

Bereichsgegliedertes Modulhandbuch  
für das Studienfach

# Media Entertainment

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

## Qualifikationsziele / Kompetenzen

### Wissenschaftliche Befähigung

- Die Absolvent:innen kennen die zentralen Themen, Theorien und Befunde zum Erleben medialer Unterhaltung.
- 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 prüfbar Fragestellungen extrahieren und formulieren.
- Die Absolvent:innen verfügen über eine weiterführende sozialwissenschaftliche Methodenkompetenz, die sie in die Lage versetzt, Fragestellungen zur medialen Unterhaltung sachgerecht einer empirischen Klärung zuzuführen.
- Die Absolvent:innen können bei Fragestellungen zur Medienunterhaltung unterschiedliche Perspektiven einnehmen; diese umfassen historische, psychologische, konzeptuell- und marketingbezogene Perspektiven.

### Befähigung zur Aufnahme einer Erwerbstätigkeit

- Die Absolvent:innen können konkrete Fragen zum Erleben medialer Unterhaltung, die durch Stakeholder aus Wirtschaft und Gesellschaft gestellt werden, verstehen und einordnen.
- Die Absolvent:innen können konkrete Fragen zum Erleben medialer Unterhaltung, 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 medialer Unterhaltung, 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 verschiedenen Disziplinen, vor allem der Kommunikationswissenschaft und Psychologie, 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 medialen Unterhaltung teilnehmen und Stellung beziehen.
- Die Absolvent:innen kennen die Herausforderungen für Demokratien durch Entwicklungen aus dem Bereich der medialen Unterhaltung 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 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 (2022-40)**

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.

## Bereichsgliederung des Studienfachs

Kurzbezeichnung	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	Bewertung	Seite
<b>Pflichtbereich (Erwerb von 75 ECTS-Punkten)</b>				
o6-ENT-ADA-222-m01	Advanced Data Analysis	5	NUM	8
o6-ENT-Ehi-222-m01	Entertainment History	5	NUM	12
o6-ENT-Epsy-222-m01	Entertainment Psychology	5	NUM	17
o6-ENT-Econ-222-m01	Entertainment Conception	5	NUM	10
o6-ENT-Ema-222-m01	Entertainment Marketing	5	NUM	15
o6-ENT-AES-222-m01	Advanced Entertainment Studies	5	NUM	9
o6-ENT-Esto-222-m01	Entertainment & Stories	5	NUM	18
o6-ENT-Efi-222-m01	Entertainment & Film	5	NUM	11
o6-ENT-Emu-222-m01	Entertainment & Music	5	NUM	16
o6-ENT-EIM-222-m01	Entertainment & Interactive Media	5	NUM	13
o6-ENT-Ein-222-m01	Entertainment Industries	5	NUM	14
o6-ENT-RP-222-m01	Research Project	10	NUM	21
o6-ENT-PR-222-m01	Praktikum	10	B/NB	20
<b>Wahlpflichtbereich (Erwerb von 15 ECTS-Punkten)</b>				
o4-DH-A1-152-m01	Digital Humanities im Überblick	5	B/NB	5
o6-PDM-PSY1-222-m01	Psychologie 1	5	NUM	26
o6-PDM-PSY2-222-m01	Psychologie 2	5	NUM	27
o6-PDM-PSY3-222-m01	Psychologie 3	10	NUM	28
o6-MCS-VUEx-152-m01	Vertiefung User Experience	5	NUM	24
o6-MCS-AT-152-m01	Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme	5	NUM	22
o6-MCS-GL-222-m01	Grundlagen der Mensch-Computer-Systeme	5	NUM	23
o6-ENT-AB-222-m01	Ausgewählte Bereiche der Medienunterhaltung	5	NUM	7
10-HCI-PRIS-212-m01	Principles of Interactive Systems	5	NUM	29
10-l=PM-212-m01	Professionelles Projektmanagement in der Praxis	5	NUM	31
10-l=PRJAK-212-m01	Projekt - Aktuelle Themen der Informatik	5	NUM	33
12-EBWL-G-212-m01	Organisation	5	NUM	36
12-P&O-F-212-m01	Personalmanagement	5	NUM	50
12-Ebus-F-212-m01	E-Business	5	NUM	34
12-M-ECC-182-m01	Wirtschaftskommunikation Print, Online und Social Media	5	NUM	42
12-M-PCW-182-m01	Projekt Modul: Crossmediale Wirtschaftskommunikation	10	NUM	46
12-M-PACW-182-m01	Projektmodul: Audiovisuelle Wirtschaftskommunikation	10	NUM	44
12-M-WPJ-182-m01	Projektmodul: Wirtschaftspolitischer Journalismus	10	NUM	48
12-EPS-212-m01	Entrepreneurship	5	NUM	38
12-IM-212-m01	Strategic and Innovation Management	5	NUM	40
<b>Abschlussbereich (Erwerb von 30 ECTS-Punkten)</b>				
o6-ENT-MT-222-m01	Master-Thesis	30	NUM	19

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Digital Humanities im Überblick		04-DH-A1-152-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Computerphilologie und Neuere Deutsche Literaturgeschichte		Lehrstuhl für Computerphilologie und neuere deutsche Literaturgeschichte
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
5	bestanden / nicht bestanden	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
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.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden kennen die wichtigsten Grundprinzipien der Digital Humanities und haben einen Überblick über das Fach gewonnen.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: jährlich, WS		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
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) Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Digital Humanities (Nebenfach, 2018)		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 5 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Ausgewählte Bereiche der Medienunterhaltung		o6-ENT-AB-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Media Entertainment		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>		
In diesem Modul wird ein ausgewählter Bereich der Medienunterhaltung vertieft. Die Vertiefung kann sich auf bestimmte Unterhaltungsmedien, Unterhaltungsangebote, Unterhaltungstheorien oder Unterhaltungsphänomene beziehen.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden erwerben Kenntnisse, Analyse- und Reflektionskompetenzen in einem ausgewählten Bereich der Medienunterhaltung und können sich diesbezüglich eine vertiefte Expertise in einem Spezialgebiet der Unterhaltungsbranche oder Unterhaltungsforschung aneignen.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V/S (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (60-120 Min.) oder b) Hausarbeit (15-20 S.)		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Advanced Data Analysis		o6-ENT-ADA-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskom- munikation		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>		
In diesem Modul werden fortgeschrittene Methoden der Datenanalyse vermittelt. Dazu gehören multivariate Ver- fahren wie die multiple Regressionsanalyse, verschiedene Formen von Varianzanalysen, Faktorenanalyse sowie Mediator- und Moderatoranalysen. Zunächst werden die Grundlogiken der Verfahren erklärt und an Beispielen verdeutlicht. Anschließend wird das Erlernete in Übungen verfestigt.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden verstehen die Grundlogiken der verschiedenen multivariaten Verfahren der Datenanalyse und können diese Verfahren selbst kompetent anwenden und durchführen. Dies ermöglicht auch eine kompetente, selbstständige Datenanalyse der Daten, die in Studien des Research Projects und der Masterarbeit gewonnen werden.		
<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)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Advanced Entertainment Studies		o6-ENT-AES-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskom- munikation		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>		
In diesem Modul werden fortgeschrittene Studien der Unterhaltungsforschung hinsichtlich ihrer theoretischen Herleitung, ihrer Forschungslogik, ihrer methodischen Güte und ihrer gewonnenen Erkenntnisse analysiert und kritisch hinterfragt. Zudem werden eigene Studiendesigns entworfen und ebenfalls einer kritischen Analyse unterworfen.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen Qualitätskriterien und Vorgehensweisen für das fortgeschrittene empirische Forschen im Unterhaltungsbereich kennen. Sie werden in die Lage versetzt, andere Studien hinsichtlich ihrer Qualität einzuschätzen und selbst Studien zu entwerfen, die dieser Qualität möglichst entsprechen.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment Conception		o6-ENT-Econ-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		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>		
In diesem Modul werden aus der Perspektive der Medienpraxis fortgeschrittene Konzepte für Unterhaltungsangebote entwickelt und hinsichtlich ihrer Markttauglichkeit hinterfragt. Dazu gehören Analysen von Marktsegmenten, Konkurrenzangeboten, potenziellen Zielgruppen sowie von gesellschaftlichen und medialen Trends.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, Unterhaltungsangebote konzeptuell zu entwickeln und ihre Markttauglichkeit vorab kritisch zu prüfen. Damit werden die Voraussetzungen geschaffen, Unterhaltungsangebote erfolgreich auf dem Markt zu positionieren.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment & Film		06-ENT-Efi-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		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>		
In diesem Modul werden Konstruktions- und Gestaltungsprinzipien, Formen, die Rezeption sowie Effekte unterhaltsamer Filme analysiert und reflektiert. Empirische Studien zu ausgewählten Aspekten stützen, ergänzen und differenzieren das Erlernete.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, einen systematischen und analytischen Blick auf unterhaltsame Filme zu werfen. In dem zu ausgewählten Aspekten passende empirische Studien herangezogen werden, soll eine evidenzbasierte Perspektive auf die Konzeption und Wirkung von unterhaltsamen Filmen entwickelt werden.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment History		o6-ENT-Ehi-222-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskom- munikation		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>		
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.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
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.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment & Interactive Media		06-ENT-EIM-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		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>		
In diesem Modul werden Konstruktions- und Gestaltungsprinzipien, Formen, die Rezeption sowie Effekte unterhaltsamer interaktiver Medien analysiert und reflektiert. Empirische Studien zu ausgewählten Aspekten stützen, ergänzen und differenzieren das Erlernete.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, einen systematischen und analytischen Blick auf unterhaltsame interaktive Medien zu werfen. Indem zu ausgewählten Aspekten passende empirische Studien herangezogen werden, soll eine evidenzbasierte Perspektive auf die Konzeption und Wirkung von unterhaltsamen interaktiven Medien entwickelt werden.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment Industries		o6-ENT-Ein-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskom- munikation		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 Berufsfelder und -bilder aus der Entertainment-, Musik- und Eventbranche aufgearbei- tet und reflektiert. Aktuelle Trends in der Berufswelt werden analysiert. Um auch den direkten Austausch mit der Berufswelt sicher zu stellen, werden diverse Gastreferent:innen aus der Berufspraxis aus verschiedenen Berufs- feldern eingeladen.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Die Studierenden lernen Berufsfelder und -bilder kennen und sie zu differenzieren. Sie verstehen, welche Vor- aussetzungen und welche Arbeitsbedingungen an die verschiedenen Berufsbilder geknüpft sind, und können reflektieren, inwieweit das im Studium Erlernte darauf einzahlt. Die Studierenden kennen aktuelle Trends in der Entertainment-, Musik- und Eventbranche.</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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment Marketing		o6-ENT-Ema-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>		
In diesem Modul werden Unterhaltungsinstitutionen, -angebote oder auch Prominente hinsichtlich ihres aktuellen Marktwertes und ihrer Positionierung als Marke hinterfragt. Ausgehend von einer Ist-Analyse hin zu einer Soll-Analyse wird eine Markenumpositionierung inkl. der kommunikativen Umsetzungsmaßnahmen strategisch geplant und im Rahmen eines fingierten Pitches präsentiert.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, schwach oder suboptimale aufgestellte Entertainment-Marken zu analysieren und zu optimieren. Sie lernen, Entertainment-Marken unabhängig von ihrem eigenen Geschmack und gemessen an den Erfordernissen des Marktes zu beurteilen. Sie lernen zudem die in der Branche übliche Pitch-Präsentation kennen und können sich in einer marketingbasierten Sprache und Logik präsentieren.		
<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)		
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		
<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) Management (2018) Master (1 Hauptfach) Management (2022) Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment & Music		o6-ENT-Emu-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Medien- und Wirtschaftskom- munikation		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>		
In diesem Modul werden Konstruktions- und Gestaltungsprinzipien, Formen, die Rezeption sowie Effekte unterhaltssamer Musik in den Medien analysiert und reflektiert. Empirische Studien zu ausgewählten Aspekten stützen, ergänzen und differenzieren das Erlernte.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, einen systematischen und analytischen Blick auf unterhaltsame Musik in den Medien zu werfen. Indem zu ausgewählten Aspekten passende empirische Studien herangezogen werden, soll eine evidenzbasierte Perspektive auf die Konzeption und Wirkung von unterhaltssamer Musik in den Medien entwickelt werden.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment Psychology		o6-ENT-Epsy-222-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien		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>		
In diesem Modul werden aus einer psychologischen Perspektive grundlegende und weiterführende Konzepte, Theorien, Ergebnisse und empirische Paradigmen im Hinblick auf Unterhaltung aufgearbeitet und hinterfragt.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen die unterschiedlichen psychologischen Ansätze und Forschungsparadigmen kennen, mit denen die Zuwendung zu sowie die Rezeption und Wirkung von unterhaltsamen Medienangeboten erklärt werden können. Sie lernen, die Ansätze gegeneinander bzgl. ihres Erklärwertes abzuwägen, und verstehen, welche Ansätze sich überlappen oder sich ausschließen.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entertainment & Stories		o6-ENT-Esto-222-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Kommunikationspsychologie und Neue Medien		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>		
In diesem Modul werden Konstruktions- und Gestaltungsprinzipien, Formen, die Rezeption sowie Effekte unterhaltsamer Geschichten analysiert und reflektiert. Empirische Studien zu ausgewählten Aspekten stützen, ergänzen und differenzieren das Erlernete.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die Studierenden lernen, einen systematischen und analytischen Blick auf unterhaltsame Geschichten zu werfen. Indem zu ausgewählten Aspekten passende empirische Studien herangezogen werden, soll eine evidenzbasierte Perspektive auf die Konzeption und Wirkung von unterhaltsamen Geschichten entwickelt werden.		
<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)		
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		
<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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Master-Thesis		o6-ENT-MT-222-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Media Entertainment		Institut Mensch-Computer-Medien
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
30	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
keine LV zugeordnet		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Master-Thesis (ca. 80 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
<p>Bearbeitungszeit: 6 Monate Die Prüfungsanmeldung erfolgt fortlaufend, nach Rücksprache mit der Betreuerin bzw. dem Betreuer.</p>		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
900 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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Praktikum		06-ENT-PR-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Media Entertainment		Institut Mensch-Computer-Medien
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	bestanden / nicht bestanden	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
Das Berufspraktikum soll weitere Einblicke in Tätigkeitsfelder im Bereich der Medienunterhaltung 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 unterhaltsamen Medienangeboten sammeln.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Ziel des Praktikums ist es, dass die Studierenden ihr im Studium erworbenes Wissen auf die Medienpraxis anwenden. Sie sollen praktische Fertigkeiten im Bereich der Medienunterhaltung erlernen und diese vor dem theoretischen Hintergrund ihres Studiums reflektieren.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (o)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Praktikumsbericht (ca. 8 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
Dauer: 8 Wochen Vor dem Praktikumsbeginn ist eine Genehmigung beim Praktikumsbetreuer einzuholen.		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Research Project		o6-ENT-RP-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Media Entertainment		Institut Mensch-Computer-Medien
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>In diesem Modul wird ein Forschungsprozess aus dem Bereich der Unterhaltungsforschung komplett durchlaufen, von der Aufarbeitung des Forschungsstandes und dem Finden einer Forschungslücke, über die Erarbeitung der theoretischen Grundlagen und dem Ableiten von Forschungsfragen und Hypothesen, über das Entwerfen des Forschungsdesigns, die Operationalisierung, die Durchführung, Auswertung und finale Interpretation der Daten bis zur abschließenden Berichtslegung.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Die Studierenden erlernen einen Forschungsprozess in allen Schritten, so dass sie anschließend in der Lage sind, in der Masterarbeit eine eigene Studie zu entwickeln, durchzuführen, auszuwerten und zu verschriftlichen. Sie lernen, ein Forschungsprojekt vorausschauend zu planen, Risiken auszuschließen und unnötige Nebenexkurse zu vermeiden.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (6)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>a) Referat (15-45 Min.) und Verschriftlichung (10-15 S.) oder  b) Portfolio (ca. 20 S.) oder  c) Projektbericht (15-20 S.)  Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-AT-152-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</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>Referat (ca. 20 Min.) mit Handout (ca. 5 S.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: jedes Semester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>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)</p>		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Grundlagen der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-GL-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p> <p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (3)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Klausur (ca. 90 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch bonusfähig</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>		
<p>Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)</p>		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Vertiefung User Experience		o6-MCS-VUsEx-152-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</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>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt:</p> <p>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.).</p> <p>Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch  bonusfähig</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: jedes Semester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2015)  Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2015)  Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2016)  Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2016)  Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2018)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 24 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Psychologie 1		o6-PDM-PSY1-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psychologie digitaler Medien		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>		
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.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
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.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 75 Min.)		
<b>Platzvergabe</b>		
Max. 8		
<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) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Psychologie 2		o6-PDM-PSY2-222-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psychologie digitaler Medien		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>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 75 Min.)		
<b>Platzvergabe</b>		
Max. 81		
<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) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Psychologie 3		o6-PDM-PSY3-222-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Masterstudiengang Psychologie digitaler Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
2 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + V (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 120 Min.)		
<b>Platzvergabe</b>		
Max. 81		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 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) Master (1 Hauptfach) Psychologie digitaler Medien (2022)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Principles of Interactive Systems		10-HCI-PRIS-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
<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>Das Modul vermittelt Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen zu interaktiven Mensch-Computer-Systemen der Extended Reality (Virtual Reality, Mixed Reality, Augmented Reality), des Perceptual Computing, 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) bezeichnet.</p> <p>In der Vorlesung werden theoretische Modelle eingeführt, Anforderungen des Anwendungsbereichs abgeleitet und aktuelle und neuartige konzeptionelle und praktische Lösungen vorgestellt. Zuerst werden konzeptuelle Prinzipien zur Charakterisierung von interaktiven Echtzeit-Systeme präsentiert. Anschließend werden konzeptuelle Modelle der erfolgskritischen Aspekte von Zeit, Latenzen, Prozessen und Ereignissen eingeführt, die notwendig sind, um das Verhalten eines Systems zu beschreiben. Es folgt eine Vorstellung des Anwendungs-Zustandes, seiner Anforderungen an Verteilung und Kohärenz sowie die Konsequenzen dieser Anforderungen an Entkopplung und Softwarequalität im Allgemeinen. Anschließend werden potentielle Lösungen für Daten-Redundanz, Verteilung, Synchronisation und Interoperabilität behandelt. Ferner werden der virtuellen Realität zugrundeliegende Konzepte wie Immersion und Presence behandelt, sowie verschiedene Verfahren zu deren Messbarkeit. Letztlich werden Avatare und das Konzept Embodiment diskutiert. In der Übung wird ein Einblick in praktische Forschungsarbeiten und Experimente des Lehrstuhls geboten sowie ein erster praktischer Einblick in Softwaretechnologien und Frameworks zur Erstellung von interaktiven Echtzeit-Systemen gewährt, z.B. Unity3d und/oder Unreal Engine.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, grundlegende Anwendungsszenarien für Interaktive Systeme zu erkennen. Sie erinnern fachspezifische Ansätze und können diese auf adäquate Problemstellungen anwenden. Sie kennen theoretische Modelle und sie können unterschiedliche Ansätze zusammenfassen, vergleichen, erklären und ihre Leistung bewerten. Sie können verfügbare Werkzeuge für typisch auftretende Aufgaben anwenden und kennen ihre Vor- und Nachteile. Des Weiteren können Sie sich selbstständig in komplexe technische Systeme einarbeiten sowie selbstständig Problemlösungsvorschläge erarbeiten, diese in einem Team kommunizieren und in einem Prototyp integrieren.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 90 Min.) oder b) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		

<b>Lehrturnus</b>
Lehrturnus: jedes Semester
<b>Bezug zur LPO I</b>
--
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>
<p>Master (1 Hauptfach) Human-Computer-Interaction (2021)          Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2022)          Master (1 Hauptfach) Mathematik (2022)          Master (1 Hauptfach) Media Entertainment (2022)          Master (1 Hauptfach) Artificial Intelligence &amp; Extended Reality (2024)          Master (1 Hauptfach) Künstliche Intelligenz (2024)          Master (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2024)          Master (1 Hauptfach) Mathematik (2024)</p>

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Professionelles Projektmanagement in der Praxis		10-I=PM-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik III		Institut für Informatik
<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	Es wird empfohlen, das Modul 10-I=PRJAK parallel zu absolvieren.
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (4)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
mögliche Schwerpunkte für den MA 120 Informatik: SE,IT,KI,ES,LR,HCI,GE		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
k. A.		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>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)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 31 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Projekt - Aktuelle Themen der Informatik		10-I=PRJAK-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Studiendekan/-in Informatik		Institut für Informatik
<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>		
Bearbeitung einer Projektaufgabe (in Gruppen).		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Das Projekt befähigt die Teilnehmer eine Fragestellung der Informatik im Team zu bearbeiten.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (4)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (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.)		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
mögliche Schwerpunkte für den MA 120 Informatik: AT, SE, IT, KI, ES, LR, HCI, GE		
<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) 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)		

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
E-Business		12-Ebus-F-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik und Systementwicklung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Das Modul vermittelt den Studierenden Kenntnisse über:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) E-Procurement</li> <li>(ii) E-Shop</li> <li>(iii) E-Marketplace</li> <li>(iv) E-Community</li> </ul>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: Sommersemester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>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)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 34 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
<b>Organisation</b>		12-EBWL-G-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b> anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Personal und Organisation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p> <p>Kursstruktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist Betriebswirtschaftslehre?</li> <li>• Warum gibt es Organisationen?</li> <li>• Das Umfeld von Unternehmen</li> <li>• Ziele und Strategien von Unternehmen</li> <li>• Organisationformen von Unternehmen</li> <li>• Strategische Unternehmerentscheidungen</li> <li>• Von der Forschungsfrage zur Kausalbeziehung</li> <li>• Empirische Forschung zu Organisationsthemen - Ausgewählte Beispiele</li> </ul> <p>Literatur</p> <p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
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.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + T (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: Wintersemester		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 36 / 51

**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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Entrepreneurship		12-EPS-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Unternehmensgründung und Unternehmensführung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p> <p>Inhalte der Veranstaltung sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einführung ins Gründungsmanagement</li> <li>2. Human Resources im Start-up</li> <li>3. Chancenbewertung</li> <li>4. Geschäftsmodellanalyse</li> <li>5. Gründung in der digitalen Industrie</li> <li>6. Businessplanerstellung</li> <li>7. Finanzierung</li> <li>8. Marketing im Start-up</li> </ol>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Nach Abschluss des Moduls "Entrepreneurship", sollten die Studierenden in der Lage sein,</p> <p>(i) das Konzept des Unternehmergeistes und die unternehmerische Perspektive zu beschreiben und zu problematisieren;</p> <p>(ii) den unternehmerischen Prozess, seinen Antrieb, die Kennzeichen und den Rahmen zu beschreiben und zu analysieren;</p> <p>(iii) die Theorien des Gebietes Entrepreneurship in realen Situationen anzuwenden;</p> <p>(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;</p> <p>(v) Personaleinsatz und Marketing in einem Start-up zu planen.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 38 / 51

<b>Lehrturnus</b>
Lehrturnus: Wintersemester
<b>Bezug zur LPO I</b>
--
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>
<p>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)</p>

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Strategic and Innovation Management		12-IM-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Unternehmensgründung und Unternehmensführung		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Der erfolgreiche Abschluss der Veranstaltung befähigt dazu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Relevanz von Innovationen zu verstehen</li> <li>• Quellen von Innovationen zu kennen</li> <li>• Den Prozess der Neuproduktentwicklung zu kennen</li> <li>• Zu wissen, wer die Akteure in Innovationsprozessen sind</li> <li>• Grundlagen von geistigem Eigentum zu verstehen</li> <li>• Zu wissen, wie Innovationen am Markt aufgenommen werden</li> </ul>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2) Veranstaltungssprache: Deutsch und/oder Englisch		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: Sommersemester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2021) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftswissenschaft (2021)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 40 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Wirtschaftskommunikation Print, Online und Social Media		12-M-ECC-182-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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 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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Klausur (ca. 60 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
150 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: Wintersemester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>Master (1 Hauptfach) Management (2018) Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018) Master (1 Hauptfach) China Business and Economics (2019)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 42 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Projektmodul: Audiovisuelle Wirtschaftskommunikation		12-M-PACW-182-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Nach Abschluss des Seminars sind Studierenden der Lage, redaktionellen und technische Kenntnisse und Fähigkeiten (u.a. Teamarbeit) für die Produktion von Fernsehbeiträgen anzuwenden.</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>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: Sommersemester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>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)          Master (1 Hauptfach) Management (2022)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 44 / 51

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

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Projekt Modul: Crossmediale Wirtschaftskommunikation		12-M-PCW-182-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</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>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: jedes Semester		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>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)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 46 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Projektmodul: Wirtschaftspolitischer Journalismus		12-M-WPJ-182-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Wirtschaftsjournalismus und Wirtschaftskommunikation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	weiterführend	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>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.</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>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</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 h		
<b>Lehrturnus</b>		
Lehrturnus: nach Ankündigung		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
<p>Master (1 Hauptfach) Management (2018)  Master (1 Hauptfach) International Economic Policy (2018)</p>		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 48 / 51

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)

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Personalmanagement		12-P&O-F-212-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Betriebswirtschaftslehre, Personal und Organisation		Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
<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	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>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.</p> <p>Gliederung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Personalfunktion im Unternehmen</li> <li>2. Die ökonomischen Kalküle von Arbeitgebern und Arbeitnehmern</li> <li>3. Anreiz- und Entlohnungssysteme</li> <li>4. Herausforderungen bei der Führung von Teams</li> <li>5. Informationsasymmetrie rund um den Einstellungszeitpunkt der Beschäftigten</li> <li>6. Demographische Herausforderungen des Human Resource Management</li> </ol> <p>Literatur</p> <p>Straub (2020): Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 3. Auflage Pearson, München</p> <p>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.</p> <p>Berthel, J., Becker, F. (2013), Personalmanagement, 10. Auflage, Stuttgart: Schäffer-Poeschel.</p> <p>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.</p> <p>Lazear, E., Gibbs, M. (2009): Personnel Economics in Practice, 2nd Edition, Wiley and Sons.</p> <p>Backes-Gellner, Lazear und Wolff (2001): Personalökonomik: Fortgeschrittene Anwendungen für das Management, Stuttgart: Schäffer-Poeschel.</p> <p>Lazear und Gibbs (2009): Personnel Economics in Practice, 2nd Edition, Wiley and Sons.</p> <p>Michlbauer, T., Zwick, T. (2024): Precocious Inventors: Early Patenting Success and Lifetime Inventive Performance, Economics of Innovation and New Technology, 33(1), 92-123.</p> <p>Göbel, C. und T. Zwick (2013), Are Personnel Measures Effective in Increasing Productivity of Old Workers? Labour Economics 22, 80-93.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
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.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 60 Min.)		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
1-Fach-Master Media Entertainment (2022)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 19.04.2025 • PO-Datensatz Master (120 ECTS) Media Entertainment - 2022	Seite 50 / 51

<b>Arbeitsaufwand</b>
150 h
<b>Lehrturnus</b>
Lehrturnus: Sommersemester
<b>Bezug zur LPO I</b>
--
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>
<p>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)</p>