umfang
D111: Humanismus und Digitalisierung	**5 ECTS / 2 SWS**

In der Frage, worin die zentrale Relation zwischen Mensch und Maschine besteht und welche Konsequenzen sich aus der Antwort für die Conditio Humana ergibt, liegt die Konstitution des digitalen Humanismus und der Gestaltung einer menschzentrierten Digitalisierung begründet. Im digitalen Humanismus gelten demnach die gleichen Grundlagen wie in den gängigen Debatten zum Humanismus. Es gilt sowohl das Spezifische und Allgemeine des Menschlichen zu identifizieren und zu schärfen als auch humanistische Tendenzen in der Theorie und Praxis des Digitalen zu markieren und zu hinterfragen. Beim digitalen Humanismus geht es konkret um die Frage und Auslotung der Potentiale und Grenzen, die für die Digitalisierung entfaltet bzw. gesetzt werden sollen bzw. können.

Dies wird im Modul durch die historisch-konzeptionelle Genese und Relation von Humanismus und Digitalisierung erschlossen. Die Besonderheiten einer am digitalen Humanismus orientierten menschzentrierten Digitalisierung als handlungsorientiertes und handlungsorientierendes Norm- und Wertegefüge sowie Welt- und Selbstverständnis stehen im Mittelpunkt der Verwobenheit von Humanismus und Digitalisierung.

D112: Digitalisierung, Daten und Recht	**5 ECTS / 2 SWS**

In unserer Gesellschaft zeichnet sich eine zunehmende Digitalisierung ab. Gerade auch im Zusammenhang mit neuen (sozialen) Medien ergeben sich vielfach neue und auch rechtliche Fragestellungen. Das Internet ist kein rechtsfreier Raum und die Würde des Menschen muss auch im Internet gewahrt bleiben. Gerade auch im Zusammenhang mit digitalen Projekten, mit denen die Studierenden in Zukunft konfrontiert sein werden, ist es unerlässlich, auch rechtliche Überlegungen miteinzubeziehen und Problemfelder im Voraus zu erkennen. In diesem Modul werden daher rechtliche Grundbegriffe und Zusammenhänge beleuchtet und auch auf rechtsphilosophische bzw. ethische Überlegungen im Zusammenhang mit dem Recht eingegangen sowie praxis- und lösungsorientierte Ansätze im Umgang mit Digitalisierung.

D113: Digitalisierung und Ökonomie	**5 ECTS / 2 SWS**

In diesem Modul wird angesichts der globalen Verhältnisse des Digitalen Kapitalismus ein Grundverständnis historischer und aktueller ökonomischer Modellbildungen (z. B. Rational Choice, Humankapitaltheorie etc.) vermittelt und mit den Mechanismen der Digitalisierung und Automatisierung in ein Verhältnis gesetzt. Dabei werden u. a. die ökonomischen Theorien von Adam Smith, Karl Marx und John Maynard Keynes wiederholt, um sie mit den (antikapitalistischen und d. h. marxistischen) Modellen von Walter Benjamin, Louis Althusser oder Pierre Bourdieu zu verbinden.

Dabei soll vor allem aus medienethischer Sicht herausgearbeitet werden, welche Rolle Digitalisierung und Automatisierung unter den aktuellen Produktionsbedingungen spielen und wie die Eigentumsverhältnisse im Digitalen Kapitalismus eine progressive Nutzung von Kommunikations- und Informationstechnologien (IKT) auf lokaler wie globaler Ebene der Tendenz nach verhindern.

Modulbereich Informatische und Mediale Grundlagen

D121: Technologie- und Mediengeschichte	**5 ECTS / 2 SWS**

Seit der Antike haben Technologien in der Menschheitsgeschichte eine eminente Rolle für den sozialen und kulturellen Austausch gespielt. Das Modul soll mithin die allgemeine(n) Geschichte(n) der Technologie(n) rekapitulieren, um für die gegenwärtige Medienlandschaft zu sensibilisieren. Dabei wird das Verhältnis von Geschichte(n) und Technologien(n) in einer doppelten Art und Weise diskutiert: Denn Technologien sind immer in einen historischen Kontext eingelagert und spielen gleichzeitig eine bedingende Rolle bei der Entfaltung historischer Verläufe und ihrer Nacherzählung. Es geht daher um die Geschichtlichkeit von Technologie(n) ebenso wie um die technologischen Bedingungen der Geschichte.

Parallel zum Hauptthema des Moduls wird auch das breite Spektrum von Medientheorien (z. B. die School of Toronto) diskutiert, um das gegenläufige Bedingungsverhältnis von Geschichte(n) und Technologie(n) auszuloten.

D122: Algorithmus, Wahrscheinlichkeit und KI	**5 ECTS / 2 SWS**

In dieser Lehrveranstaltung werden Grundkonzepte informatischer und statistischer Denk- und Arbeitsweise vermittelt. Studierende erwerben die Fähigkeit, grundlegende Funktionsweisen von Algorithmen zu begreifen und zu analysieren. Insbesondere werden Ansätze des maschinellen Lernens diskutiert und Unterschiede zwischen überwachtem und nicht-überwachtem Lernen hervorgearbeitet. In diesem Zusammenhang wird die Abhängigkeit der Algorithmen von den zugrundeliegenden Daten analysiert und über mögliche Ursachen von Bias reflektiert. Ein weiteres Ziel ist es, die Ergebnisse der Machine-Learning-Algorithmen einzuordnen und die sich ergebenden Vorhersagewahrscheinlichkeiten zu interpretieren. Darüber hinaus wird vermittelt, was unter Künstlicher Intelligenz zu verstehen ist und wie diese über maschinelles Lernen hinausgeht.

D123: Digitalisierung und Mediatisierung der Gesellschaft	5 ECTS / 2 SWS

Das Modul setzt an aktuellen Debatten über die Digitalisierung von Kultur und Gesellschaft an und liefert zunächst einen Überblick über sozialwissenschaftliche Theorien und Debatten der Digitalisierung (als Meso- und Metaprozesse). Zudem werden Einsichten aus der eng mit der Digitalisierungsforschung verbundenen Mediatisierungsforschung behandelt. Denn Digitalisierung erweist sich als aktuellster Schub der Mediatisierung der Gesellschaft, verstanden als Wandel von Kultur und Sozialem im Kontext des Wandels von Medien. Fünf gegenwärtige Themenfelder, die die kulturelle Vielfalt von Digitalisierung zum Ausdruck bringen, werden vertiefend erörtert und diskutiert: (1) Kulturen und ausgehandelte Digitalisierung; (2) Kulturen der Digitalisierung; (3) Digitalisierung als Kultur; (4) Digitalisierung der Kulturproduktion; (5) Gesellschaftstheorien und Diagnosen der Digitalisierung und Mediatisierung.

Modulbereich Grundlagen von Management und Beratung

Modulnummer/-titel	Umfang
D131: Management, Führung und digitale Organisationsformen	**5 ECTS / 2 SWS**

Das Modul geht auf digitale Designprinzipien in der Organisationsgestaltung ein, wie Anpassung der Entscheidungsstrukturen im Unternehmen durch mehr Mitbestimmung von Mitarbeitenden, ganzheitliche Lernprozesse über Abteilungsgrenzen hinweg, kollaborative Formen zur Zusammenarbeit und Partizipation, neue Feedback-Mechanismen, flexible temporäre Strukturen. Auch behandelt wird das Thema Führen in digitalen Organisationen, wo z. B. das Planen und Aktivieren von flexiblen Organisationsdesigns oder die Entwicklung einer digitalen Kultur und New-Work-Prinzipien in der Führung fokussiert werden.

D132: Personen- und Organisationsberatung	5 ECTS / 2 SWS

Das Modul bezieht sich auf die Grundlagen zu Personen- und Unternehmensberatung im Kontext der Digitalisierung und dabei auf zentrale Aspekte:

- Anlässe für Beratung in der Digitalisierung
- Beratung als Dienstleistung im Kontext der Digitalisierung
- Eine Typologie von Modellen in der Beratung von Entwicklungs- und Veränderungsprozessen

Es stellt sich die Frage, wie der bei der Digitalisierung erforderliche organisationale Wandel gelingt? Dabei gilt es, mentale Modelle und Paradigmen in der Konzeption von Veränderungsprozessen zwischen Visionieren, Lernen, zielorientiertem Projektmanagement und Partizipationsmodellen zu transformieren.

In der Lehrveranstaltung werden Ansätze aus der Beratungsforschung, Changemanagement und Organisationsentwicklung vermittelt und die Beratungspraxis anhand von konkreten Fallbeispielen durchgearbeitet: Falldarstellung des/der Referent*in, teilnehmer*innenseitig eingebrachte Fallbeispiele und Case Studies.

D133: Digitale Geschäftsmodelle	5 ECTS / 2 SWS

In diesem Modul werden aktuelle digitale Geschäftsmodelle, wie Free, Freemium, Open Source, Abonnements, Werbung, u.v.m. dargelegt, analysiert und in die Praxis überführt. Um ein tieferes Verständnis über die Funktionsweise digitaler Geschäftsmodelle zu erlangen, gilt es, die Strukturen des Datenkapitalismus zu reflektieren. Auch thematisiert wird, welchen Wert, neben einem monetären, ein Geschäftsmodell für Mitarbeiter*innen und Kund*innen erzielt.

Das Spektrum von Lizenzen bewegt sich von offen, wie z. B. Creative Commons oder GNU GPL bis zu unterschiedlichen geschlossenen Lizenzen. Analog dazu können Software-Lösungen on premise oder in der Cloud verfügbar sein.

Vor- und Nachteile im Bezug zu ethischen, innovativen und ökonomischen Gesichtspunkten werden diskutiert und als Grundlage für die Auswahl von Geschäftsmodellen und Softwarelösungen herangezogen. Anhand dieser Analyse kann abgeschätzt werden welche Lösungen dem Unternehmen und deren Mitarbeiter*innen den größten Mehrwert in der täglichen Arbeit und Prozessen bietet. Menschliches und ethisches Handeln prägen die Entwicklung und Analyse von digitalen Geschäftsmodellen.

Studienbereich Digitale Interventionsmethoden und Management

Modulbereich Digitale Interventionsmethoden

D211: Digitale Organisationsentwicklung	5 ECTS / 2 SWS

Organisationen sind komplexe Formationen mit einer hohen sozialen Dichte. An diesen teilzuhaben, benötigt vielfältige Kompetenzen. Diese zu steuern und zu entwickeln, stellt eine noch größere Herausforderung dar. Digitale Komponenten steigern all dies noch um einen zusätzlichen Faktor. Das Modul „Digitale Organisationsentwicklung – Praxislabor" adressiert dies und bietet ein Lernumfeld, um praxisnah und erfahrungsbasiert zu lernen.

Die Lehrveranstaltung findet als mehrtägiges Organisationslaboratorium statt. Als Lernumwelt kommt ein Spiel zum Einsatz. Das Format verbindet Elemente von Game-based Learning mit erfahrungsbasierten Lernansätzen.

Neben dem organisationellen Lernen liegt ein weiterer Fokus auf der Entwicklung von digitalen und Medienkompetenzen. Das herausfordernde, digitale Format der Lehrveranstaltung verlangt von den Teilnehmer*innen das Steuern unterschiedlicher Programme und Plattformen. In diesem Prozess werden digitale Kommunikation und Kooperation verhandelt. Digitale Kompetenz entsteht so im praktischen Tun und wird in der Reflexion aufgenommen und bearbeitet.

D212: Codierung und Applikationsentwicklung	5 ECTS / 2 SWS

In diesem Modul werden die Grundkonzepte einer datenbasierten Softwareapplikation vermittelt.
Zunächst werden Grundlagen in der Programmierung dargestellt. Elementare Datentypen, Prozeduren und Funktionen bilden die Basis. Zusätzlich werden die Grundkonzepte der Objektorientierung erklärt. Einfache dynamische Dateninhalte sollen eingegeben, gespeichert oder verändert werden.
Zusätzlich wird die Bedeutung von Daten für Digitale Systeme sowie die Grundlagen der Struktur und Verwaltung von Daten vermittelt. Unterschiedliche Konzepte wie z. B. relationale Datenbanken oder semistrukturierte Daten werden dargestellt und ihre jeweiligen Einsatzgebiete und Vorteile diskutiert. Besonderer Wert wird auf die Verbindung des Aufbaus der Softwareapplikation mit den strukturiert verwalteten Daten gelegt.

D213: Digitale Selbstverteidigung und Datensicherheit	5 ECTS / 2 SWS

Dieses Modul soll die Grundlagen Datenschutz, Urheberrecht (Uploadfilter) und Algorithmenregulierung praktisch verankern und ein erster Anlaufpunkt für selbstbestimmten Umgang mit digitalen Services im Alltag sein. Dies wird „digitale Selbstverteidigung" genannt. Es werden unterschiedliche Werkzeuge und Tools vermittelt, welche es erlauben, die persönlichen und organisationalen Daten datenschutzkonform zu sichern, vor niederschwelligen Angriffen zu schützen sowie sicher und unbeobachtet zu surfen.

D214: AV-Produktion und Mobile Reporting	5 ECTS / 2 SWS

Die LV möchte Interesse am Medium Bewegtbild (Video und Fernsehen) wecken, deren produktionstechnische Grundlagen vermitteln sowie kritisches Denken und kreatives Gestalten fördern.

Inhaltliche Schwerpunkte bilden:

- die Bild- und Tonsprache, ihre Analyse und Wirkung sowie ihr bewusster Einsatz in der Audio- und Videoproduktion.
- Interkulturelles Medientraining, um die Nuancen von Kommunikation sichtbar zu machen und einander auf „Augenhöhe" zu begegnen.
- Grundsätze des Videojournalismus und des Mobile Reportings.
- Neben dem Filmen und Schneiden auf Smartphones werden unterschiedliche Produktionsbereiche wie Recherche, Planung und Gestaltung, Dreh und Moderation sowie Postproduktion und Verbreitung des Contents beleuchtet.
- Digitales Storytelling: Wie lassen sich Geschichten multimedial aufbereiten und erzählen?
- Inklusive Videoproduktion: Wie können Videos barrierefrei gestaltet werden? Und was ist bei der Implementierung von Untertiteln, Einfacher Sprache, Gebärdensprache oder Akustischer Bildbeschreibung wichtig?

Die LV ist praxisnah ausgerichtet. Im Laufe des Semesters entstehen mehrere Kurzvideos wie Social Media Clips und VJ-Beiträge.

Modulbereich Management und Digitalisierung

D221: Digital Campaigning	5 ECTS / 2 SWS

In diesem Modul wird Digital Campaigning als Praxisfeld menschzentrierter Digitalisierung beleuchtet. Innovative und kreative Gestaltungs- und Interventionskonzepte stehen dabei im Vordergrund.
Die Analyse von sozialen, politischen, ökonomischen und ökologischen Problemfeldern bildet den Ausgangspunkt für das Erarbeiten konkreter, digital basierter Interventionskonzepte.
Über eine theoretische Annäherung an die Methoden des Digital Campaignings und die strategische Nutzung digitaler Tools werden Handlungsmöglichkeiten aufgezeigt, die das Ableiten und Erproben konkreter Handlungsstrategien und Lösungsansätze für aktuelle Problemfelder und Herausforderungen leiten soll.

D222: Menschzentriertes IT-Management und Design	5 ECTS / 2 SWS

In diesem Modul werden nicht nur die (eigentlichen) Nutzer*innen von IT-Entwicklungen in den Vordergrund gestellt, sondern gezeigt, welche Bedürfnisse, Fähigkeiten und Erwartungen jeglicher Stakeholder (primäre, sekundäre und tertiäre Nutzer*innen) in einem Projektverlauf zu berücksichtigen sind. Damit begibt man sich an die Schnittstelle zwischen der Zielgruppe, den Entwickler*innen und den Designer*innen und agiert als Übersetzer*in zwischen diesen „Welten".

Beispiele zu Best und Worst Practices und die Einführung in gängige Begriffe wie Usability, User Experience, Participatory Design etc. stehen im Fokus. Daneben werden die entsprechenden Methoden aus dem qualitativen und quantitativen Forschungsansatz erklärt und in deren adaptierbarer Einsatz an die jeweiligen Projekt- und Zielgruppenanforderungen beschrieben (Cultural Probes, Teilnehmende Beobachtung, Personas, Mock-ups, Usability Tests etc.).

D223: Bildungsmanagement & E-Learning	5 ECTS / 2 SWS

In diesem Modul wird Bildungsmanagement als stetiger Prozess für die fachliche, überfachliche und persönliche Weiterbildung von Mitarbeiter*innen begriffen. Unter den Gesichtspunkten der Effektivität, Effizienz sowie der Fokussierung auf die Bedürfnisse und Handlungsspielräume von Mitarbeiter*innen und im Sinne eines Life Long Learnings gestalten die Studierenden einerseits Weiterbildungsprogramme, welche in das Unternehmen integriert werden können und andererseits Weiterbildungsangebote, an welchem Mitarbeiter*innen partizipieren können. Im Fokus stehen Entwicklungs-, Planungs-, Durchführungs- sowie Evaluierungsinstrumente, die für einen qualitativ hochwertigen Prozess und für eine stabile Etablierung von Weiterbildungsprogramme und -maßnahmen notwendig sind.

E-Learning oder eine Form des Blended Learning können auf einer Mikroebene mit niederschwelligen Angeboten sowie auf einer Makroebene für langfristige Lernarrangements Anwendung finden. Elemente von Gamification kontextualisiert in Weiterbildungsangebote zeigen einen spielerischen Zugang an die Fortbildung im Unternehmen.

D224: Webdesign und Social Media	5 ECTS / 2 SWS

Das Ziel des Moduls ist es, Fähigkeiten für die digitale Praxis zu erwerben und die Werkzeuge der Digitalisierung reflektiert und wirkungsvoll einsetzen zu können. Somit bewegen sich die Inhalte an dem Schnittpunkt von Design, Strategie/Konzept und Technologie, mit einem klaren Fokus auf die aktuellen Möglichkeiten zur konkreten Umsetzung.

In der Praxis des agilen Arbeitens werden in der Gruppe Entwürfe diskutiert, verbessert, verworfen und finalisiert, bis zu einer finalen Umsetzung einer Kampagne, die in Kleingruppen geschieht. Hierbei werden sowohl Social-Media-Kanäle bespielt und Werbeformate getestet, wie auch eine eigene Website mit Hilfe eines Baukastensystems entwickelt. Da sich die technologischen Gegebenheiten rapide weiterentwickeln, wird insbesondere auf konzeptionelles Denken und Praktiken wert gelegt, die plattformunabhängig zum Einsatz kommen können.
Die theoretischen Inputs aus anderen Modulen werden hier in die Praxis umgesetzt, wobei auch ausreichend Zeit für Reflektion der eigenen Arbeit bleiben soll, sei es zu ethischen, sozialen Aspekten oder auch zu den Ressourcen, die für die Umsetzung aufgewendet wurden.

D231 + D232 Design- und Interventionslabor I & II	5 ECTS / 2 SWS

Im Interventions- und Designlabor steht die praktische und theoretische Auseinandersetzung mit Forschungsarbeit mit Interventionscharakter im Mittelpunkt. Die Teilnehmer*innen sind dabei auf zwei Ebenen gefordert: Einerseits müssen sie forschungsseitig alle Fähigkeiten erwerben, um einen passenden Forschungsprozess zu entwerfen und diesen auch kooperativ umsetzen. Andrerseits steht der Erwerb sozialer Skills zur Durchführung ebensolcher Projekte in Zusammenarbeit mit Gruppen von Menschen bzw. Communities im Mittelpunkt.

Die Teilnehmer*innen setzen, nach einer anfänglichen Startphase mit inhaltlichen bzw. theoretischen Grundlagen, Projekte um. Die Interventionsforschungsprojekte werden von Studierendengruppen entwickelt und gemeinsam mit den jeweiligen Zielgruppen umgesetzt. Das Setting der Lehrveranstaltung, d. h. das Lab, stellt dabei einen reflektiven Rahmen zur Verfügung.