

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment History		o6-ENT-Ehi-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskommunikation		Institut Mensch-Computer-Medien
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
5	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>In diesem Modul werden anhand von berühmten Beispielen aus der Geschichte der Unterhaltungsangebote die historische Entwicklung der Unterhaltung vom 19. Jahrhundert bis in die aktuelle Zeit nachgezeichnet. Diese Meilensteine werden vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Entwicklung und der veränderten Bedürfnisse von Menschen reflektiert.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Die Studierenden lernen, warum bestimmte historische Unterhaltungsangebote in ihrer Zeit neu und faszinierend waren und warum sie dadurch zu Meilensteinen der Unterhaltungsgeschichte geworden sind. Sie lernen, dass Unterhaltungsangebote ihre Wirkung stets vor dem Hintergrund eines gesellschaftlichen Kontexts und der damit verbundenen menschlichen Bedürfnisse entwickeln - und erst dadurch zu etwas Besonderem werden.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>a) Mündliche Einzelprüfung (30 Min.) oder  b) Referat (15-30 Min.) plus Verschriftlichung (10-15 S.) oder  c) Portfolio (15-20 S.)  Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
k. A.		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)		