

Modulhandbuch

für das Studienfach

Psychologie digitaler Medien

als 1-Fach-Master
mit dem Abschluss "Master of Science"
(Erwerb von 120 ECTS-Punkten)

Prüfungsordnungsversion: 2022
verantwortlich: Fakultät für Humanwissenschaften
verantwortlich: Institut Mensch-Computer-Medien

Inhaltsverzeichnis

Bereichsgliederung des Studienfachs	3
Qualifikationsziele / Kompetenzen	4
Verwendete Abkürzungen, Konventionen, Anmerkungen, Satzungsbezug	5
Pflichtbereich	6
Medien in Bildung und Entwicklung 1	7
Medien in Bildung und Entwicklung 2	8
Kommunikations- und Medienpsychologie 1	9
Kommunikations- und Medienpsychologie 2	10
Multimodale Intelligente Systeme	11
Grundlagen 1	12
Grundlagen 2	13
Medienpsychologische Methoden 1	14
Medienpsychologische Methoden 2	15
Forschungsprojekt A	16
Forschungsprojekt B	17
Praktikum	18
Wahlpflichtbereich	19
Digital Humanities im Überblick	20
Psychologie 1	22
Psychologie 2	23
Psychologie 3	24
Vertiefung User Experience	25
Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme	27
Grundlagen der Mensch-Computer-Systeme	28
Ausgewählte Bereiche der Psychologie digitaler Medien	29
Principles of Interactive Systems	30
Professionelles Projektmanagement in der Praxis	32
Projekt - Aktuelle Themen der Informatik	34
Organisation	35
Personalmanagement	37
E-Business	39
Wirtschaftskommunikation Print, Online und Social Media	41
Projekt Modul: Crossmediale Wirtschaftskommunikation	43
Projektmodul: Audiovisuelle Wirtschaftskommunikation	45
Projektmodul: Wirtschaftspolitischer Journalismus	47
Entrepreneurship	49
Strategic and Innovation Management	51
Abschlussbereich	53
Master-Thesis	54

Bereichsgliederung des Studienfachs

Bereich / Unterbereich	ECTS-Punkte	ab Seite
Pflichtbereich	75	6
Wahlpflichtbereich	15	19
Abschlussbereich	30	53

Qualifikationsziele / Kompetenzen

Wissenschaftliche Befähigung

- Die Absolvent:innen kennen die zentralen Themen, Theorien, und Befunde zum menschlichen Erleben und Verhalten im Umgang mit digitalen Medien.
- Die Absolvent:innen sind in der Lage, selbständig den wissenschaftlichen Sachstand zu einem Phänomen zu identifizieren und kritisch einzuordnen. Dazu zählt die sachgerechte Einordnung unterschiedlicher Quellen.
- Die Absolvent:innen können wissenschaftlich prüfbaren Fragestellungen extrahieren und formulieren.
- Die Absolvent:innen verfügen über ein differenziertes Methodeninventar, das sie in die Lage versetzt, psychologische Fragestellungen sachgerecht einer empirischen Klärung zuzuführen.
- Die Absolvent:innen können bei Fragestellungen zum menschlichen Erleben und Verhalten im Umgang mit digitalen Medien unterschiedliche Perspektiven einnehmen; dies betrifft unterschiedliche Perspektiven der Psychologie (z.B. entwicklungspsychologisch, pädagogisch psychologisch, differentialpsychologisch) als auch informatische und inter- und transdisziplinäre Perspektiven.

Befähigung zur Aufnahme einer Erwerbstätigkeit

- Die Absolvent:innen können konkrete Fragen zum Erleben und Verhalten im Umgang mit digitalen Medien, die durch Stakeholder aus Wirtschaft und Gesellschaft gestellt werden, verstehen und einordnen.
- Die Absolvent:innen können konkrete Fragen zum Erleben und Verhalten im Umgang mit digitalen Medien, die durch Stakeholder aus Wirtschaft und Gesellschaft gestellt werden, auf der Basis bestehender Theorien und Befunde sachgerecht beantworten.
- Die Absolvent:innen können konkrete Fragen zum Erleben und Verhalten im Umgang mit digitalen Medien, die durch Stakeholder aus Wirtschaft und Gesellschaft gestellt werden, durch die Anwendung empirisch-wissenschaftlicher Methoden sachgerecht beantworten.

Persönlichkeitsentwicklung

- Die Absolvent:innen können Fragen und Perspektiven aus anderen Disziplinen, vor allem der Informatik, verstehen und einordnen.
- Die Absolvent:innen können ihre eigenen Wissensbestände und Fähigkeiten in interdisziplinären Teams einbringen und zielgerichtet in Teams arbeiten.

Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement

- Die Absolvent:innen können am gesamtgesellschaftlichen Diskurs zu Fragen aus dem Bereich der digitalen Kommunikation teilnehmen und Stellung beziehen.
- Die Absolvent:innen kennen die Herausforderungen für Demokratien durch Entwicklungen aus dem Bereich der digitalen Kommunikation und können am Bewältigen dieser Herausforderungen mitwirken.

Verwendete Abkürzungen

Veranstaltungsarten: **E** = Exkursion, **K** = Kolloquium, **O** = Konversatorium, **P** = Praktikum, **R** = Projekt, **S** = Seminar, **T** = Tutorium, **Ü** = Übung, **V** = Vorlesung

Semester: **SS** = Sommersemester, **WS** = Wintersemester

Bewertungsarten: **NUM** = numerische Notenvergabe, **B/NB** = bestanden / nicht bestanden

Satzungen: **(L)ASPO** = Allgemeine Studien- und Prüfungsordnung (für Lehramtsstudiengänge), **FSB** = Fachspezifische Bestimmungen, **SFB** = Studienfachbeschreibung

Sonstiges: **A** = Abschlussarbeit, **LV** = Lehrveranstaltung(en), **PL** = Prüfungsleistung(en), **TN** = Teilnehmende, **VL** = Vorleistung(en)

Konventionen

Sofern nichts anderes angegeben ist, ist die Lehrveranstaltungs- und Prüfungssprache Deutsch, der Prüfungsturnus ist semesterweise, es besteht keine Bonusfähigkeit der Prüfungsleistung.

Anmerkungen

Gibt es eine Auswahl an Prüfungsarten, so legt die Dozentin oder der Dozent in Absprache mit der/dem Modulverantwortlichen bis spätestens zwei Wochen nach LV-Beginn fest, welche Form für die Erfolgsüberprüfung im aktuellen Semester zutreffend ist und gibt dies ortsüblich bekannt.

Bei mehreren benoteten Prüfungsleistung innerhalb eines Moduls werden diese jeweils gleichgewichtet, sofern nachfolgend nichts anderes angegeben ist.

Besteht die Erfolgsüberprüfung aus mehreren Einzelleistungen, so ist die Prüfung nur bestanden, wenn jede der Einzelleistungen erfolgreich bestanden ist.

Satzungsbezug

Muttersatzung des hier beschriebenen Studienfachs:

ASPO2015

zugehörige amtliche Veröffentlichungen (FSB/SFB):

12.05.2022 (2022-41)

Dieses Modulhandbuch versucht die prüfungsordnungsrelevanten Daten des Studienfachs möglichst genau wiederzugeben. Rechtlich verbindlich ist aber nur die offizielle amtliche Veröffentlichung der FSB/SFB. Insbesondere gelten im Zweifelsfall die dort angegebenen Beschreibungen der Modulprüfungen.

Pflichtbereich

(75 ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Medien in Bildung und Entwicklung 1		o6-PDM-MBE1-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Entwicklungspsychologie, Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologie IV		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird die Rolle von Medien in der Bildung und Entwicklung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen behandelt. Anhand aktueller Forschungsarbeiten aus Entwicklungspsychologie, Pädagogischer Psychologie, Medienpsychologie und angrenzenden Feldern wird z.B. diskutiert, wie verschiedene Medien für formelle und informelle Lernprozesse genutzt werden, wie sie gestaltet werden können, um Lernprozesse zu verbessern, welche Einflüsse Medien auf die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung über die Lebensspanne haben und wie sich Medienkompetenz entwickelt bzw. trainieren lässt. Der Schwerpunkt des Moduls liegt auf entwicklungspsychologischen Aspekten der Mediennutzung, -wirkung und -kompetenz.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen die Rolle von Medien für Lern-, Erziehungs- und Entwicklungsprozesse kennen und können diese forschungsgeleitet einschätzen und bewerten. Sie werden in die Lage versetzt, die einschlägige Forschung kritisch zu reflektieren und das erworbene Wissen in Praxisfeldern anzuwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Referat (ca. 30 Min.) oder c) Hausarbeit (ca. 10 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Medien in Bildung und Entwicklung 2		o6-PDM-MBE2-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologie IV, Inhaber/-in der Professur für Entwicklungspsychologie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird die Rolle von Medien in der Bildung und Entwicklung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen behandelt. Anhand aktueller Forschungsarbeiten aus Entwicklungspsychologie, Pädagogischer Psychologie, Medienpsychologie und angrenzenden Feldern wird z.B. diskutiert, wie verschiedene Medien für formelle und informelle Lernprozesse genutzt werden, wie sie gestaltet werden können, um Lernprozesse zu verbessern, und welche Einflüsse Medien auf die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung über die Lebensspanne haben. Der Schwerpunkt des Moduls liegt auf pädagogisch-psychologischen Aspekten der Mediennutzung und -wirkung.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen die Rolle von Medien für Lern-, Erziehungs- und Entwicklungsprozesse kennen und können diese forschungsgeleitet einschätzen und bewerten. Sie werden in die Lage versetzt, die einschlägige Forschung kritisch zu reflektieren und das erworbene Wissen in Praxisfeldern anzuwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Referat (ca. 30 Min.) oder c) Hausarbeit (ca. 10 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Kommunikations- und Medienpsychologie 1		o6-PDM-KMP1-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien, Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird die Kommunikation mittels digitaler Medien und die Rezeption von digitalen Medien behandelt. Auf der Basis von Forschungsarbeiten der Psychologie und der Kommunikationswissenschaft sowie angrenzender Disziplinen wird z.B. untersucht, welche Effekte die Kommunikation über soziale Netzwerke, das Rezipieren von Filmen und Videos, das Spielen von Videospielen, die Interaktion mit sozialen Robotern oder das Eintauchen in virtuelle Realitäten auf das Erleben und Verhalten der Mediennutzenden hat.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen, wie digitale Medien psychische Prozesse der Mediennutzenden beeinflussen und können diese Einflüsse auf Basis von aktuellen Forschungsergebnissen einschätzen. Die Studierenden können die Forschung kritisch reflektieren und das erworbene Wissen auf Fragestellungen aus der beruflichen Praxis anwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.) oder c) Portfolio (ca. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Kommunikations- und Medienpsychologie 2		o6-PDM-KMP2-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien, Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird die Kommunikation mittels digitaler Medien und die Rezeption von digitalen Medien behandelt. Auf der Basis von Forschungsarbeiten der Psychologie und der Kommunikationswissenschaft sowie angrenzender Disziplinen wird z.B. untersucht, welche Effekte die Kommunikation über soziale Netzwerke, das Rezipieren von Filmen und Videos, das Spielen von Videospielen, die Interaktion mit sozialen Robotern oder das Eintauchen in virtuelle Realitäten auf das Erleben und Verhalten der Mediennutzenden hat. Das Modul Kommunikations- und Medienpsychologie 2 ergänzt und erweitert die Inhalte und erworbenen Kompetenzen aus dem Modul Kommunikations- und Medienpsychologie 1.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen, wie digitale Medien psychische Prozesse der Mediennutzenden beeinflussen und können diese Einflüsse auf Basis von aktuellen Forschungsergebnissen einschätzen. Die Studierenden können die Forschung kritisch reflektieren und das erworbene Wissen auf Fragestellungen aus der beruflichen Praxis anwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.) oder c) Portfolio (ca. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Multimodale Intelligente Systeme		10-PDM-IS-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Medieninformatik		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird über die Interaktion mit multimodalen intelligenten Systemen, wie z.B. sozial interaktiven Agenten, gelehrt. Diese Systeme nutzen unterschiedliche Modalitäten, wie Sprache, Gestik, Mimik, im Input und/oder Output um eine natürliche Interaktion zwischen Mensch und Maschine zu unterstützen. Um in sozialen Domänen eingesetzt zu werden, müssen diese Systeme über eine gewisse soziale Intelligenz verfügen. Einsatzgebiete dieser Systeme sind beispielsweise die Altenunterstützung, Bildung oder Storytelling. Neben theoretischen Inhalten wird die Modellierung der Interaktion mit solchen Systemen praktisch vorgestellt.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden sind in der Lage ein Themengebiet der multimodalen intelligenten Systeme selbstständig aufzubereiten und im Plenum vorzustellen. Zudem kennen sie die wichtigsten Bausteine und haben einen grundlegenden Überblick über verschiedene Teilgebiete, wie z.B. Nutzung oder Wirkung unterschiedlicher Modalitäten, Verwendung von Kontextwissen, oder Anwendungsdomänen. Das Modul ermöglicht ferner wissenschaftliche Texte zu verstehen und kritisch einzuordnen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.) oder c) Portfolio (ca. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Grundlagen 1		o6-PDM-GL1-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul wird grundlegendes Wissen vermittelt, welches für die Erforschung der Wirkung digitaler Me- dien auf das Erleben und Verhalten notwendig ist. Dieses grundlegende Wissen wird aus den Bereichen Medi- enpsychologie, Online- und Mobilkommunikation, Entwicklungspsychologie, pädagogische Psychologie, Me- dieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion vermittelt. Dabei können die Studierenden je nach Vorwissen Schwerpunkte setzen, um ggf. Wissenslücken aus dem Bachelorstudium auszugleichen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen Theorien, Befunde und Techniken aus den o.g. Bereichen, die für das Verständnis der Funktionsweise und Wirkung digitaler Medien notwendig sind.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V/S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Mündliche Einzelprüfung (ca. 25 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Grundlagen 2		o6-PDM-GL2-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul wird grundlegendes Wissen vermittelt, welches für die Erforschung der Wirkung digitaler Me- dien auf das Erleben und Verhalten notwendig ist. Dieses grundlegende Wissen wird aus den Bereichen Medi- enpsychologie, Online- und Mobilkommunikation, Entwicklungspsychologie, pädagogische Psychologie, Me- dieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion vermittelt. Dabei können die Studierenden je nach Vorwissen Schwerpunkte setzen, um ggf. Wissenslücken aus dem Bachelorstudium auszugleichen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen Theorien, Befunde und Techniken aus den o.g. Bereichen, die für das Verständnis der Funktionsweise und Wirkung digitaler Medien notwendig sind.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V/S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Mündliche Einzelprüfung (ca. 25 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Medienpsychologische Methoden 1		o6-PDM-ME1-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul werden fortgeschrittene quantitative Auswertungsmethoden gelehrt. Diese Methoden sind verbreitete Zugänge, um empirische Studien zur Psychologie digitaler Medien sachgerecht nach dem aktuellen state-of-the-art auszuwerten. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Analyse von Haupteffekten, Interaktionen, und Mediationsmodellen für kategoriale und kontinuierliche Variablen auf Basis des allgemeinen linearen Modells. Dabei werden ferner vertiefte Kenntnisse über übliche Datenstrukturen von Experimenten und Befragungen und vielfach genutzten Designs (between-, within- und mixed-subjects) vermittelt.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden werden in die Lage versetzt, multifaktorielle quantitative Analysen selbständig auszuwählen, durchzuführen und zu berichten. Das Modul ermöglicht ferner wissenschaftliche Texte zu verstehen und kritisch einzuordnen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Mündliche Einzelprüfung (ca. 26 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Medienpsychologische Methoden 2		o6-PDM-ME2-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul werden alle Phasen eines wissenschaftlichen Erkenntnisprozesses rekapituliert und vertieft. Im Vordergrund stehen dabei anwendungsrelevante Fragen der Theoriebildung, Hypothesenableitung, Operationalisierung, Datenauswertung und Interpretation. Prinzipien der Open Science-Bewegung werden vermittelt. Anhand von Beispielen aus der aktuellen Forschung zur Psychologie digitaler Medien werden Entscheidungen im Forschungsprozess diskutiert und begründet. Die sachgerechte Kommunikation von Forschungsergebnissen in Form von wissenschaftlichen Fachartikeln oder Abschlussarbeiten wird eingeübt.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Forschungsarbeiten zur Psychologie digitaler Medien sachgerecht zu planen, durchzuführen und zu berichten. Diese Handlungskompetenz ermöglicht das selbstständige Verfassen von Forschungsberichten in Form von Ergebnisberichten in der freien Wirtschaft (z.B. Markt- und Meinungsforschung), (englischsprachigen) wissenschaftlichen Zeitschriftenpublikationen, sowie wissenschaftlichen Abschlussarbeiten.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.) oder c) Portfolio (ca. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Forschungsprojekt A		o6-PDM-FPA-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien, Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologie IV, Inhaber/-in der Professur für Entwicklungspsychologie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul lernen die Studierenden ein forschungsbezogenes Teilgebiet der Psychologie digitaler Medien vertieft kennen. Dabei werden Theorien aus der Kommunikationspsychologie, der pädagogischen Psychologie und/oder der Entwicklungspsychologie herangezogen. Im Laufe des Semesters wird ein gesamter Forschungszyklus unter Anleitung durchlaufen: Von der Einarbeitung in die Theorie, die Entwicklung einer Forschungsfrage, über die Erstellung von Stimuli und Messinstrumenten bis hin zur Datenerhebung und der anschließenden Analyse der Daten.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden sind in der Lage, empirische wissenschaftliche Arbeitsweisen anzuwenden. Das Modul trägt dazu bei, wissenschaftliche Texte einordnen zu können, eine empirische Studie konzipieren und durchzuführen zu können sowie Forschungsfragen beantworten oder Hypothesen prüfen zu können. Zudem können die Studierenden die gewonnenen Erkenntnisse ansprechend aufbereiten und vorstellen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (6)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (ca. 30 Min.) oder b) Projektbericht (ca. 10 S.) oder c) Wissenschaftliches Poster (1 S., DIN A0) mit Präsentation Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Forschungsprojekt B		o6-PDM-FPB-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Medieninformatik, Inhaber/-in der des Lehrstuhls für Medienpsychologie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul wird ein forschungsbezogenes Teilgebiet (etwa: interaktive technische Systeme oder Medien- und Kommunikationspsychologische Phänomene) detailliert kennengelernt. Im Laufe des Semesters wird der gesamte Forschungszyklus von Einarbeitung in die Theorie, Entwicklung einer Forschungsfrage, technischer Umsetzung eines Prototypen und dessen Evaluation bzw. der Herstellung von Stimuli und anschließender Analyse oder Hypothesentestung, angeleitet durchlaufen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden sind in der Lage wissenschaftliche Arbeitsweisen anzuwenden. Das Modul trägt dazu bei wissenschaftliche Texte einordnen zu können, einfache technische Prototypen zu entwickeln bzw. Medienstimuli herzustellen und geeignet zu evaluieren und Forschungsfragen zu prüfen. Zudem können Sie die gewonnenen Erkenntnisse ansprechend aufbereiten und vorstellen (z.B. in Poster oder Demonstrationsform).		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (6)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder b) Portfolio (ca. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Praktikum		o6-PDM-PR-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	bestanden / nicht bestanden	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Das Berufspraktikum soll weitere Einblicke in Tätigkeitsfelder im Bereich der Psychologie digitaler Medien ermöglichen. Dabei sollen die Studierenden ihre im Studium erworbenen Kenntnisse auf Fragestellungen der Praxis anwenden und entsprechend vertiefen. Zudem sollen die Studierenden vor dem Eintritt ins Berufsleben weitere praktische Erfahrungen bei der Analyse und Gestaltung des Umgangs mit digitalen Medien sammeln.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Ziel des Praktikums ist es, dass die Studierenden ihr im Studium erworbenes Wissen auf die Medienpraxis anwenden. Sie sollen praktische Fertigkeiten im Bereich digitaler Medien erlernen und diese vor dem theoretischen Hintergrund ihres Studiums reflektieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (o)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Praktikumsbericht (ca. 8 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
Dauer: 8 Wochen Vor dem Praktikumsbeginn ist eine Genehmigung bei den Betreuenden einzuholen.		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Wahlpflichtbereich

(15 ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Digital Humanities im Überblick		04-DH-A1-152-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Computerphilologie und Neuere Deutsche Literaturgeschichte		Lehrstuhl für Computerphilologie und neuere deutsche Literaturgeschichte
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	bestanden / nicht bestanden	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Überblick über das Fach Digital Humanities mit dem Schwerpunkt auf Abstraktion, Formalisierung und Datenmodellierung sowie Textkodierung, digitale Bibliothek und mit typischen Anwendungsbeispielen in geisteswissenschaftlichen Disziplinen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen die wichtigsten Grundprinzipien der Digital Humanities und haben einen Überblick über das Fach gewonnen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: jährlich, WS		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2015) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie (2015) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie (Nebenfach, 2015) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (Nebenfach, 2015) Bachelor (2 Hauptfächer) Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie (2015) Bachelor (2 Hauptfächer) Digital Humanities (2015) Master (1 Hauptfach) Allgemeine und Angewandte Sprachwissenschaft (2016) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2016) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (2016) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2018) Bachelor (2 Hauptfächer) Klassische Archäologie (2018) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Klassische Archäologie (2018) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (2018)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 20 / 54

Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (Nebenfach, 2018)
 Bachelor (2 Hauptfächer) Digital Humanities (2018)
 Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Europäische Ethnologie/Volkskunde (Nebenfach, 2020)
 Bachelor (2 Hauptfächer) Europäische Ethnologie/Volkskunde (2020)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Historische Grundwissenschaften (Nebenfach, 2021)
 Bachelor (2 Hauptfächer) Vorderasiatische Archäologie (2022)
 Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
 Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
 Master (1 Hauptfach) Allgemeine und Angewandte Sprachwissenschaft (2022)
 Bachelor (1 Hauptfach) Deutsch-Französische Studien: Sprache, Kultur, digitale Kompetenz (2022)
 Bachelor (2 Hauptfächer) Europäische Ethnologie/Empirische Kulturwissenschaft (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Europäische Ethnologie/Empirische Kulturwissenschaft (Nebenfach, 2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Indologie/Südasiastudien (2024)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Indologie/Südasiastudien (2024)
 Bachelor (2 Hauptfächer) Digital Humanities (2024)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (2024)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (Nebenfach, 2024)
 Bachelor (1 Hauptfach) Human-Computer-Interaction (2024)
 Bachelor (1 Hauptfach) Classics (2024)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Europäische Ethnologie/Empirische Kulturwissenschaft (2025)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Psychologie 1		o6-PDM-PSY1-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Das Modul bietet die Möglichkeit, aus einer definierten Auswahl von Lehrveranstaltungen zu wählen, die die verschiedenen Teilbereiche der Psychologie anbieten - sofern im Rahmen der Zulassungsbeschränkungen ein Zugang ermöglicht werden kann. Das Modul vermittelt so grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse der verschiedenen Teilbereiche der Psychologie, z.B. der Kognitiven Psychologie, der Sozialpsychologie, der Differentiellen Psychologie oder der Allgemeinen Psychologie.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse aus dem jeweiligen Teilgebiet der Psychologie und erlangen einen Überblick über die zentralen Fragestellungen und den Gegenstandsbereich der unterschiedlichen psychologischen Bereiche. Neben der Bedeutung für ihre forschungsbezogenen Kompetenzen, lernen sie zudem Bezüge zu anwendungsbezogenen Fragestellungen kennen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 75 Min.)		
Platzvergabe		
Max. 8		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Psychologie 2		o6-PDM-PSY2-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Das Modul bietet die Möglichkeit, aus einer definierten Auswahl von Lehrveranstaltungen zu wählen, die die verschiedenen Teilbereiche der Psychologie anbieten - sofern im Rahmen der Zulassungsbeschränkungen ein Zugang ermöglicht werden kann. Das Modul vermittelt so grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse der verschiedenen Teilbereiche der Psychologie, z.B. der Kognitiven Psychologie, der Sozialpsychologie, der Differentiellen Psychologie oder der Allgemeinen Psychologie.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse aus dem jeweiligen Teilgebiet der Psychologie und erlangen einen Überblick über die zentralen Fragestellungen und den Gegenstandsbereich der unterschiedlichen psychologischen Bereiche. Neben der Bedeutung für ihre forschungsbezogenen Kompetenzen, lernen sie zudem Bezüge zu anwendungsbezogenen Fragestellungen kennen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 75 Min.)		
Platzvergabe		
Max. 81		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Psychologie 3		o6-PDM-PSY3-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psy- chologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
2 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Das Modul bietet die Möglichkeit, aus einer definierten Auswahl von Lehrveranstaltungen zu wählen, die die verschiedenen Teilbereiche der Psychologie anbieten - sofern im Rahmen der Zulassungsbeschränkungen ein Zugang ermöglicht werden kann. Das Modul vermittelt so grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse der verschiedenen Teilbereiche der Psychologie, z.B. der Kognitiven Psychologie, der Sozialpsychologie, der Differentiellen Psychologie oder der Allgemeinen Psychologie.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen grundlegende Theorien, Methoden und Ergebnisse aus dem jeweiligen Teilgebiet der Psychologie und erlangen einen Überblick über die zentralen Fragestellungen und den Gegenstandsbereich der unterschiedlichen psychologischen Bereiche. Neben der Bedeutung für ihre forschungsbezogenen Kompetenzen, lernen sie zudem Bezüge zu anwendungsbezogenen Fragestellungen kennen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 120 Min.)		
Platzvergabe		
Max. 81		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung User Experience		o6-MCS-VUEx-152-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden vertieft Inhalte, Methoden und Anwendungen der User Experience Forschung vermittelt, also der Gestaltung von Mensch-Computer-Systemen hinsichtlich eines guten Erlebens der Benutzer. Anwendungsbeispiele kommen dabei aus dem öffentlichen und privaten Raum, beinhalten z.B. Kundenzufriedenheit, Persuasive Interfaces, Ästhetische Gestaltung und Service Design.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden die Prinzipien ausgewählter User Experience Methoden und Domänen benennen und sind in der Lage selbst Benutzungsschnittstellen zu gestalten sowie Studien durchzuführen, um entsprechende Fragestellungen aus dem Bereich der Mensch-System Interaktion zu untersuchen. Des Weiteren können sie die Vor- und Nachteile verschiedener User Experience Methoden erklären, empirische Studien sowie Gestaltungslösungen analysieren und evaluieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.) oder b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.) oder c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.) oder d) Referat (ca. 45 Min.) oder e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: jedes Semester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2015) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2015) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2016) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2016)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 25 / 54

Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2018)
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2018)
Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019)
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2022)
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-AT-152-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt eine Einführung in typische wissenschaftliche Forschungsarbeit mit Fokus auf Themen der Mensch-Computer-Systeme. Zu den Inhalten gehören der Umgang mit wissenschaftlichen Medien (Konferenz-Protokolle, Journale, Bücher, etc.) und der Präsentation wissenschaftlicher Inhalte. Studierende suchen und analysieren wissenschaftliche Veröffentlichungen im Bezug auf eine konkrete Forschungsfrage. Bei der Analyse werden relevante Inhalte identifiziert, zu kohärenten Argumentationen zusammengefasst und kritisch hinterfragt. Studierende präsentieren die Ergebnisse ihrer Analyse anderen Teilnehmenden mit einem mündlichen Vortrag.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, relevante Informationen aus wissenschaftlichen Texten zu verstehen und die wichtigen Kernpunkte zu identifizieren und zu interpretieren. Sie können diese zusammenzufassen und mit anderen Ergebnissen vergleichen und bewerten und die Gesamtergebnisse einer fachnahen Zuhörerschaft präsentieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Referat (ca. 20 Min.) mit Handout (ca. 5 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: jedes Semester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2015) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2016) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2016) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2018) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Grundlagen der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-GL-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion beschäftigt sich mit dem Design, der Evaluation und der Implementierung interaktiver Computersysteme. Besonderes Augenmerk liegt auf den grundlegenden psychologischen und physiologischen Eigenschaften der menschlichen Benutzer, den technischen Prinzipien und Modellen heutiger Computersysteme sowie auf den sich daraus ableitenden Randbedingungen der Gestaltung gebrauchstauglicher und menschengerechter Interaktionen mit technischen Systemen. Der Kurs behandelt Themen zur menschlichen Wahrnehmung und Kognition, zum Gedächtnis und zur Aufmerksamkeit, zum Entwurf interaktiver Systeme, zu verbreiteten Evaluationsmethoden, zu Prinzipien von Computersystemen, zu Techniken der Eingabeverarbeitung, zu Schnittstellentechnologien und zu typischen Interaktionsmetaphern, von textbasierten Eingaben über grafische Desktopanwendungen hin zu multimodalen Schnittstellen. Begleitende Praxisaufgaben vermitteln Studierende typische Methoden der Bedarfsanalyse, Prototypentwicklung und Evaluation.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses besitzen die Studierenden ein grundlegendes Verständnis der Entwurfsprinzipien für Schnittstellen zwischen menschlichen Nutzern und Computersystemen. Sie verstehen die Möglichkeiten und Beschränkungen von Technik und Benutzer und die Einsatzmöglichkeiten aktueller Benutzerschnittstellen und sie kennen sich mit den notwendigen Schritten benutzerzentrierten Designs und typischer Entwicklungsansätze aus.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (3)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 90 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Ausgewählte Bereiche der Psychologie digitaler Medien		o6-PDM-AB-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psychologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul werden ausgewählten Themen der digitalen Medien aus Forschung und Praxis vertieft. Das Modul greift aktuelle Trends der Forschung, theoretische Konzepte oder methodische Verfahren sowie praktische Fragestellungen aus der Psychologie oder Informatik oder Kommunikationswissenschaft auf, sodass Studierende eigene Interessen entdecken und vertiefen können.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden haben vertiefte Einblicke in spezifischen Fragestellungen aus Forschung und/oder Praxis erlangt. Sie können aktuelle Schwerpunkte oder Entwicklungen im Bereich nachvollziehen und Effekte skizzieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V/S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (60-120 Min.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Principles of Interactive Systems		10-PDM-PRIS-222-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Dieser Kurs vermittelt Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich hoch interaktiver Mensch-Computer-Systeme des perceptual computings, der Virtua*, Augmented und Mixed Reality, der Computerspiele und der Cyber-physical Systems. Aufgrund ihrer gemeinsamen Eigenschaften werden besagte Systeme in jüngster Zeit oftmals als Interaktive Echtzeit-Systeme (engl. Real-Time Interactive Systems (RIS)) bezeichnet. Der Kurs behandelt theoretische Modelle, leitet darauf Anforderungen des Anwendungsbereichs ab und stellt aktuelle und neuartige konzeptionelle und praktische Lösungen vor, um diese zu erfüllen. Der erste Abschnitt des Kurses konzentriert sich auf konzeptuelle Prinzipien zur Charakterisierung von Echtzeit-Interaktiven Systemen. Bearbeitete Fragestellungen sind: Was sind die hauptsächlichen Anforderungen? Wie geht man mit multiplen Modalitäten um? Wie definiert man die zeitlichen Randbedingungen eines RIS? Warum ist das wichtig? Was muss man tun, um zeitlichen Randbedingungen zu gewährleisten? Im zweiten Abschnitt wird ein konzeptuelles Modell der erfolgskritischen Aspekte von Zeit, Latenzen, Prozessen und Ereignissen eingeführt, die notwendig sind, um das Verhalten eines Systems zu beschreiben. Der dritte Abschnitt stellt den Anwendungs-Zustand vor, seine Anforderungen an Verteilung und Kohärenz sowie die Konsequenzen dieser Anforderungen an Entkopplung und Softwarequalität im Allgemeinen. Der letzte Abschnitt behandelt potentielle Lösungen für Daten-Redundanz, Verteilung, Synchronisation und Interoperabilität. Nebenbei werden verbreitete Ansätze für wiederkehrende Fragestellungen im Zuge der Entwicklung diskutiert. Dies beinhaltet Pipeline-Systeme, Szenengraphen, Anwendungsgraphen (alias Datenflussnetzwerke), Ereignisbasierte Systeme, Objekt- und Komponenten-Modelle etc. Alternative Konzepte wie das Aktor-Modell und Ontologien werden vorgestellt. Theoretische und konzeptuelle Diskussionen finden in einem praktischen Kontext heutiger handels- und forschungsüblicher Systeme statt. Diese wären beispielsweise X3D, Instant Reality, Unity3d, Unreal Engine 4, und Simulator X.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer fundiertes Wissen über die gegebenen Rahmenbedingungen, welche sich aus den physiologischen und psychologischen Charakteristika menschlicher Nutzer als auch aus den Architekturen und Eigenschaften heutiger Computersysteme ableiten. Die Teilnehmer werden aktuelle technische Lösungen einschätzen und beurteilen können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben während der Entwicklung zu wählen. Ein solides theoretisches Fundament wird es ihnen ermöglichen, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Echtzeit-Systeme zu entwickeln.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 90 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		

Lehrturnus
k. A.
Bezug zur LPO I
--
Verwendung des Moduls in Studienfächern
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Professionelles Projektmanagement in der Praxis		10-I=PM-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik III		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	Es wird empfohlen, das Modul 10-I=PRJAK parallel zu absolvieren.
Inhalte		
Projektziele, Projektauftrag, Projekterfolgskriterien; Businessplan; Umfeldanalyse und Stakeholdermanagement; Initialisierung, Definition, Planung, Durchführung/Steuerung, Abschluss von Projekten; Reporting, Projektkommunikation und -marketing; Projektorganisation, Teambildung und -entwicklung; Chancen- und Risikomanagement; Konflikt- und Krisenmanagement; Change- und Claimmanagement; Vertrags- und Beschaffungsmanagement; Qualitätsmanagement; Arbeitstechniken, Methoden und Tools; Führungskompetenzen und soziale Kompetenzen im Projektmanagement; Programmmanagement, Multiprojektmanagement, Projektportfoliomanagement, PMOs; Besonderheiten von Softwareprojekten; Agiles Projektmanagement/SCRUM; Kombination von klassischen und agilen Methoden.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden verfügen danach über praxisrelevantes Wissen über Themen des Produktionsmanagements und/oder professionellen Projektmanagements. Sie kennen die kritischen Erfolgskriterien und können ein Projekt initiieren, definieren, planen, steuern und nachbetrachten.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (4)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60-120 Min.) Klausur kann nach Ankündigung der Dozentin bzw. des Dozenten zu LV-Beginn durch eine mündliche Einzelprüfung (ca. 20 Min.) oder mündliche Gruppenprüfung (2 TN, je ca. 15 Min.) ersetzt werden. Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
mögliche Schwerpunkte für den MA 120 Informatik: SE,IT,KI,ES,LR,HCI,GE		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Informatik (2021) Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2022) Master (1 Hauptfach) Information Systems (2022) Master (1 Hauptfach) Mathematik (2022) Master (1 Hauptfach) Management (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 32 / 54

Master (1 Hauptfach) Informatik (2023)
 Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2024)
 Master (1 Hauptfach) Management (2024)
 Master (1 Hauptfach) Mathematik (2024)
 Master (1 Hauptfach) Information Systems (2024)
 Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2024)
 LA Master Gymnasium MINT-Lehramt PLUS im Elitenetzwerk Bayern (ENB) (2025)
 Zusatzstudium MINT-Lehramt PLUS im Elitenetzwerk Bayern (ENB) (2025)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Projekt - Aktuelle Themen der Informatik		10-I=PRJAK-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Studiendekan/-in Informatik		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Bearbeitung einer Projektaufgabe (in Gruppen).		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Das Projekt befähigt die Teilnehmer eine Fragestellung der Informatik im Team zu bearbeiten.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (4)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Projektbericht (10-15 S.) und Präsentation des Projekts (15-30 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch Prüfungsturnus: Im Semester der LV (Jedes Projekt wird nur einmal durchgeführt. Eine Wiederholung des Projekts mit demselben Thema findet nicht statt. Daher kann die Prüfung nur zu dem im Semester durchgeführten Projekt durchgeführt werden.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
mögliche Schwerpunkte für den MA 120 Informatik: AT, SE, IT, KI, ES, LR, HCI, GE		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Informatik (2021) Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2022) Master (1 Hauptfach) Information Systems (2022) Master (1 Hauptfach) Mathematik (2022) Master (1 Hauptfach) Management (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022) Master (1 Hauptfach) Informatik (2023) Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2024) Master (1 Hauptfach) Management (2024) Master (1 Hauptfach) Mathematik (2024) Master (1 Hauptfach) Information Systems (2024) Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2024) LA Master Gymnasium MINT-Lehramt PLUS im Elitenetzwerk Bayern (ENB) (2025) Zusatzstudium MINT-Lehramt PLUS im Elitenetzwerk Bayern (ENB) (2025)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 34 / 54

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Organisation		12-EBWL-G-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Personal und Organisation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die Vorlesung Organisation beschäftigt sich mit den grundlegenden, für das weitere Studium der Betriebswirtschaftslehre erforderlichen methodischen, empirischen und institutionellen Konzepten des Faches. Insbesondere werden Antworten auf die Frage gegeben, warum es Organisationen gibt. Zudem werden unterschiedliche Ziele, Strategien und Strukturen von Unternehmen und deren wirtschaftlichem und gesellschaftlichem Umfeld diskutiert. Schließlich werden ausgewählte empirische Befunde aus der Organisationsforschung präsentiert und das hierfür benötigte Rüstzeug zum Verständnis empirischer Methoden und Herangehensweisen besprochen. Kursstruktur: • Was ist Betriebswirtschaftslehre? • Warum gibt es Organisationen? • Das Umfeld von Unternehmen • Ziele und Strategien von Unternehmen • Organisationformen von Unternehmen • Strategische Unternehmerentscheidungen • Von der Forschungsfrage zur Kausalbeziehung • Empirische Forschung zu Organisationsthemen - Ausgewählte Beispiele Literatur Weber, W.; R., Baum, M. (2018): Einführung in die Betriebswirtschaftslehre. 10. Auflage, Springer Gabler. Neus, W. (2018): Einführung in die Betriebswirtschaftslehre. 10. Auflage, Mohr Siebeck. Laux, H.; Gillenkirch, R., Schenk-Mathes, H. (2018): Entscheidungstheorie. 10. Auflage, Springer Verlag. Kräkel, M. (2015): Organisation und Management, 6. Auflage, Mohr Siebeck. Straub, T. (2020): Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 3. Auflage, Pearson.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Ziel der Veranstaltung ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, grundlegende Theorien, Schätztechniken sowie empirische Befunde im Bereich Organisation auf der Basis von Textbüchern und wissenschaftlicher Originalliteratur zu verstehen, zu diskutieren und anzuwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		

Lehrturnus
Lehrturnus: Wintersemester
Bezug zur LPO I
--
Verwendung des Moduls in Studienfächern
Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022) Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022) Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022) Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Mathematik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2023) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2023) Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2024)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Personalmanagement		12-P&O-F-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Personal und Organisation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die Vorlesung Personalmanagement beschäftigt sich mit grundlegenden methodischen, empirischen und institutionellen Konzepten des Faches. Insbesondere werden auf Basis des Prinzipal-Agenten Modells Antworten auf die Frage gegeben, wie das grundlegende Dilemma des Verhältnisses zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer gelöst werden kann. Hierbei werden vor allem finanzielle Anreize auf Individual- und Teamebene vorgestellt und diskutiert. Ausserdem werden Möglichkeiten der Verringerung von Informationsasymmetrien besprochen. Gliederung 1. Die Personalfunktion im Unternehmen 2. Die ökonomischen Kalküle von Arbeitgebern und Arbeitnehmern 3. Anreiz- und Entlohnungssysteme 4. Herausforderungen bei der Führung von Teams 5. Informationsasymmetrie rund um den Einstellungszeitpunkt der Beschäftigten 6. Demographische Herausforderungen des Human Resource Management Literatur Straub (2020): Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 3. Auflage Pearson, München Ogunyemi, K. (2013), Trust-building, agency, and the entrepreneur-HR Manager: A Nigerian case study, Issues in Business Management and Economics Vol.1 (2), 22-36. Berthel, J., Becker, F. (2013), Personalmanagement, 10. Auflage, Stuttgart: Schäffer-Poeschel. Garibaldi (2006): Personnel Economics in Imperfect Labour Markets, Oxford University Press. Gneezy und Rustichini (2000): Pay enough or do not pay at all, Quarterly Journal of Economics 115 (3), 791- 810. Lazear, E., Gibbs, M. (2009): Personnel Economics in Practice, 2nd Edition, Wiley and Sons. Backes-Gellner, Lazear und Wolff (2001): Personalökonomik: Fortgeschrittene Anwendungen für das Management, Stuttgart: Schäffer-Poeschel. Lazear und Gibbs (2009): Personnel Economics in Practice, 2nd Edition, Wiley and Sons. Michlbauer, T., Zwick, T. (2024): Precocious Inventors: Early Patenting Success and Lifetime Inventive Performance, Economics of Innovation and New Technology, 33(1), 92-123. Göbel, C. und T. Zwick (2013), Are Personnel Measures Effective in Increasing Productivity of Old Workers? Labour Economics 22, 80-93.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Ziel der Veranstaltung ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, grundlegende Theorien, Schätztechniken sowie empirische Befunde im Bereich Personalmanagement auf der Basis von Textbüchern und wissenschaftlicher Originalliteratur zu verstehen, zu diskutieren und anzuwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.)		
Platzvergabe		
--		

weitere Angaben
--
Arbeitsaufwand
150 h
Lehrturnus
Lehrturnus: Sommersemester
Bezug zur LPO I
--
Verwendung des Moduls in Studienfächern
Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2023) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2023)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
E-Business		12-Ebus-F-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik und Systementwicklung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
E-Business steht für die umfassende, digitale Abwicklung der Geschäftsprozesse zwischen privaten und öffentlichen Unternehmen sowie Institutionen und zu deren Kunden über globale öffentliche und private Netze wie beispielsweise das Internet. Gerade weil die Euphorie für E-Business in den letzten Jahren stark gesunken ist, wird nunmehr sehr viel Wert auf eine nutzenorientierte Einführung solcher Lösungen gelegt. In dieser Vorlesung werden zunächst die tragenden betriebswirtschaftlichen Theorieansätze beleuchtet, ehe dann einzelne Lösungsfacetten wie E-Procurement, E-Shop, E-Marketplace und E-Community ausführlich dargestellt und analysiert werden.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Das Modul vermittelt den Studierenden Kenntnisse über: (i) E-Procurement (ii) E-Shop (iii) E-Marketplace (iv) E-Community		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Hausarbeit (ca. 15 S.) oder c) Hausarbeit (ca. 10 S.) und Präsentation (ca. 10 Min.); (Gewichtung 2:1) oder d) mündliche Prüfung (bis zu 3 TN; ca. 10 Min. pro TN) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: Sommersemester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2021)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 39 / 54

Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
 Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2022)
 Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
 Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
 Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)
 Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Mathematik (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz und Data Science (2024)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Wirtschaftskommunikation Print, Online und Social Media		12-M-ECC-182-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Modul steht der Zusammenhang von Angebotseigenschaften mit Nutzenaspekten für den Endkonsumenten und die Geschäftsmodelle seitens der Anbieter im Vordergrund. Ausgehend von den Grundlagen des redaktionellen Arbeitens und professionellen Textmanagements werden die neuen Formen des Kommunikationsmanagements in sozialen Netzwerken dargestellt. Der Fokus in der Vorlesung liegt in dem Einsatz von Social Media in Kampagnen (Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok). Außerdem werden Übungen zu verschiedenen Web 2.0-Anwendungen (z.B. Online-Social-Networks) und zur Erhebung und Interpretation von Online-Marktforschungsdaten durchgeführt. Es wird aber auch die Krisenkommunikation von Unternehmen behandelt insbesondere die Meinungsmachern im Web sowie der Protestkultur im Web.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Mit der Teilnahme an den Modulveranstaltungen erwerben die Studierenden berufsspezifische Fähigkeiten in der Recherche und im Interview. Die Studierenden sind in der Lage Informationen nach Kriterien der Aktualität und Relevanz zu sammeln und zu ordnen. Daneben wird den Studierenden journalistisches Fachwissen vermittelt, sodass die Studierenden die Darstellungsformen Meldung, Nachricht, Bericht und Hintergrundbericht mit ihren medialen Merkmalen und kommunikativen Funktionen in unterschiedlichen Mediengattungen erkennen und selbst erstellen können. Die Studierenden können prototypisch eine Social Media Kampagne konzipieren und gestalten, die redaktionelle und technische Vorgehensweise inklusive Feedback, Response und Kundenbindung beschreiben. Außerdem können die Studierenden für Kommunikationskrisen von Unternehmen Gegenstrategie entwerfen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: Wintersemester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Management (2018) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 41 / 54

Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2019)
 Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2019)
 Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019)
 Master (1 Hauptfach) Information Systems (2019)
 Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021)
 Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2021)
 Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021)
 Master (1 Hauptfach) Information Systems (2022)
 Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2022)
 Master (1 Hauptfach) Management (2022)
 Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
 Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
 Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
 Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Projekt Modul: Crossmediale Wirtschaftskommunikation		12-M-PCW-182-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Online- und Crossmedia Journalismus tragen der aktuellen Medienkonvergenz Rechnung. Im Fokus dieses Seminars stehen die einzelnen Elemente und Phasen der Produktion für die Website, Facebook, Instagram, Twitter und Tiktok vor dem Hintergrund aktueller Trends und Entwicklungen. Daneben behandelt das Seminar aktuelle Trends im Journalismus. Im Fokus stehen neben inhaltlichen Themen auch neue Methoden (bspw. des Storytellings), sowie technische Entwicklungen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage, die einzelnen Phasen des Online- und Crossmedia-Journalismus zu benennen und an Beispielprojekten durchzuführen, die einzelnen Produktionsstufen zu erklären und zu durchlaufen, Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte einzusetzen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Portfolioprüfung (ca. 3 Beiträge á 3 Min. Audio/Videoformat): z. B. Rechercheprotokolle, Kommentare, Textanalysen verschiedener Mediengattungen Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch Prüfungsturnus: im Semester der LV bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: jedes Semester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Management (2018) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018) Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2019) Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2019) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019) Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2021) Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2022)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 43 / 54

Master (1 Hauptfach) Management (2022)
Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Projektmodul: Audiovisuelle Wirtschaftskommunikation		12-M-PACW-182-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
In diesem Seminar erlernen die Studierenden die Grundlagen der audiovisuellen Darstellungsformen (Nachrichten, Hintergrundbericht, Reportagen). Es wird zunächst in den Umgang mit Kamera und Schnitt eingeführt. Die Studierenden lernen, Nachrichten und Geschichten ins Bild zu setzen und Drehs zu organisieren. Es werden fernsehspezifische journalistische Grundlagen wie Aufbau und Gestaltung eines Fernsehbeitrags, Organisation und Umgang mit unterschiedlichen Drehsituationen, Erstellen von Storyboards, Texten und Sprechen erlernt.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Seminars sind Studierenden der Lage, redaktionellen und technische Kenntnisse und Fähigkeiten (u.a. Teamarbeit) für die Produktion von Fernsehbeiträgen anzuwenden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Portfolioprüfung (ca. 3 Beiträge á 3 Min. Audio/Videoformat): z. B. Rechercheprotokolle, Kommentare, Textanalysen verschiedener Mediengattungen Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch Prüfungsturnus: im Semester der LV bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: Sommersemester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Management (2018) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018) Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2019) Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2019) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019) Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2021) Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2022)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 45 / 54

Master (1 Hauptfach) Management (2022)
Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Projektmodul: Wirtschaftspolitischer Journalismus		12-M-WPJ-182-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Wirtschaftspolitischer Journalismus gilt oft als sperrig, dabei dreht sich die Berichterstattung meistens um Inhalte, mit denen viele Mediennutzer/-innen etwas anfangen können: Marktentwicklungen und (wirtschafts-)politische Rahmenbedingungen stehen im Fokus. Wie lassen sich diese Themen anschaulich, leicht verständlich und trotzdem möglichst präzise darstellen? Was macht gute wirtschaftspolitische Berichterstattung aus? Welche Recherchemöglichkeiten und Darstellungsformen bieten sich an? Solche Fragen sollen zunächst anhand von Beispielen aus verschiedenen Medien beantwortet werden. Im Anschluss bearbeitende Studierenden selbst ein Schwerpunktthema. Das Seminar richtet sich thematisch an aktuelle Forschungsprojekte/ Projekte der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation und kann daher je Semester thematisch variieren.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen die Terminologie, Themenfelder und Rahmenbedingungen des Wirtschaftspolitischen Journalismus kennen. Nach Abschluss des Seminars, besitzen sie einen Überblick über ausgewählte Anwendungsgebiete. Sie beherrschen die Recherche und die unterschiedlichen Darstellungsformen des wirtschaftspolitischen Journalismus. Die Studierenden erlernen wissenschaftliche Methoden, um komplexe Wirtschaftsthemen in der Berichterstattung aufzuschlüsseln. Nach Abschluss des Seminars sind die Studierenden in der Lage, selbstständig journalistische Produkte auf zuvor generierter Forschungsfragen zu untersuchen und somit journalistische Arbeit zu bewerten. Daher erwerben Studierende in diesem Seminar Fach- sowie spezifische Methodenkompetenzen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Portfolioprüfung (ca. 3 Beiträge á 3 Min. Audio/Videoformat): z. B. Rechercheprotokolle, Kommentare, Textanalysen verschiedener Mediengattungen Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch Prüfungsturnus: im Semester der LV bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: nach Ankündigung		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Management (2018)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 47 / 54

Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018)
 Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2019)
 Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2019)
 Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2019)
 Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021)
 Master (1 Hauptfach) China Language and Economy (2021)
 Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021)
 Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2022)
 Master (1 Hauptfach) Management (2022)
 Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
 Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
 Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
 Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Entrepreneurship		12-EPS-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Unternehmensgründung und Unternehmensführung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Beschreibung: Die Veranstaltung bringt den Studierenden die Grundlagen unternehmerischer Selbstständigkeit näher. Neben theoretischen Konzepten, welche die Definition, Entstehung und Erfolg von Neugründungen betrachten, wird intensiv auf Methoden und Werkzeuge für eine potentielle Eigengründung eingegangen. Dabei werden verschiedene Bereiche der Start-up Planung vorgestellt, darunter Teamgestaltung, Geschäftsmodellerstellung, und Finanzierung. Inhalte der Veranstaltung sind: 1. Einführung ins Gründungsmanagement 2. Human Resources im Start-up 3. Chancenbewertung 4. Geschäftsmodellanalyse 5. Gründung in der digitalen Industrie 6. Businessplanerstellung 7. Finanzierung 8. Marketing im Start-up		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Moduls "Entrepreneurship", sollten die Studierenden in der Lage sein, (i) das Konzept des Unternehmergeistes und die unternehmerische Perspektive zu beschreiben und zu problematisieren; (ii) den unternehmerischen Prozess, seinen Antrieb, die Kennzeichen und den Rahmen zu beschreiben und zu analysieren; (iii) die Theorien des Gebietes Entrepreneurship in realen Situationen anzuwenden; (iv) Initiativen zu ergreifen, eigenständig eine Geschäftsidee zu entwickeln und das gewonnene Wissen aus früheren Kursen der Betriebswirtschaft zu nutzen, um diese Idee in einem Business-Plan-Skizze zu entwickeln; (v) Personaleinsatz und Marketing in einem Start-up zu planen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Hausarbeit (als Einzel- oder Gruppenarbeit; ca. 10 S. pro Person) oder c) mündliche Prüfung (bis zu drei TN, ca. 10 Min. pro TN) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		

Arbeitsaufwand
150 h
Lehrturnus
Lehrturnus: Wintersemester
Bezug zur LPO I
--
Verwendung des Moduls in Studienfächern
Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022) Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2023) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2023) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2023)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Strategic and Innovation Management		12-IM-212-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Unternehmensgründung und Unternehmensführung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die Veranstaltung lehrt die Grundlagen des Innovationsmanagements. Dabei wird ein besonderes Augenmerk darauf gelegt die theoretischen Konzepte mit praktischen Beispielen zu illustrieren. Der grundsätzliche Aufbau der Veranstaltung beginnt mit der Idee und endet mit dem Markteintritt einer Innovation. So lässt sich die Veranstaltung grob in zwei Blöcke teilen: 1. "Creating Value" also die Frage, wie Unternehmen Neues schaffen können und 2. "Profiting From Value" also die Frage, wie Unternehmen von den eigenen Innovationen profitieren können. Die praktischen Beispiele kommen aus einer Vielzahl an Industrien wie Spitzenrestaurants, Musik, Konsumgüter, Elektronik und Softwarefirmen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Der erfolgreiche Abschluss der Veranstaltung befähigt dazu: • Die Relevanz von Innovationen zu verstehen • Quellen von Innovationen zu kennen • Den Prozess der Neuproduktentwicklung zu kennen • Zu wissen, wer die Akteure in Innovationsprozessen sind • Grundlagen von geistigem Eigentum zu verstehen • Zu wissen, wie Innovationen am Markt aufgenommen werden		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Hausarbeit (als Einzel- oder Gruppenarbeit; ca. 10 S. pro Person) oder c) mündliche Prüfung (bis zu drei TN, ca. 10 Min. pro TN) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
150 h		
Lehrturnus		
Lehrturnus: Sommersemester		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021)		
1-Fach-Master Psychologie digitaler Medien (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Psychologie digitaler Medien - 2022	Seite 51 / 54

Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2021)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2022)
 Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)
 Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)
 Exchange Austauschprogramm Wirtschaftswissenschaft (2022)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2023)
 Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Wirtschaftswissenschaft (Nebenfach, 2023)

Abschlussbereich

(30 ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Master-Thesis		o6-PDM-MT-222-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psychologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
30	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
Im Modul bearbeiten die Studierenden eine Fragestellung aus einem Spezialgebiet der am Studiengang beteiligten Lehrstühle und Professuren. Dabei wenden sie die Methoden des Fachs an. Die Bearbeitungsdauer ist auf einen definierten Zeitraum begrenzt. Betreut werden die Studierenden von einem oder einer der am Studiengang beteiligten Lehrstühle und Professuren.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden können eine wissenschaftlich relevante Fragestellung identifizieren, den Forschungsstand recherchieren sowie beschreiben und bewerten, um Forschungsdesiderate und Fragestellungen abzuleiten. Sie erarbeiten einen methodischen Zugang und prüfen Hypothesen/beantworten die Forschungsfrage. Ziel ist ein Erkenntnisgewinn vor dem Hintergrund existierender Theorien und Befunde. Bei empirischen Arbeiten lernen die Studierenden, Daten zur Hypothesentestung zu sammeln und methodisch korrekt auszuwerten. Ferner können die Studierenden wissenschaftliche Arbeiten nach den Anforderungen des Fachs erstellen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
keine LV zugeordnet		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Master-Thesis (ca. 80 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
Bearbeitungszeit: 6 Monate Die Prüfungsanmeldung erfolgt fortlaufend, nach Rücksprache mit der Betreuerin bzw. dem Betreuer.		
Arbeitsaufwand		
900 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		