

# MODULHANDBUCH

**Bachelor of Arts**

Game Design (FS-BAGD)

**180 ECTS**

**Fernstudium**

Klassifizierung: Grundständig

# Inhaltsverzeichnis

---

## 1. Semester

### **Modul DLBMIGIM: Gestaltung interaktiver Medien**

Modulbeschreibung .....	11
Kurs DLBMIGIM01: Gestaltung interaktiver Medien .....	13

### **Modul DLBWIR-01: Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten**

Modulbeschreibung .....	17
Kurs BWIR01-01: Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten .....	19

### **Modul DLBPRST: Storytelling**

Modulbeschreibung .....	25
Kurs DLBPRST01: Storytelling .....	27

### **Modul DLBGDEG: Einführung in Game Design**

Modulbeschreibung .....	31
Kurs DLBGDEG01: Einführung in Game Design .....	33

### **Modul DLBWPAPS: Allgemeine Psychologie**

Modulbeschreibung .....	37
Kurs DLBWPAPS01: Allgemeine Psychologie .....	39

### **Modul DLBGDGS: Game Studies**

Modulbeschreibung .....	45
Kurs DLBGDGS01: Game Studies .....	47

---

## 2. Semester

### **Modul DLBGDGA: Game Art**

Modulbeschreibung .....	55
Kurs DLBGDGA01: Game Art .....	57

### **Modul DLBKA: Kollaboratives Arbeiten**

Modulbeschreibung .....	61
Kurs DLBKA01: Kollaboratives Arbeiten .....	63

### **Modul DLBGDSSA: Seminar: Spielanalyse**

Modulbeschreibung .....	69
Kurs DLBGDSSA01: Seminar: Spielanalyse .....	71

**Modul DLBGDPGA: Projekt: Game Art**

Modulbeschreibung .....	75
Kurs DLBGDPGA01: Projekt: Game Art .....	77

**Modul DLBMIUEX1: User Experience**

Modulbeschreibung .....	81
Kurs DLBMIUEX01: User Experience .....	83

**Modul DLBGDPAS: Projekt: Analoges Spiel**

Modulbeschreibung .....	87
Kurs DLBGDPAS01: Projekt: Analoges Spiel .....	89

---

**3. Semester****Modul DLBGDGLD: Game Development und Level Design**

Modulbeschreibung .....	95
Kurs DLBGDGLD01: Game Development und Level Design .....	97

**Modul IPMG: IT-Projektmanagement**

Modulbeschreibung .....	101
Kurs IPMG01: IT-Projektmanagement .....	103

**Modul DLBMIUID1: Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces**

Modulbeschreibung .....	109
Kurs DLBMIUID01: Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces .....	111

**Modul DLBGDAGD: Advanced Game Design**

Modulbeschreibung .....	115
Kurs DLBGDAGD01: Advanced Game Design .....	117

**Modul DLBGDGDGE: Game Development und Game Engine**

Modulbeschreibung .....	121
Kurs DLBGDGDGE01: Game Development und Game Engine .....	123

**Modul DLBGDPDS: Projekt: Digitales Spiel**

Modulbeschreibung .....	127
Kurs DLBGDPDS01: Projekt: Digitales Spiel .....	129

---

**4. Semester****Modul DLBGDWD: World Design**

Modulbeschreibung .....	135
Kurs DLBGDWD01: World Design .....	137

<b>Modul DLBMDGAVM: Grundlagen audio-visuelle Medien</b>	
Modulbeschreibung .....	141
Kurs DLBMDGAVM01: Grundlagen audio-visuelle Medien .....	143
<b>Modul DLBIKI: Künstliche Intelligenz</b>	
Modulbeschreibung .....	147
Kurs DLBIKI01: Künstliche Intelligenz .....	149
<b>Modul DLBMIAMVR1: Augmented, Mixed und Virtual Reality</b>	
Modulbeschreibung .....	155
Kurs DLBMIAMVR01: Augmented, Mixed und Virtual Reality .....	157
<b>Modul DLBGDPBS: Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie</b>	
Modulbeschreibung .....	161
Kurs DLBGDPBS01: Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie .....	164
<b>Modul DLBGDPSP: Projekt: Spielprototyp</b>	
Modulbeschreibung .....	167
Kurs DLBGDPSP01: Projekt: Spielprototyp .....	169
<hr/>	
<b>5. Semester</b>	
<b>Modul DLBGDSEGD: Seminar: Experimental Game Design</b>	
Modulbeschreibung .....	177
Kurs DLBGDSEGD01: Seminar: Experimental Game Design .....	179
<b>Modul BSTA-01: Statistik</b>	
Modulbeschreibung .....	183
Kurs BSTA01-01: Statistik .....	185
<b>Modul DLBINGDABD: Data Analytics und Big Data</b>	
Modulbeschreibung .....	191
Kurs DLBINGDABD01: Data Analytics und Big Data .....	193
<b>Modul DLBGDPEGD: Projekt: Experimental Game Design</b>	
Modulbeschreibung .....	199
Kurs DLBGDPEGD01: Projekt: Experimental Game Design .....	201
<b>Modul DLBGDCON: Concept Game Designer</b>	
Modulbeschreibung .....	205
Kurs DLBNWAM01: Agiles Management .....	208
Kurs DLBGDCON01: Game Business .....	212
<b>Modul DLBGDCOR: Core Game Designer</b>	

Modulbeschreibung .....	215
Kurs DLBGDCOR01: Advanced Level Design .....	217
Kurs DLBGDCOR02: Game Design Patterns .....	220

#### **Modul DLBGDAN: Analytic Game Designer**

Modulbeschreibung .....	223
Kurs DLBGDAN01: Game Monetization .....	225
Kurs DLBGDAN02: Game Analytics .....	228

---

### **6. Semester**

#### **Modul DLBGDLSDT: Leadership und Design Thinking**

Modulbeschreibung .....	235
Kurs DLBWPLS01: Leadership 4.0 .....	238
Kurs DLBINGDT01: Design Thinking .....	243

#### **Modul DLBGDURME: User Research und Managerial Economics**

Modulbeschreibung .....	247
Kurs DLBUXEUR01: Einführung in User Research .....	250
Kurs DLBBWME01: Managerial Economics .....	254

#### **Modul DLBGDDBUT: Digitale Business-Modelle und User Testing**

Modulbeschreibung .....	259
Kurs DLBLODB01: Digitale Business-Modelle .....	261
Kurs DLBUXEUT01: Einführung in User Testing .....	265

#### **Modul DLBGDPPGD: Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)**

Modulbeschreibung .....	269
Kurs DLBGDPPGD01: Praxisprojekt: Game Design (40 Tage) .....	271

#### **Modul DLBGDCON: Concept Game Designer**

Modulbeschreibung .....	275
Kurs DLBNWAM01: Agiles Management .....	278
Kurs DLBGDCON01: Game Business .....	282

#### **Modul DLBGDCOR: Core Game Designer**

Modulbeschreibung .....	285
Kurs DLBGDCOR01: Advanced Level Design .....	287
Kurs DLBGDCOR02: Game Design Patterns .....	290

#### **Modul DLBGDAN: Analytic Game Designer**

Modulbeschreibung .....	293
Kurs DLBGDAN01: Game Monetization .....	295
Kurs DLBGDAN02: Game Analytics .....	298

**Modul DLBGDLSDT: Leadership und Design Thinking**

Modulbeschreibung .....	301
Kurs DLBWPLS01: Leadership 4.0 .....	304
Kurs DLBINGDT01: Design Thinking .....	309

**Modul DLBGDURME: User Research und Managerial Economics**

Modulbeschreibung .....	313
Kurs DLBUXEUR01: Einführung in User Research .....	316
Kurs DLBBWME01: Managerial Economics .....	320

**Modul DLBGDDBUT: Digitale Business-Modelle und User Testing**

Modulbeschreibung .....	325
Kurs DLBLODB01: Digitale Business-Modelle .....	327
Kurs DLBUXEUT01: Einführung in User Testing .....	331

**Modul DLBEWWUG: Unternehmensgründung**

Modulbeschreibung .....	335
Kurs BUGR01: Unternehmensgründung und Innovationsmanagement .....	338
Kurs BUPL01: Unternehmensplanspiel .....	343

**Modul DLBGDMEP: Media- und Experience Psychology**

Modulbeschreibung .....	347
Kurs DLBMIMPS01: Medienpsychologie .....	349
Kurs DLBUXEP01: Experience Psychology .....	353

**Modul DLBWPMUK: Marktforschung und Konsumentenverhalten**

Modulbeschreibung .....	357
Kurs BMFO01: Marktforschung .....	360
Kurs DLBMPS02: Konsumentenverhalten .....	365

**Modul DLBMSM-01: Online- und Social-Media-Marketing**

Modulbeschreibung .....	371
Kurs DLBMSM01-01: Onlinemarketing .....	374
Kurs DLBMSM02-01: Social-Media-Marketing .....	379

**Modul DLBGDHCUX: Human Computer Interaction und UX-Prototyping**

Modulbeschreibung .....	385
Kurs DLBUXHCI01: Human Computer Interaction .....	387
Kurs DLBUXUXP01: UX-Prototyping .....	391

**Modul DLBBWWDPE: Digitale Produktentwicklung**

Modulbeschreibung .....	395
Kurs DLBINGEIT01: Einführung in das Internet of Things .....	398
Kurs DLBINGPE01: Produktentwicklung 4.0 .....	402

**Modul DLSPEN-01: Fremdsprache Englisch**

Modulbeschreibung .....	407
Kurs SPEN01: Fremdsprache Englisch .....	409

**Modul DLSPFR-01: Fremdsprache Französisch**

Modulbeschreibung .....	413
Kurs SPFR01: Fremdsprache Französisch .....	415

**Modul DLSPIT-01: Fremdsprache Italienisch**

Modulbeschreibung .....	419
Kurs SPIT01: Fremdsprache Italienisch .....	421

**Modul DLSPSP-01: Fremdsprache Spanisch**

Modulbeschreibung .....	425
Kurs SPSP01: Fremdsprache Spanisch .....	427

**Modul DLSPTU: Fremdsprache Türkisch**

Modulbeschreibung .....	431
Kurs SPTU01: Fremdsprache Türkisch .....	433

**Modul BBAK: Bachelorarbeit**

Modulbeschreibung .....	437
Kurs BBAK01: Bachelorarbeit .....	439
Kurs BBAK02: Kolloquium .....	443

---

2021-03-01



# 1. Semester

---



## Gestaltung interaktiver Medien

Modulcode: DLBMIGIM

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Gestaltung interaktiver Medien)

### Kurse im Modul

- Gestaltung interaktiver Medien (DLBMIGIM01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen und Überblick über interaktive Medien
- Interaktionsformen und Informationseingabe und -ausgabe
- Games
- Social Media
- E-Learning
- Instant Messaging und Chats

**Qualifikationsziele des Moduls****Gestaltung interaktiver Medien**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- typische Kategorien und Einsatzszenarien interaktiver Medienformen zu benennen und zu erläutern.
- typische Interaktionsformen zu beschreiben und Konzepte und Geräte für die Informationseingabe und -ausgaben zu erläutern und abzugrenzen.
- Elemente und Spielmechaniken von Games zu beschreiben und die typischen Phasen der Spielentwicklung zu erläutern.
- Interaktionskonzepte und Interaktionselemente in Social Media und E-Learning Systemen zu benennen, abzugrenzen und die Elemente, mit denen Interaktion gestaltet werden kann, zu bestimmen.
- Einsatzfelder von Instant Messaging und Chats in der Unternehmensorganisation und -kommunikation beschreiben zu können und Ansätze zur Automatisierung von Interaktion zu benennen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Gestaltung interaktiver Medien

Kurscode: DLBMIGIM01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs wird sowohl ein Überblick über interaktive Medien und Interaktionsformen vermittelt, als auch die Gestaltung von Interaktion in ausgewählten Medienformen im Detail betrachtet. Nach der allgemeinen Darstellung der Grundlagen, Begriffe und typischen Einsatzszenarien von interaktiven Medien, werden zunächst allgemeine Konzepte und Geräte zur Informationsein- und -ausgabe dargestellt. Anschließend werden die Medienformen Games, Social Media, E-Learning und Instant Messaging vertieft. Hierbei werden insbesondere die Elemente zur Gestaltung von Interaktion betrachtet und in den Kontext medienformspezifischer Anwendungsfälle gestellt. Neben der Interaktion zwischen Menschen, werden dabei auch Möglichkeiten der automatisierten Interaktion diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- typische Kategorien und Einsatzszenarien interaktiver Medienformen zu benennen und zu erläutern.
- typische Interaktionsformen zu beschreiben und Konzepte und Geräte für die Informationseingabe und -ausgaben zu erläutern und abzugrenzen.
- Elemente und Spielmechaniken von Games zu beschreiben und die typischen Phasen der Spielentwicklung zu erläutern.
- Interaktionskonzepte und Interaktionselemente in Social Media und E-Learning Systemen zu benennen, abzugrenzen und die Elemente, mit denen Interaktion gestaltet werden kann, zu bestimmen.
- Einsatzfelder von Instant Messaging und Chats in der Unternehmensorganisation und -kommunikation beschreiben zu können und Ansätze zur Automatisierung von Interaktion zu benennen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Überblick über interaktive Medien
  - 1.1 Grundlagen und Begriffe
  - 1.2 Kategorien interaktiver Medienformen
  - 1.3 Typische Einsatzszenarien interaktiver Medien

2. Interaktionsformen und Informationsein- und -ausgabe
  - 2.1 Interaktionsformen: Definition und Überblick
  - 2.2 Informationseingabe und Geräte
  - 2.3 Informationsausgabe und Geräte
3. Games
  - 3.1 Phasen der Spieleentwicklung
  - 3.2 Elemente in Spielen
  - 3.3 Spielmechaniken
4. Social Media
  - 4.1 Social Media Strategie
  - 4.2 Interaktionsformen, und -kanäle
  - 4.3 Gestaltbare interaktive Elemente
5. E-Learning
  - 5.1 Interaktionskonzepte für individuelles Lernen
  - 5.2 Interaktionskonzepte für kooperatives Lernen
  - 5.3 Interaktive Elemente im E-Learning
6. Instant Messaging und Chats
  - 6.1 Einsatzfelder in Unternehmen und Organisationen
  - 6.2 Interaktive Elemente und Komponenten
  - 6.3 Automatisierte Interaktionsgestaltung

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Breidenich, C. (2010): @Design. Ästhetik, Kommunikation, Interaktion. Springer, Heidelberg.
- Grabs, A. et al. (2016): Follow me! Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Twitter und Co. 4. Auflage, Rheinwerk Computing, Bonn.
- Henning, C. et al (2016): Play! Das Handbuch für YouTuber. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Kritzenberger, H. (2005): Multimediale und interaktive Lernräume (Interaktive Medien). Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München/Wien.
- Rehfeld, G. (2014): Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen und Beispiele. Carl Hanser, München.
- Schell, J. (2016): Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln. Mitp, Frechen.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBMIGIM01



# Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

Modulcode: DLBWIR-01

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Maya Stagge (Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten)

## Kurse im Modul

- Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (BWIR01-01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Workbook (best. / nicht bestanden)

Studienformat: Fernstudium  
Workbook (best. / nicht bestanden)

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Wissenschaftstheoretische Grundlagen und Forschungsparadigmen
- Anwendung guter wissenschaftlicher Praxis
- Methodenlehre
- Bibliothekswesen: Struktur, Nutzung und Literaturverwaltung
- Formen wissenschaftlichen Arbeitens an der IUBH

### Qualifikationsziele des Moduls

#### Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- formale Kriterien einer wissenschaftlichen Arbeit zu verstehen und anzuwenden.
- grundlegende Forschungsmethoden zu unterscheiden und Kriterien guter wissenschaftlicher Praxis zu benennen.
- zentrale wissenschaftstheoretische Grundlagen und Forschungsparadigmen sowie deren Auswirkungen auf wissenschaftliche Forschungsergebnisse zu beschreiben.
- Literaturdatenbanken, Literaturverwaltungsprogramme sowie weitere Bibliotheksstrukturen sachgerecht zu nutzen, Plagiate zu vermeiden und Zitationsstile korrekt anzuwenden.
- die Evidenzkriterien auf wissenschaftliche Texte anzuwenden.
- ein Forschungsthema einzugrenzen und daraus eine Gliederung für wissenschaftliche Texte abzuleiten.
- ein Literatur-, Abbildungs-, Tabellen- und Abkürzungsverzeichnis für wissenschaftliche Texte zu erstellen.
- die unterschiedlichen Formen des wissenschaftlichen Arbeitens an der IUBH zu verstehen und voneinander zu unterscheiden.

#### Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

#### Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

Kurscode: BWIR01-01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Anwendung guter wissenschaftlicher Praxis gehört zu den akademischen Basisqualifikationen, die im Verlaufe eines Studiums erworben werden sollten. In diesem Kurs geht es um die Unterscheidung zwischen Alltagswissen und Wissenschaft. Dafür ist ein tieferes wissenschaftstheoretisches Verständnis ebenso notwendig, wie das Kennenlernen grundlegender Forschungsmethoden und Instrumente zum Verfassen wissenschaftlicher Texte. Die Studierenden erhalten daher erste Einblicke in die Thematik und werden an Grundlagenwissen herangeführt, das ihnen zukünftig beim Erstellen wissenschaftlicher Arbeiten hilft. Darüber hinaus erhalten die Studierenden einen Überblick über die unterschiedlichen IUBH Prüfungsformen und einen Einblick in deren Anforderungen und Umsetzung.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- formale Kriterien einer wissenschaftlichen Arbeit zu verstehen und anzuwenden.
- grundlegende Forschungsmethoden zu unterscheiden und Kriterien guter wissenschaftlicher Praxis zu benennen.
- zentrale wissenschaftstheoretische Grundlagen und Forschungsparadigmen sowie deren Auswirkungen auf wissenschaftliche Forschungsergebnisse zu beschreiben.
- Literaturdatenbanken, Literaturverwaltungsprogramme sowie weitere Bibliotheksstrukturen sachgerecht zu nutzen, Plagiate zu vermeiden und Zitationsstile korrekt anzuwenden.
- die Evidenzkriterien auf wissenschaftliche Texte anzuwenden.
- ein Forschungsthema einzugrenzen und daraus eine Gliederung für wissenschaftliche Texte abzuleiten.
- ein Literatur-, Abbildungs-, Tabellen- und Abkürzungsverzeichnis für wissenschaftliche Texte zu erstellen.
- die unterschiedlichen Formen des wissenschaftlichen Arbeitens an der IUBH zu verstehen und voneinander zu unterscheiden.

## Kursinhalt

1. Wissenschaftstheorie
  - 1.1 Einführung in Wissenschaft und Forschung
  - 1.2 Forschungsparadigmen
  - 1.3 Grundentscheidungen der Forschung
  - 1.4 Auswirkungen wissenschaftlicher Paradigmen auf das Forschungsdesign

2. Anwendungen guter wissenschaftlicher Praxis
  - 2.1 Forschungsethik
  - 2.2 Evidenzlehre
  - 2.3 Datenschutz und eidesstattliche Erklärung
  - 2.4 Orthografie und Form
  - 2.5 Themenfindung und Abgrenzung
  - 2.6 Forschungsfragestellung und Gliederung
3. Forschungsmethoden
  - 3.1 Empirische Forschung
  - 3.2 Literatur- und Übersichtsarbeiten
  - 3.3 Quantitative Datenerhebung
  - 3.4 Qualitative Datenerhebung
  - 3.5 Methodenmix
  - 3.6 Methodenkritik und Selbstreflexion
4. Bibliothekswesen: Struktur, Nutzung und Literaturverwaltung
  - 4.1 Plagiatsprävention
  - 4.2 Datenbankrecherche
  - 4.3 Literaturverwaltung
  - 4.4 Zitation und Autorenrichtlinien
  - 4.5 Literaturverzeichnis
5. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – die Hausarbeit / Seminararbeit
6. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – der Projektbericht
7. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – die Fallstudie
8. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – Bachelorarbeit
9. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – die Fachpräsentation
10. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – die Projektpräsentation
11. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – das Kolloquium
12. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – das Portfolio
13. Wissenschaftliches Arbeiten an der IUBH – die Klausur

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bortz, J./Döring, N. (2012): Forschungsmethoden und Evaluation. Für Human- und Sozialwissenschaftler. 5. Auflage, Springer Medizin Verlag, Heidelberg.
- Braunecker, C. (2016): How to do Empirie, how to do SPSS – eine Gebrauchsanleitung. Facultas Verlags- und Buchhandels AG, Wien.
- Engelen, E.M. et al. (2010): Heureka – Evidenzkriterien in den Wissenschaften, ein Kompendium für den interdisziplinären Gebrauch. Spektrum akademischer Verlag, Heidelberg.
- Flick, U. et al. (2012): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. 3. Auflage, Beltz Verlag, Weinheim.
- Hug, T./Poscheschnik, G. (2015): Empirisch Forschen, 2. Auflage, Verlag Huter & Roth KG, Wien.
- Hussy, W. et al. (2013): Forschungsmethoden in Psychologie und Sozialwissenschaften. 2. Auflage, Springer Medizin Verlag, Heidelberg.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Workbook (best. / nicht bestanden)

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Workbook (best. / nicht bestanden)

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

BWIR01-01



# Storytelling

Modulcode: DLBPRST

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Verena Renneberg (Storytelling)

## Kurse im Modul

- Storytelling (DLBPRST01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Fachpräsentation

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Fachpräsentation

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Narrativitätstheorien
- Instrumente und Methoden des Storytellings
- Visuelles Storytelling
- Auditives und audiovisuelles Storytelling

**Qualifikationsziele des Moduls****Storytelling**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des Storytellings zu benennen.
- Ansätze von Narrativitätstheorien und -forschung nachzuvollziehen und zu erklären.
- Erzählmuster zu erkennen, zu verstehen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des inhaltlichen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des (audio-)visuellen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- selbständig medialen Content mithilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden aufzubereiten und zu produzieren.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Public Relations Marketing

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Marketing

# Storytelling

Kurscode: DLBPRST01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Storytelling – oder Geschichtenerzählen – ist eine journalistische Erzähltechnik und ein professionelles Instrument der Öffentlichkeitsarbeit. Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der Vermittlung der theoretischen Grundlagen und der historischen Herleitung des Storytellings. Flankiert werden diese Inhalte auf wissenschaftlicher Ebene durch die Inhalte der Narrativitätstheorien und -forschung. Vor diesem Hintergrund sollen die Studierenden die inhaltlichen Schemata des „Geschichtenerzählens“ abstrahieren und analysieren, um sich schließlich selbst diese Methodik anzueignen und anwenden zu können. Beispielhaft werden daher auch die Einsatzfelder des Storytellings in der Medienindustrie und weiteren Bereichen dargelegt. Somit sollen die Studierenden inspiriert, animiert und befähigt werden, selbst in der (späteren) Berufspraxis auf diese Muster und Strukturen bei der Content-Erstellung zurückgreifen zu können. Darüber hinaus sollen ihnen spannende Forschungsfelder aufgezeigt werden, die in der wissenschaftlichen Praxis aktuell Raum zu Forschungsaktivitäten bieten. Anschließend wird den Studierenden elementares Wissen mit Blick auf Theorie und Praxis des auditiven, visuellen und audiovisuellen Storytellings vermittelt, so dass sie befähigt werden sollen, diese Elemente miteinander in Verbindung zu setzen, um hochwertigen und ansprechenden Mediencontent zu produzieren.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des Storytellings zu benennen.
- Ansätze von Narrativitätstheorien und -forschung nachzuvollziehen und zu erklären.
- Erzählmuster zu erkennen, zu verstehen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des inhaltlichen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des (audio-)visuellen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- selbständig medialen Content mithilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden aufzubereiten und zu produzieren.

## Kursinhalt

1. Einführung und Grundlagen
  - 1.1 Begriffsdefinition und Gegenstand des Storytellings
  - 1.2 Historischer Ursprung in der griechischen Mythologie
  - 1.3 Narrativitätsforschung und -theorien

2. Meilensteine des Storytellings
  - 2.1 Forschung und Werk Joseph Campbells
  - 2.2 Adaption für die Praxis durch Christopher Vogler
  - 2.3 Realisation durch George Lucas
3. Storytelling heute
  - 3.1 Internationale Blockbuster
  - 3.2 Nationale und internationale TV-Formate
  - 3.3 Unternehmenskommunikation, Werbung, PR und Marketing
  - 3.4 Digital Storytelling
4. Audiovisuelles Storytelling
  - 4.1 Einführungen und Definitionen
  - 4.2 Visuelles Storytelling: Von der Höhlenmalerei zum Verkehrsschild
  - 4.3 Audiovisuelle Umsetzung
  - 4.4 , Einsatzfelder und Methoden: Elemente der Bildgestaltung und der Akustik
5. Symbiose von auditivem, visuellem und inhaltlichem Storytelling
  - 5.1 Instrumente und Methoden – crossmediales Erzählen
  - 5.2 Trends und Entwicklungen – im Fokus der Digitalisierung
  - 5.3 Fazit und Ausblick

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Lampert, M./Wespe, R. (2017): Storytelling für Journalisten. Wie baue ich eine gute Geschichte? (Praktischer Journalismus). 4. Auflage, Herbert von Halem, Köln.
- Ruf, O. (2018): Storytelling für Designer (Bibliothek für Designer). Avedition, Stuttgart.
- Sammer, P. (2017): Storytelling. Strategien und Best Practices für PR und Marketing. 2. Auflage, O'Reilly, Heidelberg.
- Sammer, P./Heppel, U. (2015): Visual Storytelling. Visuelles Erzählen in PR und Marketing. O'Reilly, Heidelberg.
- Vogler, C. (2007): The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Auflage, Michael Wiese Productions, Studio City.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Einführung in Game Design

Modulcode: DLBGDEG

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Volker Hirsch (Einführung in Game Design)

### Kurse im Modul

- Einführung in Game Design (DLBGDEG01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Geschichte des Spiels
- Game Designer als Beruf
- Entwickeln der Spielidee
- Emotion und Motivation
- Spielerlebnis / Experience
- Regeln und Mechaniken
- Business und Vermarktung

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in Game Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- bedeutende Entwicklungen von klassischen und digitalen Spielen zu benennen.
- Fähigkeiten und Rollen eines Game Designers und die grundlegenden Prozesse der Spielentwicklung zu erklären.
- die Bedeutung von Innovation und Inspiration, sowie Methoden der Ideenfindung für die Entwicklung einer Spielidee zu verstehen.
- zu verstehen, wie Emotionen und Motivation den Spielspaß beeinflussen und die Zielgruppe definieren.
- zu beschreiben, wie die Erlebnisebene im Spiel entsteht und wie Regeln und Spielmechaniken in der Struktur des Spiels funktionieren.
- die Grundlagen der wirtschaftlichen Bestandteile von Spielen zu benennen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Einführung in Game Design

Kurscode: DLBGDEG01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Kurs gibt eine breite Einführung in die zentralen Bestandteile der Spielentwicklung aus Sicht des gestaltenden Game Designers. Er zeigt den historischen Wandel und gibt einen Einblick in die Arbeitsumgebung des Game Designers. Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der Emotion und Motivation des Spielers, die Erlebnisebene (Experience) und die Spielmechanik. Abschließend führt der Kurs in die Vermarktung von Spielen ein, welche unbedingt mit dem Game Design verbunden ist. Diese Reise durch die Spielentwicklung verschafft den Studierenden einen Überblick, damit sie die weiteren Inhalte des Studiums in einen Zusammenhang setzen können und verstehen, wie abwechslungsreich und wunderbar Game Design ist.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- bedeutende Entwicklungen von klassischen und digitalen Spielen zu benennen.
- Fähigkeiten und Rollen eines Game Designers und die grundlegenden Prozesse der Spielentwicklung zu erklären.
- die Bedeutung von Innovation und Inspiration, sowie Methoden der Ideenfindung für die Entwicklung einer Spielidee zu verstehen.
- zu verstehen, wie Emotionen und Motivation den Spielspaß beeinflussen und die Zielgruppe definieren.
- zu beschreiben, wie die Erlebnisebene im Spiel entsteht und wie Regeln und Spielmechaniken in der Struktur des Spiels funktionieren.
- die Grundlagen der wirtschaftlichen Bestandteile von Spielen zu benennen.

## Kursinhalt

1. Geschichte des Spiels
  - 1.1 Klassische Regelspiele
  - 1.2 Videospiele
2. Game Designer als Beruf
  - 2.1 Fähigkeiten
  - 2.2 Rolle
  - 2.3 Team
  - 2.4 Prozesse der Spieleentwicklung
  - 2.5 Bekannte Game Designer und ihre Werke

3. Entwickeln der Spielidee
  - 3.1 Innovation und Inspiration
  - 3.2 Methoden der Ideenfindung
4. 4) Emotion und Motivation
  - 4.1 Emotionen - Was ist Spaß?
  - 4.2 Genre und Zielgruppe
5. Spielerlebnis / Experience
  - 5.1 Setting und Storytelling
  - 5.2 User Experience / Look & Feel
6. Regeln und Mechaniken
  - 6.1 Gameplay Modes
  - 6.2 Struktur des Spiels
  - 6.3 Spielmechanik
7. Business und Vermarktung
  - 7.1 Monetization
  - 7.2 Marketing
  - 7.3 Community

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Brathwaite, B./Schreiber, I. (2008): Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Cengage Learning, Boston.
- Fullerton, T. (2014): Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 3. Auflage, AK Peters/CRC Press, Wellesley.
- Schell, J. (2016): Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. 2. Auflage, mitp-Verlag, Bonn.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDEG01

# Allgemeine Psychologie

Modulcode: DLBWPAPS

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Mario Herrmann (Allgemeine Psychologie)

## Kurse im Modul

- Allgemeine Psychologie (DLBWPAPS01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Biologische Grundlagen des Verhaltens
- Wahrnehmung
- Lernen
- Gedächtnis
- Denken und Problemlösen
- Motivation
- Emotion

**Qualifikationsziele des Moduls****Allgemeine Psychologie**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die biologischen Grundlagen menschlichen Verhaltens zu erklären.
- die Prinzipien und Prozesse, die menschlichem Erleben und Verhalten zugrunde liegen, zu erläutern.
- unverzichtbare psychologische Konzepte zu erinnern.
- aktuelle Befunde aus der Biopsychologie einzuordnen und zu verknüpfen.
- das Zustandekommen menschlicher Reaktionen zu verstehen und die dahinterliegenden Prinzipien/Mechanismen zu erklären.
- sich die Anwendungsmöglichkeiten und Einsatzgebiete der psychologischen Konzepte in der Wirtschaftspsychologie zu erschließen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module im Bereich Psychologie

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Sozialwissenschaften

# Allgemeine Psychologie

Kurscode: DLBWPAPS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Vor dem Hintergrund der stetig zunehmenden offenen Fragestellungen im wirtschaftlichen Kontext und der steigenden Komplexität der damit verbundenen Lösungen, ist es unabdingbar, sich mit den grundlegenden Prinzipien und Modellen auseinanderzusetzen, die menschlichem Erleben und Verhalten zugrunde liegen. Hierbei stehen Prozesse und Mechanismen der psychischen und physiologischen Vorgänge im Vordergrund, welche aus kognitions- und neurowissenschaftlicher Perspektive betrachtet werden. Studierende lernen die gängigen Theorien und Befunde des gesamten Spektrums menschlicher Informationsverarbeitung und -interaktion kennen, von der Aufnahme von Reizinformationen in den Sinnesorganen über Lern-, Gedächtnis- und Denkprozesse bis hin zum emotionalen Empfinden und der Steuerung von Handlungen. Die zentralen Teilgebiete hierfür gilt es den Studierenden für das weitere und tiefgehende Verständnis sowie deren Anwendungsbezug in der Wirtschaftspsychologie zu vermitteln. Studierende sollen die vielfältigen Auswirkungen menschlichen Erlebens und Verhaltens im wirtschaftlichen Kontext erkennen und praktisch nutzen können.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die biologischen Grundlagen menschlichen Verhaltens zu erklären.
- die Prinzipien und Prozesse, die menschlichem Erleben und Verhalten zugrunde liegen, zu erläutern.
- unverzichtbare psychologische Konzepte zu erinnern.
- aktuelle Befunde aus der Biopsychologie einzuordnen und zu verknüpfen.
- das Zustandekommen menschlicher Reaktionen zu verstehen und die dahinterliegenden Prinzipien/Mechanismen zu erklären.
- sich die Anwendungsmöglichkeiten und Einsatzgebiete der psychologischen Konzepte in der Wirtschaftspsychologie zu erschließen.

## Kursinhalt

1. Biologisch-physiologische Funktionen des Verhaltens
  - 1.1 Nervensystem und Reizweiterleitung im menschlichen Körper
  - 1.2 Gehirnstrukturen und ihre Funktionen

2. Wahrnehmung
  - 2.1 Sensorische Prozesse und Wahrnehmung
  - 2.2 Visuelle Wahrnehmung
  - 2.3 Auditive Wahrnehmung
  - 2.4 Die weiteren Sinne
3. Lernen
  - 3.1 Klassische Konditionierung
  - 3.2 Operante Konditionierung
  - 3.3 Beobachtungslernen
4. Gedächtnis
  - 4.1 Funktionen des Gedächtnisses
  - 4.2 Gedächtnissysteme
  - 4.3 Behalten und Vergessen
5. Kognition
  - 5.1 Gegenstandsbereich der Kognitionspsychologie
  - 5.2 Denken
  - 5.3 Problemlösen
  - 5.4 Strategien zur Problemlösung
6. Motivation
  - 6.1 Motivation und ihre Funktion
  - 6.2 Motivquellen und Grundmotivationen
  - 6.3 Intrinsische Motivation und Flow
7. Emotion
  - 7.1 Emotionen und Emotionsebenen
  - 7.2 Funktion und Entstehung von Emotionen
  - 7.3 Physiologie von Emotionen
  - 7.4 Emotionsregulation
  - 7.5 Intrinsische Motivation



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Aktuelle Ausgaben der Zeitschrift: Journal of Experimental Psychology. Learning, Memory and Cognition.
- Ansorge, U./Leder, H. (2017): Wahrnehmung und Aufmerksamkeit. 2. Auflage, Springer, Wiesbaden.
- Becker-Carus, C./Wendt, M. (2017): Allgemeine Psychologie. Eine Einführung. 2. Auflage, Springer, Berlin.
- Betsch, T./Funke, J./Plessner, H. (2011): Denken – Urteilen, Entscheiden, Problemlösen. Springer, Berlin.
- Brandstätter, V. et al. (2013): Motivation und Emotion. Springer, Berlin.
- Gerrig, R. J./Zimbardo, P. G. (2014): Psychologie. 20. Auflage, Pearson Studium, München.
- Goldstein, E. B. (2015): Wahrnehmungspsychologie. 9. Auflage, Springer, Berlin.
- Heckhausen, J./Heckhausen, H. (2007): Motivation und Handeln. 5. Auflage, Springer, Berlin.
- Klann-Delius, G. (2016): Spracherwerb. Eine Einführung. 3. Auflage, Metzler, Stuttgart.
- Müsseler, J./Rieger, M. (Hrsg.) (2016): Allgemeine Psychologie. 3. Auflage, Springer, Berlin.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBWPAPS01

## Game Studies

Modulcode: DLBGDGS

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Volker Hirsch (Game Studies)

### Kurse im Modul

- Game Studies (DLBGDGS01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Einführung und Grundlagen
- Geschichte der Game Studies
- Game Research: Theorien und Methoden
- Forschungskonzeption
- Game Studies als Methode der Spielanalyse und der Spielentwicklung

### Qualifikationsziele des Moduls

#### Game Studies

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle des Spiels und des Spielens, wie auch ihre Ambiguität, in unterschiedlichen Zeiten und Kulturen zu verstehen.
- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte der Game Studies zu benennen.
- elementare Definitionen und Fachbegriffe zu kennen und ihre Herleitung zu verstehen.
- Ansätze und Theorien zum Verständnis von Spiel und Spielen zu kennen, zu bewerten und zu erklären.
- quantitative und qualitative Ansätze und Methoden zu unterscheiden, zu bewerten und je nach Erkenntnisinteresse selbständig auszuwählen und einzusetzen.
- „klassische“, grundlegende, und „moderne“ Ansätze zu unterscheiden und den Konflikt zwischen „Narratologen“ und „Ludologen“ nachzuvollziehen und zu bewerten.
- die Vielfalt, die historischen Grundlagen, die Methoden und das Erkenntnisinteresse der Einzeldisziplinen innerhalb der Game Studies zu kennen und zu bewerten.
- Unterschiedliche Methoden der Analyse, in Verbindung zu ihrer Forschungstradition, zu benennen und anzuwenden.
- selbständig mit Hilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden eigene Ansätze und Forschungskonzepte zum Verständnis von Spiel und Spielen zu entwickeln und durchzuführen.
- Game Studies als Grundlage für die Entwicklung „innovativer“ Spiele zu diskutieren.

#### Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Methoden

#### Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Game Studies

Kurscode: DLBGDGS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Kurs beschäftigt sich mit den Fragen warum und wie wir spielen, wie man Spiel und Spielen definieren und kategorisieren kann und welche Arten des Spielens es gibt. Darüber hinaus, welche Rolle Spiel und Spielen für unsere Kultur und Gesellschaft hat, wie auch welche Diskurse und Rhetoriken historisch und aktuell von Bedeutung sind. Es werden Ansätze und Theorien der „klassischen“ und „modernen“ Game Studies vorgestellt, wie auch der Einsatz von quantitativen, qualitativen und ganzheitlichen Methoden diskutiert. Auch die Entwicklung eines eigenen Forschungsdesigns zur Analyse der Artefakte, der Spielindustrie und der Aneignung, Rezeption und Wirkung wird eingeübt. Abschließend wird die Rolle der Game Studies innerhalb der Spielentwicklung und -industrie diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle des Spiels und des Spielens, wie auch ihre Ambiguität, in unterschiedlichen Zeiten und Kulturen zu verstehen.
- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte der Game Studies zu benennen.
- elementare Definitionen und Fachbegriffe zu kennen und ihre Herleitung zu verstehen.
- Ansätze und Theorien zum Verständnis von Spiel und Spielen zu kennen, zu bewerten und zu erklären.
- quantitative und qualitative Ansätze und Methoden zu unterscheiden, zu bewerten und je nach Erkenntnisinteresse selbständig auszuwählen und einzusetzen.
- „klassische“, grundlegende, und „moderne“ Ansätze zu unterscheiden und den Konflikt zwischen „Narratologen“ und „Ludologen“ nachzuvollziehen und zu bewerten.
- die Vielfalt, die historischen Grundlagen, die Methoden und das Erkenntnisinteresse der Einzeldisziplinen innerhalb der Game Studies zu kennen und zu bewerten.
- Unterschiedliche Methoden der Analyse, in Verbindung zu ihrer Forschungstradition, zu benennen und anzuwenden.
- selbständig mit Hilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden eigene Ansätze und Forschungskonzepte zum Verständnis von Spiel und Spielen zu entwickeln und durchzuführen.
- Game Studies als Grundlage für die Entwicklung „innovativer“ Spiele zu diskutieren.

**Kursinhalt**

1. Einführung und Grundlagen
  - 1.1 Begriffsdefinitionen
  - 1.2 Die Rolle des Spiels und des Spielens
2. Geschichte der Game Studies
  - 2.1 „klassische“, grundlegende Theorien des Spiels und des Spielens
  - 2.2 „moderne“ Theorien des Spiels und des Spielens im digitalen Zeitalter
  - 2.3 Diskussion des Schismas: „Narratologie vs. Ludologie“
3. Game Research: Theorien und Methoden
  - 3.1 Einführungen, Fachbegriffe und Definitionen
  - 3.2 Quantitative, qualitative und holistische Ansätze und Methoden der Spielforschung
  - 3.3 Ansätze zum Verständnis der ökonomischen und systemischen Grundlagen der Spielindustrie
  - 3.4 Ansätze zum Verständnis des Spiels als Artefakt
  - 3.5 Ansätze zum Verständnis des Spielers, seiner Motivation, seines Spielerlebens, seines Vergnügens und seiner Eingebundenheit in Communities
4. Forschungskonzeption
  - 4.1 Bewertung und Auswahl der passenden Theorien und Methoden nach Erkenntnisinteresse und Forschungsfrage
  - 4.2 Forschungsdesign und Durchführung von Untersuchungen
  - 4.3 Instrumente zur Entwicklung eigener Ansätze
5. Game Studies als Methode der Spielanalyse und der Spielentwicklung
  - 5.1 Diskussion
  - 5.2 Fazit und Ausblick



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Callois, R. (1961/2017): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Matthes & Seitz Verlag, Berlin.
- Elias, G./Garfield, R./Gutschera, R. (2012): Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge.
- Freyermuth, G. (2015): Games, Game Design, Game Studies. transcript Verlag, Bielefeld.
- Huizinga, J. (2004): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 26. Auflage, Rowohlt Verlag, Hamburg.
- Juul, J. (2011): Half Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press, Cambridge.
- Lankoski, P./Björk, S. (Hrsg.) (2015): Game Research Methods. An Overview. ETC Press/Lulu.com.
- Salen, K./Zimmerman, E. (2003): Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Cambridge.
- Salen, K./Zimmerman, E. (Hrsg.) (2006): The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. The MIT Press, Cambridge.
- Sutton-Smith, B. (2001): The Ambiguity of Play. Harvard University Press, Cambridge.
- Wiemker, M. (2019): Plädoyer für ein Holistisches Game Design. In: Bartholdy, B. et al. (Hrsg.): Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele. transcript Verlag, Bielefeld.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed





## 2. Semester

---



## Game Art

Modulcode: DLBGDGA

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Volker Hirsch (Game Art )

### Kurse im Modul

- Game Art (DLBGDGA01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Fachpräsentation

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Concept- und 2D Art
- 3D Environment Art
- 3D Character Art
- Rigging und Animation
- Texturen und Materialien
- VFX und Lighting
- Integration in Game Engines
- Workflow und Asset-Pipeline am Beispiel 3D Environment Art

**Qualifikationsziele des Moduls****Game Art**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die verschiedenen Gewerke in der Game Art zu benennen und deren Funktionen zu skizzieren.
- die Terminologien der Game Art Gewerke in Ihren Projekten zu verstehen und anzuwenden.
- Abhängigkeiten unter den Gewerken zu erkennen und diese in Ihrer Projektplanung zu berücksichtigen.
- verschiedene Softwarelösungen und deren Funktion zu benennen.
- Den Integrationsprozess von grafischen Assets in eine Game Engine zu verstehen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Game Art

Kurscode: DLBGDGA01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Computerspiele sind interaktive, aber vor allem auch visuelle Medien. Das Designen und die Herstellung grafischer Assets nimmt einen erheblichen Teil der Projektentwicklungszeit in Anspruch. So kann es sein, dass mehr als die Hälfte eines gesamten Projektbudgets allein für Grafik verwendet wird. In diesem Modul wird ein grundsätzliches Verständnis um die Vorgänge im Game Art Bereich vermittelt. Es werden die verschiedenen Gewerke vorgestellt und ein Workflow anhand eines 3D Assets erklärt. Die Kenntnisse kommen zukünftiger Projektplanung als auch der Teamkommunikation zugute.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die verschiedenen Gewerke in der Game Art zu benennen und deren Funktionen zu skizzieren.
- die Terminologien der Game Art Gewerke in Ihren Projekten zu verstehen und anzuwenden.
- Abhängigkeiten unter den Gewerken zu erkennen und diese in Ihrer Projektplanung zu berücksichtigen.
- verschiedene Softwarelösungen und deren Funktion zu benennen.
- Den Integrationsprozess von grafischen Assets in eine Game Engine zu verstehen.

## Kursinhalt

1. Gewerke der Game Art im Überblick
  - 1.1 Kurze Historie
  - 1.2 Unterschiede AAA Studio und Indie Entwickler
2. Concept- und 2D Art
  - 2.1 Software
  - 2.2 Unterschiede Illustrator und Concept Artist
  - 2.3 Modeling Sheets
  - 2.4 Pixel Art
  - 2.5 UI und HUD

3. 3D Environment Art
  - 3.1 Software
  - 3.2 3D Modeling von Architektur und großen Strukturen
  - 3.3 3D Modeling von kleinen Assets, Highpoly und Lowpoly
  - 3.4 UV Mapping und Texturierung
  - 3.5 Photogrammetrie
4. 3D Character Art
  - 4.1 Software
  - 4.2 Referenzen
  - 4.3 Basemesh
  - 4.4 Sculpt, Software und Sculpting
  - 4.5 Retopo
5. Rigging und Animation
  - 5.1 Software
  - 5.2 Rigging und Skinning
  - 5.3 Keyanimations
  - 5.4 Motion Capturing
6. Integration in eine Game Engine
  - 6.1 Export
  - 6.2 Import
  - 6.3 Animationssystem
7. Texturen und Materialien
  - 7.1 Texturemaps und deren Funktionen
  - 7.2 Node Based Materials
8. VFX und Lighting
  - 8.1 Partikeleffekte und Materialeffekte
  - 8.2 Lichtquellen und deren Verwendung
  - 8.3 Lightmaps vs. Dynamic lighting

9. Workflow und Asset-Pipeline am Beispiel 3D Environment Art
  - 9.1 Concept und Referenzen
  - 9.2 3D Modellierung
  - 9.3 Texturerstellung
  - 9.4 UV Mapping
  - 9.5 Integration

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Ahearn, L. (2017): 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds. CRC Press, Boca Raton, FL.
- o.V. (2015): Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts. 3dtotal Publishing, Worcester.
- Papstein, K./Steiner, M. (2015): ZBrush Characters and Creatures. 3dtotal Publishing, Worcester.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Kollaboratives Arbeiten

Modulcode: DLBKA

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Karin Halbritter (Kollaboratives Arbeiten)

### Kurse im Modul

- Kollaboratives Arbeiten (DLBKA01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Fachpräsentation

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Fachpräsentation

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Selbstgesteuert und kollaborativ lernen
- Netzwerken und kooperieren
- Performance in (virtuellen) Teams
- Kommunizieren, argumentieren und überzeugen
- Konfliktpotenziale erkennen und Konflikte handhaben
- Selbstführung und Personal Skills

**Qualifikationsziele des Moduls****Kollaboratives Arbeiten**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die eigenen Lernprozesse selbstgesteuert und kollaborativ mit analogen und digitalen Medien zu gestalten.
- lokale und virtuelle Kooperation zu initiieren und geeignete Methoden zur Gestaltung der Zusammenarbeit auszuwählen.
- verschiedene Formen der Kommunikation in Bezug auf die Ziele und Erfordernisse unterschiedlicher Situationen zu beurteilen und das eigene Kommunikations- und Argumentationsverhalten zu reflektieren.
- Konfliktpotenziale und die Rolle von Emotionen bei Konflikten zu erläutern und den Einsatz von systemischen Methoden bei der ziel- und lösungsorientierten Handhabung von Konflikten zu beschreiben.
- die eigenen Ressourcen zu analysieren, Methoden der Selbstführung und -motivation darzustellen und angemessene Strategien abzuleiten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Das Modul ist eigenständig. Es liefert Grundlagenkenntnisse für alle weiteren Module.

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Studiengänge des IUBH-Fernstudiums

# Kollaboratives Arbeiten

Kurscode: DLBKA01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Kurs unterstützt die Studierenden darin, für unsere vernetzte Welt wichtige überfachliche Kompetenzen auf- und auszubauen – und dabei die Chancen einer konstruktiven Zusammenarbeit mit anderen zu nutzen. Er stellt wesentliche Formen und Gestaltungsmöglichkeiten von kollaborativem Lernen und Arbeiten vor, vermittelt grundlegende Kenntnisse und Werkzeuge für ein selbstgeführtes, flexibles und kreatives Denken, Lernen und Handeln und macht die Studierenden mit den Themen Empathiefähigkeit und emotionale Intelligenz vertraut. Zudem werden die Studierenden angeregt, die Kursinhalte anzuwenden. Damit fördern sie ihre autonome Handlungskompetenz sowie ihre Kompetenz in der interaktiven Anwendung von Tools und im Interagieren in heterogenen Gruppen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die eigenen Lernprozesse selbstgesteuert und kollaborativ mit analogen und digitalen Medien zu gestalten.
- lokale und virtuelle Kooperation zu initiieren und geeignete Methoden zur Gestaltung der Zusammenarbeit auszuwählen.
- verschiedene Formen der Kommunikation in Bezug auf die Ziele und Erfordernisse unterschiedlicher Situationen zu beurteilen und das eigene Kommunikations- und Argumentationsverhalten zu reflektieren.
- Konfliktpotenziale und die Rolle von Emotionen bei Konflikten zu erläutern und den Einsatz von systemischen Methoden bei der ziel- und lösungsorientierten Handhabung von Konflikten zu beschreiben.
- die eigenen Ressourcen zu analysieren, Methoden der Selbstführung und -motivation darzustellen und angemessene Strategien abzuleiten.

## Kursinhalt

1. Lernen für eine vernetzte Welt – in einer vernetzten Welt
  - 1.1 Anforderungen und Chancen der VUCA-Welt
  - 1.2 Lernen, Informationen und der Umgang mit Wissen und Nichtwissen
  - 1.3 4C-Modell: Collective – Collaborative – Continuous – Connected
  - 1.4 Eigenes Lernverhalten überprüfen

2. Networking & Kooperation
  - 2.1 Die passenden Kooperationspartner finden und gewinnen
  - 2.2 Tragfähige Beziehungen: Digital Interaction und Vertrauensaufbau
  - 2.3 Zusammenarbeit – lokal und virtuell organisieren & Medien einsetzen
  - 2.4 Social Learning: Lernprozesse agil, kollaborativ und mobil planen
3. Performance in (virtuellen) Teams
  - 3.1 Ziele, Rollen, Organisation und Performance Measurement
  - 3.2 Team Building und Team Flow
  - 3.3 Scrum als Rahmen für agiles Projektmanagement
  - 3.4 Design Thinking, Kanban, Planning Poker, Working-in-Progress-Limits & Co
4. Kommunizieren und überzeugen
  - 4.1 Kommunikation als soziale Interaktion
  - 4.2 Sprache, Bilder, Metaphern und Geschichten
  - 4.3 Die Haltung macht's: offen, empathisch und wertschätzend kommunizieren
  - 4.4 Aktiv zuhören – argumentieren – überzeugen – motivieren
  - 4.5 Die eigene Gesprächs- und Argumentationsführung analysieren
5. Konfliktpotenziale erkennen – Konflikte handhaben – wirksam verhandeln
  - 5.1 Vielfalt respektieren – Chancen nutzen
  - 5.2 Empathie für sich und andere entwickeln
  - 5.3 Systemische Lösungsarbeit und Reframing
  - 5.4 Konstruktiv verhandeln: klare Worte finden – Interessen statt Positionen
6. Eigene Projekte realisieren
  - 6.1 Wirksam Ziele setzen – fokussieren – reflektieren
  - 6.2 Vom agilen Umgang mit der eigenen Zeit
  - 6.3 (Selbst-)Coaching und Inneres Team
  - 6.4 Strategien und Methoden der Selbstführung und -motivation
7. Eigene Ressourcen mobilisieren
  - 7.1 Ressourcen erkennen – Emotionen regulieren
  - 7.2 Reflexion und Innovation – laterales Denken und Kreativität
  - 7.3 Transferstärke und Willenskraft: Bedingungsfaktoren analysieren und steuern



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baber, A. (2015): Strategic connections. The new face of networking in a collaborative world. Amacom, New York.
- Burow, O.-A. (2015): Team-Flow. Gemeinsam wachsen im Kreativen Feld. Beltz, Weilheim/Basel.
- Goleman, D. (2013): Focus. The hidden driver of excellence. Harper Collins USA, New York.
- Grote, S./Goyk, R. (Hrsg.) (2018): Führungsinstrumente aus dem Silicon Valley. Konzepte und Kompetenzen. Springer Gabler, Berlin.
- Kaats, E./Opheij, W. (2014): Creating conditions for promising collaboration. Alliances, networks, chains, strategic partnerships. Springer Management, Berlin.
- Lang, M. D. (2019): The guide to reflective practice in conflict resolution. Rowman & Littlefield, Lanham/Maryland.
- Martin, S. J./Goldstein, N. J./Cialdini, R. B. (2015): The small BIG. Small changes that spark BIG influence. Profile Books, London.
- Parianen, F. (2017): Woher soll ich wissen, was ich denke, bevor ich höre, was ich sage? Die Hirnforschung entdeckt die großen Fragen des Zusammenlebens. Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rowohlt Polaris), Reinbek bei Hamburg.
- Sauter, R./Sauter, W./Wolfig, R. (2018): Agile Werte- und Kompetenzentwicklung. Wege in eine neue Arbeitswelt. Springer Gabler, Berlin.
- Werther, S./Bruckner, L. (Hrsg.) (2018): Arbeit 4.0 aktiv gestalten. Die Zukunft der Arbeit zwischen Agilität, People Analytics und Digitalisierung. Springer Gabler, Berlin.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBKA01

## Seminar: Spielanalyse

Modulcode: DLBGDSSA

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Seminar: Spielanalyse)

### Kurse im Modul

- Seminar: Spielanalyse (DLBGDSSA01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Die Rolle des Spiels und des Spielens
- Geschichte des analogen und digitalen Spiels
- Ansätze und Theorien der Analyse
- Methoden zur Analyse analoger Spiele
- Methoden zur Analyse digitaler Spiele
- Instrumente der Dokumentierung

### Qualifikationsziele des Moduls

#### Seminar: Spielanalyse

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle des Spiels und des Spielens in unterschiedlichen Zeiten und Kulturen zu verstehen.
- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des analogen und digitalen Spiels zu benennen.
- elementare Fachbegriffe zu verstehen und innerhalb der Analyse anzuwenden.
- Ansätze (Frameworks z. B. MDA) und (kulturwissenschaftliche) Theorien zur Analyse von analogen und digitalen Spielen nachzuvollziehen, zu erklären und zu bewerten.
- zwischen den Ebenen der Produktion, des Textes/Spieles/Artefaktes und der Aneignung zu unterscheiden.
- die Geschichte der klassischen und modernen Spielanalyse (und ihrer unterschiedlichen Diskurse z. B. „Narratologie vs. Ludologie“) nachzuvollziehen und zu bewerten.
- Kriterien zur Analyse einzelner Spiele oder Spielgenres je nach Analysezweck auszuwählen und anzuwenden.
- Wiederkehrende Strukturen, Gameplayelemente (z. B. Prinzipien & Mechaniken) und ihr Zusammenspiel, ihre Dynamik und ihre Wirkung auf den Spieler zu erkennen und zu verstehen.
- Ziele und Instrumente der Analyse zu kennen und zu nutzen.
- Methoden der Analyse, abhängig von der Analyseebene (z. B. Umfragen auf der Ebene der Aneignung), zu benennen und anzuwenden.
- selbständig mit Hilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden Spiele zu analysieren und in Abhängigkeit von der Zielgruppe zu dokumentieren.

#### Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Methoden

#### Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Seminar: Spielanalyse

Kurscode: DLBGDSSA01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Kurs beschäftigt sich zunächst mit den Fragen warum und wie wir spielen, was überhaupt ein Spiel ist und welche Arten des Spielens es gibt. Danach wird die Geschichte der analogen und digitalen Spiele diskutiert und Ansätze und Theorien der Spielanalyse vorgestellt und angewendet. Ein weiterer Fokus ist die Analyse der Kontexte der Produktion, der Artefakte und der Aneignung bzw. des Spielverhaltens. Später im Kurs werden formale Aspekte, wie die Rolle von Regeln in einem prozessgeleiteten System und Formen der Repräsentation diskutiert. Darüber hinaus werden unterschiedliche Methoden der Analyse, Arten von Quellen und Instrumente der Datenerhebung (z. B. „Tracking Systems“/„Game Metrics“) vorgestellt und diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle des Spiels und des Spielens in unterschiedlichen Zeiten und Kulturen zu verstehen.
- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des analogen und digitalen Spiels zu benennen.
- elementare Fachbegriffe zu verstehen und innerhalb der Analyse anzuwenden.
- Ansätze (Frameworks z. B. MDA) und (kulturwissenschaftliche) Theorien zur Analyse von analogen und digitalen Spielen nachzuvollziehen, zu erklären und zu bewerten.
- zwischen den Ebenen der Produktion, des Textes/Spieles/Artefaktes und der Aneignung zu unterscheiden.
- die Geschichte der klassischen und modernen Spielanalyse (und ihrer unterschiedlichen Diskurse z. B. „Narratologie vs. Ludologie“) nachzuvollziehen und zu bewerten.
- Kriterien zur Analyse einzelner Spiele oder Spielgenres je nach Analyseziel auszuwählen und anzuwenden.
- Wiederkehrende Strukturen, Gameplayelemente (z. B. Prinzipien & Mechaniken) und ihr Zusammenspiel, ihre Dynamik und ihre Wirkung auf den Spieler zu erkennen und zu verstehen.
- Ziele und Instrumente der Analyse zu kennen und zu nutzen.
- Methoden der Analyse, abhängig von der Analyseebene (z. B. Umfragen auf der Ebene der Aneignung), zu benennen und anzuwenden.
- selbständig mit Hilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden Spiele zu analysieren und in Abhängigkeit von der Zielgruppe zu dokumentieren.

**Kursinhalt**

- Der Kurs beschäftigt sich zunächst mit der Rolle des Spiels und des Spielens, dann mit der Geschichte des analogen und digitalen Spiels, vermittelt Ansätze und Theorien der Analyse und diskutiert schließlich unterschiedliche Methoden zur Analyse analoger und digitaler Spiele, wie auch Instrumente zur Dokumentation der Ergebnisse.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bjork, S./Holopainen, J. (2005). Patterns in Game Design. Thomson Learning, Stamford.
- Brathwaite, B./Schreiber, Ian (2008): Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Cengage Learning, Boston, MA.
- Elias, G./Garfield, R./Gutschera, R. (2012): Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge, MA.
- Engelstein, G. (2019): Building Blocks of Tabletop Game Design. CRC Press, Boca Raton, FL.
- Fernández-Vara, C. (2019): Introduction to Game Analysis. 2. Auflage, Routledge, New York, NY.
- Fullerton, T. (2014): Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 3. Auflage, AK Peters/CRC Press, Wellesley.
- Hunicke, R./LeBlanc, M./Zubek, R. (2004): MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: Proceedings of the Challenges in Games. AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence.
- Schell, J. (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. Auflage, CRC Press, Boca Raton, FL.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Seminar
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDSSA01

## Projekt: Game Art

Modulcode: DLBGDPGA

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Game Art)

### Kurse im Modul

- Projekt: Game Art (DLBGDPGA01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

Anhand praktischer Übungen werden Grundlagen des 3D Modelings erarbeitet. Abschließend wird ein Projekt in einer 3D Engine angelegt und die erstellten Daten werden integriert.

**Qualifikationsziele des Moduls****Projekt: Game Art**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine einfache Geometrie in einer 3D Software zu erstellen.
- Texturen zu erstellen und auf einer 3D Geometrie zu verwenden.
- Normalmaps aus Farbtexturen zu erstellen.
- einfache UV Mappings zu erstellen.
- 3D Daten in eine Game Engine zu überführen.
- einfache Materialien in einer Game Engine zu erstellen.
- eine simple Beleuchtung einer 3D Szene in der Game Engine vorzunehmen.
- sich mithilfe des neuen Vokabulars fachlich zu artikulieren.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module im Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Projekt: Game Art

Kurscode: DLBGDPGA01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die visuellen Inhalte eines Computerspiels können je nach Genre und ästhetischem Anspruch mit 2D oder 3D Grafik transportiert werden. Entscheidet man sich für die Verwendung von 3D Grafik wird die Kenntnis komplexer Tools und Workflows abverlangt. In diesem Modul werden die Grundlagen des 3D Modeling als auch der Umgang mit Texturen und UV Maps vermittelt. Zudem wird die Integration von Geometrie in eine 3D Game Engine behandelt, um die Daten in einem Projekt verwenden zu können. Im Zuge der Übung werden nicht nur neue Fähigkeiten vermittelt, auch wird ein neuer Wortschatz etabliert, welcher in der Spieleproduktion Verwendung findet.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine einfache Geometrie in einer 3D Software zu erstellen.
- Texturen zu erstellen und auf einer 3D Geometrie zu verwenden.
- Normalmaps aus Farbtexturen zu erstellen.
- einfache UV Mappings zu erstellen.
- 3D Daten in eine Game Engine zu überführen.
- einfache Materialien in einer Game Engine zu erstellen.
- eine simple Beleuchtung einer 3D Szene in der Game Engine vorzunehmen.
- sich mithilfe des neuen Vokabulars fachlich zu artikulieren.

## Kursinhalt

- Anhand einer kleinen 3D Szene werden Grundlagen des 3D Modeling vermittelt. Die Szene beinhaltet einen geschlossenen Gang in dem sich der Spieler später in der Game Engine bewegen kann. Für diesen Gang werden Texturen erstellt welche entsprechend auf der Geometrie aufgebracht werden. Die erstellten Daten werden anschließend in ein Game Engine Projekt integriert. Dort werden Kollisionseigenschaften der Geometrie eingestellt und Materialien erzeugt, welche die zuvor erstellten Texturen benutzen. Anschließend wird die Szene mit den Engine internen Lichtquellen beleuchtet und begehbar gemacht.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Ahearn, L. (2017): 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds. CRC Press. Boca Raton, FL.
- o.V. (2015): Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts. 3dtotal Publishing. Worcester.
- Papstein, K./Steiner, M. (2015): ZBrush Characters and Creatures. 3dtotal Publishing. Worcester.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDPGA01



# User Experience

Modulcode: DLBMIUEX1

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Katharina Bredies (User Experience)

## Kurse im Modul

- User Experience (DLBMIUEX01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen User Experience
- Customer Journey
- Ausgewählte UX-Techniken
- UX-Bewerten
- Informationsdesign
- UX im Großen

**Qualifikationsziele des Moduls****User Experience**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff User Experience und dessen Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen.
- Touchpoints zu analysieren, Customer Journey Maps zu erstellen und Personas zu beschreiben.
- gezielt geeignete Techniken zu User Experience Design zu beschreiben und für eine konkrete Aufgabe gezielt auszuwählen.
- Techniken für die Bewertung von UX zu beschreiben und für konkrete Aufgaben geeignete Techniken auszuwählen.
- ausgewählte Techniken für das Informationsdesign zu beschreiben und abzugrenzen.
- Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Experience auf Prozess-, Service- und Unternehmensebene zu beschreiben und abzugrenzen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# User Experience

Kurscode: DLBMIUEX01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Begriff User Experience (UX) bezeichnet ganz allgemein die Erfahrung bzw. das Erlebnis, welches bei Nutzern und Kunden von Unternehmensangeboten erzeugt wird. Hier geht es also nicht nur darum die Usability von IT-Systemen zu verbessern, sondern ganzheitlich die Erfahrung von Nutzern und Kunden zu analysieren, zu gestalten und zu bewerten. Nach einer Einführung in das Thema User Experience wird zunächst das Konzept der Customer Journey erläutert und deren Einsatz diskutiert. Anschließend werden ausgewählte Techniken für die Gestaltung von User Experience eingeführt. Danach werden konkrete Techniken zur Bewertung von UX diskutiert und das Thema Informationsdesign betrachtet. Abschließend wird erläutert, wie UX auf der Ebene von Services und Unternehmen gezielt gestaltet werden kann.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff User Experience und dessen Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen.
- Touchpoints zu analysieren, Customer Journey Maps zu erstellen und Personas zu beschreiben.
- gezielt geeignete Techniken zu User Experience Design zu beschreiben und für eine konkrete Aufgabe gezielt auszuwählen.
- Techniken für die Bewertung von UX zu beschreiben und für konkrete Aufgaben geeignete Techniken auszuwählen.
- ausgewählte Techniken für das Informationsdesign zu beschreiben und abzugrenzen.
- Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Experience auf Prozess-, Service- und Unternehmensebene zu beschreiben und abzugrenzen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der UX
  - 1.1 Begriffe, Konzepte, Geschichte
  - 1.2 User Experience Design und Management
  - 1.3 Ausgewählte Szenarien aus der Praxis

2. Analyse
  - 2.1 Contextual Inquiry
  - 2.2 Touchpoint-Analyse
  - 2.3 Customer Journey Map
  - 2.4 Persona
3. Ideenfindung
  - 3.1 Use Cases
  - 3.2 User Stories
  - 3.3 Storyboards
4. Entwurf und Prototyping
  - 4.1 Die menschliche Wahrnehmung
  - 4.2 Card Sorting
  - 4.3 Skizzen und Scribbles
  - 4.4 Wireframes
  - 4.5 Prototyping
  - 4.6 Guidelines und Styleguides
5. Evaluation
  - 5.1 Usability Testing
  - 5.2 Beobachtungstechniken
  - 5.3 Befragungstechniken und Fragebögen
6. „UX im Großen“
  - 6.1 UX in Services und Geschäftsprozessen
  - 6.2 UX von Unternehmen

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Gothelf, J./Seiden, J. (2015): Lean Ux. Mitp, Frechen.
- Jacobsen, J./Meyer, L. (2017): Praxisbuch Usability und UX. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Keller, B./Ott, C. S. (2017): Touchpoint Management. Haufe Lexware, Freiburg.
- Moser, C. (2012): User Experience Design. Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Springer, Heidelberg.
- Richter, M./Flückiger, M. (2016): Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen. 4. Auflage, Springer Vieweg, Heidelberg.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Projekt: Analoges Spiel

Modulcode: DLBGDPAS

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Analoges Spiel)

### Kurse im Modul

- Projekt: Analoges Spiel (DLBGDPAS01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Portfolio

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

Innerhalb des Moduls wird die Entwicklung eines analogen Spiels (nicht Videospiele) durchgeführt. Die Phasen einer Brettspiel-Produktion werden beispielhaft durchlaufen. Im Rahmen eines Portfolios entsteht ein fertiges, spielbares analoges Spiel (Kartenspiel oder Brettspiel).

**Qualifikationsziele des Moduls****Projekt: Analoges Spiel**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Vorteile von nicht-digitalen Spielen zu verstehen.
- Prioritäten in einer Produktion einzustufen.
- eine Spielidee in eine spielbare Version zu bringen.
- ein analoges Spiel zu entwickeln und einem Verlag zu präsentieren.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Projekt: Analoges Spiel

Kurscode: DLBGDPAS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Entwicklung eines klassischen Brettspiels bzw. Kartenspiels ermöglicht einen Fokus auf bestimmte Spielmechaniken, für gezielte Zielgruppen. Mechaniken und Prozesse sind weniger komplex, als bei Videospielen und können dadurch besser erfahren werden. Das schnelle iterative Prototyping mit Papier befreit Game Designer von den technischen Rahmenbedingungen eines digitalen Videospieles. Durch Produktion eines fertigen Spiels werden die Produktionsphasen der klassischen Spieleentwicklung durchlaufen und verstanden. Die Möglichkeit analoge Spiele zu konzipieren und als Prototyp Verlagen anzubieten erweitert das Portfolio des Game Designers um einen weiteren populären Markt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Vorteile von nicht-digitalen Spielen zu verstehen.
- Prioritäten in einer Produktion einzustufen.
- eine Spielidee in eine spielbare Version zu bringen.
- ein analoges Spiel zu entwickeln und einem Verlag zu präsentieren.

## Kursinhalt

- Innerhalb des Kurses wird ein klassisches Brett- oder Kartenspiel entwickelt und als pitchfähiger Prototyp ausgearbeitet. Dabei kann der Fokus auf einzelne Spielmechaniken gelegt werden und auf die Anwendung dieser auf bestimmte Zielgruppen. Außerdem wird der Prozess der Spieleentwicklung von analogen Spielen durchlaufen und die Unterschiede zur Videospielebranche aufgezeigt.

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Grubb, J. et al (2016): Des Kobolds Handbuch des Brettspiel-Designs. Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, Waldems.
- Schell, J. (2016): Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. 2. Auflage, mitp-Verlag, Bonn
- Werneck, T. (2007): Leitfaden für Spieleerfinder und solche, die es werden wollen. 6. Auflage, Ravensburger Spieleverlag, Ravensburg.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed





# 3. Semester

---



# Game Development und Level Design

Modulcode: DLBGDGLD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Game Development und Level Design)

## Kurse im Modul

- Game Development und Level Design (DLBGDGLD01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Level Design im Kontext eines Projektes
- Werkzeuge und Methoden
- Prinzipien des Level Designs
- Level Design Prozess im Detail

**Qualifikationsziele des Moduls****Game Development und Level Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die typischen Aufgaben eines Level Designers zu benennen, sowie dessen Rolle im Kontext des Entwicklungsprozesses eines Spiels zu verstehen.
- grundlegende Prinzipien des Level Designs aufzuführen und miteinander in Bezug zu setzen.
- sich die Methoden und Werkzeuge des Level Designs in Erinnerung zu rufen und auf konkrete Fragestellungen anzuwenden.
- die einzelnen Schritte im Level Design Prozess aufzuführen und die jeweils entstehenden Artefakte sowie ihre Bedeutung im Gesamtprojekt zu erläutern.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik



# Game Development und Level Design

Kurscode: DLBGDGDLD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Level Designer erschaffen die Welten in denen Spieler ein Spiel erleben. Dabei stellen sie sich der Herausforderung, eine Balance zwischen Projektanforderungen und -limitationen, Gameplay und räumlicher Gestaltung zu finden, die umsetzbar ist und Spaß macht. Neben der architektonischen und landschaftlichen Gestaltung prägen Level Designer meist auch Beleuchtung, die Klangkulisse und Zwischensequenzen der virtuellen Welt. Dieser Kurs gibt eine Einführung in Techniken und Werkzeuge, auf die beim Level Design zurückgegriffen werden können. Neben theoretischen Grundlagen und Prinzipien des Level Designs wird der Designprozess im Detail vorgestellt und auf typische Arbeitsschritte und Zwischenergebnisse eingegangen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die typischen Aufgaben eines Level Designers zu benennen, sowie dessen Rolle im Kontext des Entwicklungsprozesses eines Spiels zu verstehen.
- grundlegende Prinzipien des Level Designs aufzuführen und miteinander in Bezug zu setzen.
- sich die Methoden und Werkzeuge des Level Designs in Erinnerung zu rufen und auf konkrete Fragestellungen anzuwenden.
- die einzelnen Schritte im Level Design Prozess aufzuführen und die jeweils entstehenden Artefakte sowie ihre Bedeutung im Gesamtprojekt zu erläutern.

## Kursinhalt

1. Grundlagen des Level Design
  - 1.1 Historische Entwicklung des Level Design
  - 1.2 Definition Level Design
  - 1.3 Lernen aus anderen Disziplinen
  - 1.4 Erschaffen einer Welt
2. Level Design im Kontext eines Projektes
  - 2.1 Kreativität und planbare Prozesse
  - 2.2 Rollen im Entwicklungsprozess
  - 2.3 Anforderungen und Rahmenbedingungen
  - 2.4 Dokumente und Artefakte

3. Werkzeuge und Methoden
  - 3.1 Analoge Techniken
  - 3.2 Digitale Werkzeuge und Editoren
  - 3.3 Design Pattern
4. Prinzipien des Level Designs I
  - 4.1 Eindeutigkeit der visuellen Sprache, Spaß an der Navigation
  - 4.2 Ohne Worte eine Geschichte erzählen
  - 4.3 Klare Ziele, offene Lösungswege
  - 4.4 Fortwährendes Lernen und Fordern der Spieler
  - 4.5 Überraschung und unerwartete Wendungen
5. Prinzipien des Level Designs II
  - 5.1 Spieler ermächtigen
  - 5.2 Möglichkeiten, Risiken und Belohnungen klar kommunizieren
  - 5.3 Effiziente Nutzung von Entwicklungsressourcen
  - 5.4 Emotionen wecken
  - 5.5 Spielmechaniken ins Rampenlicht setzen
6. Level Design Prozess I: Ideenfindung und Konzepterstellung
  - 6.1 Anforderungen, Chancen und Limitationen verstehen
  - 6.2 Ideen finden, sammeln und strukturieren
  - 6.3 Grobkonzept – Flussdiagramme
  - 6.4 Feinkonzept – Grundrisse und Landkarten
  - 6.5 Das Tutorial – Der Sonderfall
7. Level Design Prozess II: Umsetzung und Feinschliff
  - 7.1 Digitale Prototypen – White Boxing
  - 7.2 Spieletests
  - 7.3 Beleuchtung, Sound und Musik
  - 7.4 Zwischensequenzen
  - 7.5 Feinschliff und Finalisierung
8. Skalierungstechniken
  - 8.1 Modulares Level Design
  - 8.2 Prozedurale Generierung von Levels
  - 8.3 Spielergenerierte Levels

9. Weitere Design Pattern
  - 9.1 Einzel- vs. Mehrspieler Spiele
  - 9.2 Offene vs. lineare Welten
  - 9.3 Genrespezifische Besonderheiten

## Literatur

### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- Alexander, C. (1978): A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction. Oxford University Press, New York, NY.
- Schell, J. (2016): Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. 2. Auflage, mitp, Frechen.
- Taylor, D. (2013): Ten Principles of Good Level Design (Part 1). (URL: [https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20130929/196791/Ten\\_Principles\\_of\\_Good\\_Level\\_Design\\_Part\\_1.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20130929/196791/Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_1.php) [letzter Zugriff: 11.06.2020]).
- Taylor, D. (2013): Ten Principles of Good Level Design (Part 2). (URL: [https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20131006/197209/Ten\\_Principles\\_of\\_Good\\_Level\\_Design\\_Part\\_2.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20131006/197209/Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_2.php) [letzter Zugriff: 11.06.2020]).
- Totten, C. (2019): Architectural Approach to Level Design: Second Edition. 2. Auflage, CRC Press, Boca Raton, FL.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# IT-Projektmanagement

Modulcode: IPMG

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Tobias Brückmann (IT-Projektmanagement)

## Kurse im Modul

- IT-Projektmanagement (IPMG01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Begriffe und Grundlagen im IT-Projektmanagement
- Planungstechniken im Großen und Kleinen
- Techniken zu Priorisierung, Aufwandschätzung, Projektcontrolling
- Techniken zu Stakeholder-, Kommunikations- und Risikomanagement
- Organisation und Struktur im IT-Projektmanagement
- Denkmodelle im IT-Projektmanagement

<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>IT-Projektmanagement</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundprinzipien und Aufgaben von IT-Projektmanagement zu erläutern und voneinander abzugrenzen.</li> <li>▪ wichtige, praktische Techniken und Methoden, die für die Durchführung von IT-Projektmanagement erforderlich sind zu beschreiben.</li> <li>▪ die grundlegenden Vorgehensmodelle wiederzugeben und deren Vor- und Nachteile sowie deren Einsatzmöglichkeiten zu erläutern.</li> <li>▪ auf Basis von gegebenen Praxisszenarien mögliche Projektrisiken zu identifizieren und geeignete Maßnahmen aus dem IT-Projektmanagement zu wählen, um die Risiken gezielt zu minimieren.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik &amp; Software-Entwicklung</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich IT &amp; Technik</p>

# IT-Projektmanagement

Kurscode: IPMG01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs werden typische Probleme beim Management von SW-Projekten diskutiert und dabei Methoden und Techniken vermittelt, mit denen die Herausforderungen gezielt adressiert werden können. Darüber hinaus werden Standard-Vorgehensmodelle für das IT-Projektmanagement erläutert und gezielt deren Stärken und Schwächen herausgearbeitet.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundprinzipien und Aufgaben von IT-Projektmanagement zu erläutern und voneinander abzugrenzen.
- wichtige, praktische Techniken und Methoden, die für die Durchführung von IT-Projektmanagement erforderlich sind zu beschreiben.
- die grundlegenden Vorgehensmodelle wiederzugeben und deren Vor- und Nachteile sowie deren Einsatzmöglichkeiten zu erläutern.
- auf Basis von gegebenen Praxisszenarien mögliche Projektrisiken zu identifizieren und geeignete Maßnahmen aus dem IT-Projektmanagement zu wählen, um die Risiken gezielt zu minimieren.

## Kursinhalt

1. Begriffe und Grundlagen im IT-Projektmanagement
  - 1.1 Projektbegriff und Arten von IT-Projekten
  - 1.2 IT-Projektlebenszyklus
  - 1.3 Multiprojektmanagement – Das Projekt im Kontext der Organisation
2. Planungstechniken
  - 2.1 Planung im Großen: Meilensteine, Teilaufgaben, Arbeitspakete
  - 2.2 Planung im Großen: Gantt-Diagramme
  - 2.3 Planung und Organisation von Arbeitspaketen: Kanban Board
3. Priorisierung, Aufwandschätzung, Projektcontrolling
  - 3.1 Priorisierung
  - 3.2 Aufwandsschätzung
  - 3.3 Projektcontrolling

4. Stakeholder-, Kommunikations- und Risikomanagement
  - 4.1 Stakeholder Management
  - 4.2 Kommunikationsmanagement
  - 4.3 Risikomanagement
  
5. Organisation und Struktur im IT-Projektmanagement
  - 5.1 Überblick und Managementebenen von PRINCE2
  - 5.2 Managementprozesse in PRINCE2
  - 5.3 Pragmatisches IT-Projektmanagement (PITPM)
  - 5.4 Konfiguration des IT-Projektes in PITPM
  - 5.5 Steuern des Projekts in PITPM
  
6. Denkmodelle im IT-Projektmanagement
  - 6.1 Agile Softwareentwicklung
  - 6.2 Value-Based Software Engineering



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Berkun, S. (2009): Die Kunst des IT-Projektmanagements. 2. Auflage, O'Reilly, Sebastopol (CA).
- DeMarco, T. (2003): Bärenango. Mit Risikomanagement Projekte zum Erfolg führen. Carl Hanser Verlag, München.
- Geirhos, M. (2011): IT-Projektmanagement. Was wirklich funktioniert – und was nicht. Galileo Computing, Bonn.
- Höhn, R./Höppner S. (2008): Das V-Modell XT. Grundlagen, Methodik und Anwendungen. Springer, Berlin/Heidelberg.
- Malik, M. (2006): Führen, Leisten, Leben. Wirksames Management für eine neue Zeit. Campus, Frankfurt a. M.
- Mangold, P. (2009): IT-Projektmanagement kompakt. 3.Auflage, Spektrum.
- Motzel, E./Pannenbäcker, O. (1998): Projektmanagement-Kanon. Der deutsche Zugang zum Project Management Body of Knowledge. TÜV-Verlag, Köln.
- Patzak, G./Rattay, G.: Projektmanagement. Leitfaden zum Management von Projekten, Projektportfolios und projektorientierten Unternehmen. 5. Auflage, Linde Verlag, Wien.
- Phillips, J. (2010): IT Project Management. On Track from Start to Finish. 3. Auflage, McGraw-Hill, New York.
- Pichler, R. (2007): Scrum. Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen. dpunkt.verlag, Heidelberg.
- Schwalbe, K. (2010): Information Technology Project Management. 6. Auflage, Course Technology, Independence (KY).
- Tiemeyer, E. (2010): Handbuch IT-Projektmanagement. Vorgehensmodelle, Managementinstrumente, Good Practices. Hanser, München.
- Versteegen, G. (2000): Projektmanagement: mit dem Rational Unified Process. Springer, Berlin/Heidelberg.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

IPMG01

# Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Modulcode: DLBMIUID1

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Katharina Bredies (Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces)

## Kurse im Modul

- Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces (DLBMIUID01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Einführung, Begriffe, Grundlagen
- Gestaltungsprozess
- Informationsarchitektur
- Gestaltungselemente von User Interfaces
- Responsive User Interfaces: Gestalten und Umsetzen
- Gebrauchstauglichkeit

**Qualifikationsziele des Moduls****Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Konzepte zur Gestaltung von User Interfaces zu benennen und zu beschreiben sowie die Grundprinzipien des Gestaltungsprozesses anzuwenden.
- den Nutzen und den Einsatz von Informationsarchitekturen bei der Gestaltung von User Interface zu beschreiben sowie Makro- und Mikroinformationsarchitekturen zu erstellen.
- die Gestaltungselemente von User Interfaces zu benennen und zu beschreiben.
- die zentralen Konzepte für responsive User Interfaces zu benennen, abzugrenzen und zu beschreiben.
- die Begriffe Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit zu erläutern, deren Bezug zur Gestaltung von User Interfaces darzustellen sowie wichtige Konzepte daraus bei der Gestaltung von User Interfaces anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Kurscode: DLBMIUID01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Im Rahmen dieses Kurses werden Grundlagen und wichtige Konzepte für die Gestaltung von User Interfaces dargestellt und diskutiert. Hier wird ein Schwerpunkt auf Web- und Mobile UIs gelegt. Nach einer kurzen Einführung in den Themenbereich Gestaltung und Ergonomie von UIs, wird zunächst der allgemeine Ablauf von Gestaltungsprozessen für UI dargestellt und diskutiert. Anschließend wird das Konzept der Informationsarchitektur eingeführt, was ein wesentliches Modell zur inhaltlichen Strukturierung von UIs darstellt, bevor typische Gestaltungselemente in UIs vorgestellt und beschrieben werden. Hiernach wird das Thema Gestaltung von responsiven User Interfaces behandelt. Die Themen Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit bilden den Abschluss dieses Kurses.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Konzepte zur Gestaltung von User Interfaces zu benennen und zu beschreiben sowie die Grundprinzipien des Gestaltungsprozesses anzuwenden.
- den Nutzen und den Einsatz von Informationsarchitekturen bei der Gestaltung von User Interface zu beschreiben sowie Makro- und Mikroinformationsarchitekturen zu erstellen.
- die Gestaltungselemente von User Interfaces zu benennen und zu beschreiben.
- die zentralen Konzepte für responsive User Interfaces zu benennen, abzugrenzen und zu beschreiben.
- die Begriffe Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit zu erläutern, deren Bezug zur Gestaltung von User Interfaces darzustellen sowie wichtige Konzepte daraus bei der Gestaltung von User Interfaces anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Einführung, Begriffe, Grundlagen
  - 1.1 Begriffsklärung: User Interface, Ergonomie, Gebrauchstauglichkeit
  - 1.2 Typen von User Interfaces
  - 1.3 Herausforderungen bei der Gestaltung von User Interfaces
  - 1.4 Normen und Richtlinien

2.	Nutzenzentrierter Gestaltungsprozess
2.1	Nutzerzentrierter Gestaltungsprozess
2.2	Kooperatives, iteratives Vorgehen
2.3	Anforderungen und Zielgruppen
2.4	Prototyping und Evaluationen
2.5	Double-Diamond-Design-Modell
3.	Informationsarchitektur
3.1	Typen von Websites
3.2	Makro-Informationsarchitektur
3.3	Mikro-Informationsarchitektur
4.	Gestaltungselemente von User Interfaces
4.1	Navigationselemente
4.2	Suchfunktion
4.3	Seitengestaltung
4.4	Barrierefreiheit
5.	Responsive User Interfaces
5.1	Grundlagen, Prinzipien, Herausforderungen
5.2	Layouttypen, Grid-Systeme, Breakpoints
5.3	Media Queries
5.4	Layout-Patterns

<b>Literatur</b>
<b>Pflichtliteratur</b>
<b>Weiterführende Literatur</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erlhöfer, S. et al. (2017): Website-Konzeption und Relaunch. Das Handbuch für die Praxis. Rheinwerk Computing, Bonn.</li> <li>▪ Ertel, A. et al (2017): Responsive Webdesign. Konzepte, Techniken, Praxisbeispiele. Rheinwerk Computing, Bonn.</li> <li>▪ Hahn, M. (2017): Webdesign. Das Handbuch zur Webgestaltung. Rheinwerk Computing, Bonn.</li> <li>▪ Jacobsen, J. et al. (2017): Praxisbuch Usability und UX. Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt. Rheinwerk Computing, Bonn.</li> <li>▪ Schmid, M. et al. (2017): Technisches Interface Design. Anforderungen, Bewertung und Gestaltung. Springer Vieweg, Wiesbaden.</li> <li>▪ Thesmann, S. (2016): Interface Design. Usability, User Experience und Accessibility im Web gestalten. 2. Auflage, Springer Vieweg, Wiesbaden.</li> </ul>



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Advanced Game Design

Modulcode: DLBGDAGD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> DLBGDGS01, DLBGDEG01	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	---	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Advanced Game Design)

### Kurse im Modul

- Advanced Game Design (DLBGDAGD01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Fachpräsentation

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Grundprinzipien des Game-Balancings
- Zufallseffekte
- Symmetrische vs. asymmetrische Spiele
- Fairness
- Schwierigkeit
- Spielprogression
- Game Feel

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Advanced Game Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundprinzipien des Game-Balancings anzuwenden.
- passende Hilfsmittel zur Erzielung einer gewünschten Spielerfahrung auszuwählen.
- die Auswirkung von Zufallseffekten in Spielen zu kontrollieren.
- Games im Hinblick auf Fairness, Schwierigkeit, Spielprogression und Game Feel zu analysieren.
- Spreadsheets zur Durchführung von Balancing-Aufgaben zu erstellen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Advanced Game Design

Kurscode: DLBGDAGD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBGDGS01, DLBGDEG01

## Beschreibung des Kurses

Durch das Festlegen von Spielregeln und das Konzipieren von Spielmechaniken prägen Game Designer die Spielerfahrung der Rezipienten. Der Kurs lehrt auf Detailebene die Möglichkeiten, die Game Designern hierbei zur Verfügung stehen. Insbesondere geht es um die unter dem Oberbegriff "Balancing" bezeichnete Feinjustierung von Spielparametern im Hinblick auf Fairness, Schwierigkeit, Spielprogression und Game Feel (das taktile, kinästhetische Empfinden).

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundprinzipien des Game-Balancings anzuwenden.
- passende Hilfsmittel zur Erzielung einer gewünschten Spielerfahrung auszuwählen.
- die Auswirkung von Zufallseffekten in Spielen zu kontrollieren.
- Games im Hinblick auf Fairness, Schwierigkeit, Spielprogression und Game Feel zu analysieren.
- Spreadsheets zur Durchführung von Balancing-Aufgaben zu erstellen.

## Kursinhalt

1. Grundprinzipien des Balancings
  - 1.1 Komplexitätsreduktion
  - 1.2 Festlegung zentraler Gameplay-Ressourcen
  - 1.3 Priorisierung und Kaskadierung
2. Zufall
  - 2.1 Gründe für Einsatz von Zufallselementen
  - 2.2 Zufall aus Spielersicht
  - 2.3 Zufall und Pseudo-Zufall
  - 2.4 Berechenbarkeit und Kontrolle von Zufallseffekten
3. Symmetrische vs. asymmetrische Spiele
  - 3.1 Symmetrische Ausgangssituationen in Multiplayer-Spielen
  - 3.2 Überwinden von Asymmetrien und Methoden der Symmetrisierung

4.	Fairness: Transitive Beziehungen
4.1	Auswirkung unfairer transitiver Beziehungen
4.2	Erstellung von Kostenkurven
4.3	Der spielerische Wert schlechter Wahlmöglichkeiten
5.	Fairness: Nicht-transitive Beziehungen
5.1	Auswirkungen unfairer nicht-transitiver Beziehungen
5.2	Harte und weiche Nicht-Transitivität
5.3	Bewertungs-Matrizen
6.	Schwierigkeit
6.1	Ursachen dafür, dass Spiele als schwer empfunden werden
6.2	Operationalisierung von Schwierigkeit erzeugenden Effekten
7.	Spielprogression
7.1	Erstellung eines Progressions-Spreadsheets
7.2	Power-Progression vs. Threat-Progression
8.	Game Feel
8.1	Aufschlüsselung von Game Feel in Einzelkomponenten
8.2	Gestaltungsprinzipien von Spielen mit gelungenem Game Feel

<b>Literatur</b>
<b>Pflichtliteratur</b>
<b>Weiterführende Literatur</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bewersdorff, J. (2018): Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen. 7. Auflage, Springer Spektrum, Wiesbaden.</li><li>▪ Schreiber, I. (2010): Game Balance Concepts (URL: <a href="https://gamebalanceconcepts.wordpress.com">https://gamebalanceconcepts.wordpress.com</a> [letzter Zugriff: 31.5.2020]).</li><li>▪ Swink, S. (2009): Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. 1. Auflage, Morgan Kaufmann, Burlington.</li></ul>

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDAGD01



# Game Development und Game Engine

Modulcode: DLBGDGDGE

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Game Development und Game Engine)

## Kurse im Modul

- Game Development und Game Engine (DLBGDGDGE01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Definition und Bestandteile einer Game Engine
- Allgemeine Konzepte
- Entwicklungsprozesse
- Erweiterte Systeme und Konzepte
- Gängige Game Engines im Detail

**Qualifikationsziele des Moduls****Game Development und Game Engine**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Bestandteile einer Game Engine zu benennen und zu verstehen, wie diese ineinandergreifen.
- gängige Game Engines aufzulisten, sich deren Konzepte in Erinnerung zu rufen und Fachtermini sicher zu gebrauchen.
- eine Game Engine hinsichtlich ihrer Eignung zur Umsetzung eines Game Designs zu analysieren und zu bewerten.
- die Werkzeuge und Editoren einer Game Engine zu verstehen, Arbeitsabläufe nachzuvollziehen und bei Bedarf selbst durchzuführen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Game Development und Game Engine

Kurscode: DLBGDGDGE01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Entwicklung eines Computerspieles ist komplex. Die einzelnen technischen Bestandteile, darunter Grafik, Physik, Animationen, Sound und Musik, Benutzereingabe und künstliche Intelligenz müssen nahtlos ineinandergreifen und sich zu einem funktionierenden fertigen Spiel zusammenfügen. Eine Game Engine liefert das technische Grundgerüst, welches ein Spiel antreibt. Die Game Engine stellt Bausteine zur Verfügung, aus denen sich ein Spiel Stück für Stück zusammensetzen lässt. Dieses Modul gibt eine Einführung in die allgemeinen Konzepte einer Game Engine. Anschließend werden die wichtigsten Werkzeuge und typische Arbeitsabläufe am Beispiel ausgewählter gängiger Game Engines aufgezeigt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Bestandteile einer Game Engine zu benennen und zu verstehen, wie diese ineinandergreifen.
- gängige Game Engines aufzulisten, sich deren Konzepte in Erinnerung zu rufen und Fachtermini sicher zu gebrauchen.
- eine Game Engine hinsichtlich ihrer Eignung zur Umsetzung eines Game Designs zu analysieren und zu bewerten.
- die Werkzeuge und Editoren einer Game Engine zu verstehen, Arbeitsabläufe nachzuvollziehen und bei Bedarf selbst durchzuführen.

## Kursinhalt

1. Einleitung
  - 1.1 Historische Entwicklung von Game Engines
  - 1.2 Definition einer Game Engine
  - 1.3 Kategorisierung von Game Engines
  - 1.4 Bestandteile einer Game Engine
  - 1.5 Parameter zur Bewertung einer Game Engine

2. Allgemeine Konzepte
  - 2.1 Projekte
  - 2.2 Szenen
  - 2.3 Objekte
  - 2.4 Komponenten
  - 2.5 Game Loop
3. Entwicklungsprozesse I
  - 3.1 Projekt einrichten
  - 3.2 Assets importieren und nutzen
  - 3.3 Scripting und Events
  - 3.4 Benutzereingabe und Steuerung
  - 3.5 Grafische Benutzeroberfläche
4. Entwicklungsprozesse II
  - 4.1 Animationen und Sound
  - 4.2 Terrain und Tilemaps
  - 4.3 Navigation und Wegfindung
  - 4.4 Shader programmieren und nutzen
5. Erweiterte Systeme und Konzepte
  - 5.1 Laden und Speichern
  - 5.2 Netzwerk und Mehrspieler
  - 5.3 Datenorientiertes Design
6. Gängige Game Engines im Detail
  - 6.1 Einführung Beispielprojekt
  - 6.2 Unreal Engine
  - 6.3 Unity
  - 6.4 Godot
  - 6.5 Ren'Py
7. Weitere gängige Game Engines
  - 7.1 3D Game Engines
  - 7.2 2D Game Engines
  - 7.3 Mobile Game Engines
  - 7.4 Proprietäre Game Engines

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Blow, J. (2004): Game Development: Harder Than You Think. In: ACM Queue. Band 1, Nr. 10, Februar 2004, S. 28–37, (URL: <https://queue.acm.org/detail.cfm?id=971590> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- Gregory, J. (2018): Game Engine Architecture. 3. Auflage, A K Peters/CRC Press, Boca Raton.
- o.V. (2020): Liste von Spiel-Engines. (URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_von\\_Spiel-Engines](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Spiel-Engines) [letzter Zugriff: 10.06.2020]).

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Projekt: Digitales Spiel

Modulcode: DLBGDPDS

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Digitales Spiel)

### Kurse im Modul

- Projekt: Digitales Spiel (DLBGDPDS01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Portfolio

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

Innerhalb des Moduls wird eine komplette digitale Spielproduktion durchgeführt. Die Phasen einer Spielproduktion werden einzeln durchlaufen und bauen dabei aufeinander auf. So entsteht, im Rahmen eines Portfolios, ein fertiges, spielbares Videospiel.

**Qualifikationsziele des Moduls****Projekt: Digitales Spiel**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Phasen einer digitalen Spieleproduktion zu schildern.
- Prioritäten in einer Produktion einzustufen.
- die Produktion eines Videospieles zu planen.
- ein Videospiele zu produzieren und zu veröffentlichen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Projekt: Digitales Spiel

Kurscode: DLBGDPDS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Für Game Designer ist es wichtig die komplette Produktion eines Videospiele von der Konzeption bis zur Veröffentlichung zu verstehen. Der Prozess der Produktion verkettet aufbauende Phasen und beschreibt den iterativen Charakter der Spieleentwicklung. Die unterschiedlichen Arbeitsbereiche, wie Game Art und Game Coding, werden miteinander verbunden und ein abschließendes Produkt veröffentlicht. Durch die besondere Verbindung von freien kreativen Konzepten und technologisch bedingten Einschränkungen, muss die Produktion flexibel sein und trotzdem versprochene Ziele erfüllen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Phasen einer digitalen Spieleproduktion zu schildern.
- Prioritäten in einer Produktion einzustufen.
- die Produktion eines Videospiele zu planen.
- ein Videospiele zu produzieren und zu veröffentlichen.

## Kursinhalt

- Innerhalb des Moduls wird eine komplette digitale Spielproduktion durchgeführt. Die Phasen Konzeption, Pre-Production, Production und Release einer Spielproduktion werden einzeln durchlaufen und bauen dabei aufeinander auf. So entsteht, im Rahmen eines Portfolios, ein fertiges, spielbaren Videospiele.

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Rollings, A./Adams, E. (2006): Game Design and Development – Fundamentals of Game Design. Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ.
- Schell, J. (2016): Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. 2. Auflage, mitp-Verlag, Bonn.
- Spaulding, S. (2009): Team Leadership in the Game Industry. Cengage Learning Emea, Boston, MA.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed





# 4. Semester

---



## World Design

Modulcode: DLBGDWD

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	5	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Volker Hirsch (World Design)

### Kurse im Modul

- World Design (DLBGDWD01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Fachpräsentation

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- World Design
- Plot Development
- Character Development
- World Building
- Narration, Genres und Level Design
- Herausforderungen in der Entwicklung von Geschichten, Figuren und Welten in einer interaktiven Umgebung

**Qualifikationsziele des Moduls****World Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle von World Design in der Spielentwicklung zu verstehen.
- die Herausforderungen durch die Interaktivität des Spielers im Storytelling für Games einzuschätzen.
- Plot/Handlungen in einer interaktiven Umgebung zu entwickeln.
- glaubhafte Figuren (Character) für Spiele zu entwickeln.
- ansprechende Backstorys (z. B. Geschichte, Kulturen, Wirtschaft) für Welten zu gestalten.
- die Rolle von Narration für das Level Design zu verstehen.
- die Herausforderungen in der Entwicklung von Geschichten, Figuren und Welten für eine interaktive Umgebung zu erkennen und zu bestehen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# World Design

Kurscode: DLBGDWD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

World Design im Storytelling umfasst die Entwicklung von spannenden Handlungen, glaubhaften Figuren und insbesondere die Gestaltung einer Backstory, die das spielerisch zu Erlebende glaubhaft in einen bedeutungsvollen Kontext (Geschichte, Wirtschaft und Gesellschaft) setzt. Diese Kompetenz wird schon lange in vielen Bereichen beziehungsweise Medien genutzt, aber für den Game Designer stellt sich die besondere Herausforderung, dem interaktiven Charakter von Spielen gerecht zu werden und spielspezifische Anforderungen wie Genrekonventionen oder Levelsysteme zu beachten.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle von World Design in der Spielentwicklung zu verstehen.
- die Herausforderungen durch die Interaktivität des Spielers im Storytelling für Games einzuschätzen.
- Plot/Handlungen in einer interaktiven Umgebung zu entwickeln.
- glaubhafte Figuren (Character) für Spiele zu entwickeln.
- ansprechende Backstories (z. B. Geschichte, Kulturen, Wirtschaft) für Welten zu gestalten.
- die Rolle von Narration für das Level Design zu verstehen.
- die Herausforderungen in der Entwicklung von Geschichten, Figuren und Welten für eine interaktive Umgebung zu erkennen und zu bestehen.

## Kursinhalt

1. World Design
  - 1.1 Was ist World Design?
  - 1.2 Möglichkeiten der Anwendung
  - 1.3 Dilemma Autor/Spieler
2. Plot Development
  - 2.1 Was ist ein Plot in einer interaktiven Umgebung?
  - 2.2 Theorien und Modelle
  - 2.3 Vom Plot zum Character

3. Character Development
  - 3.1 Was ist ein glaubhafter Character?
  - 3.2 Entwicklung der Backstory von Charakteren
  - 3.3 Character Sheets & Kaleidoskop als Hilfsmittel
  - 3.4 Character Building & Leveling in Games
4. World Building
  - 4.1 Von der Backstory der Geschichte zu World Building
  - 4.2 Gesellschaft, Wirtschaft & Geschichte als zentrale Hilfsmittel
  - 4.3 Nutzung von Theorien und Methoden angrenzender Wissenschaftsbereiche zur Unterstützung kohärenter und konsistenter Welten
5. Narration, Genres und Level Design
  - 5.1 Narrative Herausforderungen durch Genres
  - 5.2 Genre und Level Design
  - 5.3 Narration und Level Design
6. Herausforderungen in der Entwicklung von Geschichten, Figuren und Welten in einer interaktiven Umgebung
  - 6.1 Grundsatzdilemma Autor/Spieler
  - 6.2 Weitere Probleme und Lösungen

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Crawford C. (2012): On Interactive Storytelling. 2. Auflage, New Riders, San Francisco.
- Jenkins, H. (2004): Game Design as Narrative Architecture. in: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Hg.): First Person: New Media as Story, Performance, Game. MIT Press, Cambridge. <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Rollings, A. & Adams, E. (2003): On Game Design. New Riders, San Francisco.
- Sheldon, L. (2004): Character Development and Storytelling for Games. Premier Press, Portland.
- Schell, J. (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. Auflage, CRC Press, Boca Raton.
- Sylvester, T. (2013): Designing Games. A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media, Newton.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDWD01

## Grundlagen audio-visuelle Medien

Modulcode: DLBMDGAVM

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Oliver Kussinger (Grundlagen audio-visuelle Medien)

### Kurse im Modul

- Grundlagen audio-visuelle Medien (DLBMDGAVM01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Fotografie
- Film/Medienproduktion
- Tontechnik
- 2D/3D Animationstechnik
- Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Bereichen der audio-visuellen Medien
- Aufwands- und Kosteneinschätzung

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Grundlagen audio-visuelle Medien**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.
- die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit einzuschätzen.
- den workflow der audio-visuellen Produktion wiederzugeben.
- einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.
- die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.
- den Begriff Storytelling im Audiovisuellen zu verorten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienproduktion

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Grundlagen audio-visuelle Medien

Kurscode: DLBMDGAVM01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, in diesem Kurs einen möglichst guten Überblick über sämtliche Bereiche und Möglichkeiten des Themas „audio-visuelle Medien“ zu vermitteln. Die zentralen Fragen sind also: Was sind eigentlich audio-visuelle Medien, was zeichnet sie aus? Wozu benutzen wir sie? Was benötigen wir als Handwerkszeug, um sie von der Aufzeichnung oder Erstellung bis zur Endfertigung zu produzieren? Audio-visuelle Medien sind zum Beispiel Fotografien, computergenerierte Bilder, Film und Video, Animationen bis hin zu Online-Erklärvideos. In diesem Kurs wird besonderes Augenmerk auf die Zusammenhänge und die aktuellen Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien gelegt. Abschließend werden noch Aufwand und Kostenkalkulation beleuchtet.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.
- die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit einzuschätzen.
- den workflow der audio-visuellen Produktion wiederzugeben.
- einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.
- die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.
- den Begriff Storytelling im Audiovisuellen zu verorten.

## Kursinhalt

1. Einführung in das Thema audio-visuelle Medien
  - 1.1 Begriffsdefinition und Anwendungsbeispiele audio-visueller Medien
  - 1.2 Überblick über die gebräuchlichsten audio-visuellen Medien und ihre vielfältigen Ausprägungen
  - 1.3 Der audio-visuelle Workflow – die Vorproduktion
  - 1.4 Der audio-visuelle Workflow – die Produktion
  - 1.5 Der audio-visuelle Workflow – die Postproduktion
2. Audio-visuelle Bild- und Tonkomposition
  - 2.1 Motivgestaltung
  - 2.2 Atmosphäre und Stimmung

3. Audio-visuelle Medienformate und Technik
  - 3.1 Fotografische Aufnahmeformate
  - 3.2 Fotografische Aufnahmetechnik
  - 3.3 Fotogrammetrie
  - 3.4 CGI – Computer Generated Imaging
  - 3.5 Realdreh-Aufnahmeformate
  - 3.6 Realdreh-Aufnahmetechnik
  - 3.7 Animation 2D
  - 3.8 Animation 3D
4. Das fotografische Bild – Werkzeuge der Postproduktion
  - 4.1 Farbmanagement (Color Management)
  - 4.2 RAW-Entwicklung
  - 4.3 Bildbearbeitung
5. Das Bewegtbild – Werkzeuge der Postproduktion
  - 5.1 Bild-/Ton-Schnitt
  - 5.2 Bildbearbeitung und Compositing



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baumann, A. et al. (2017): Handbuch Medien - Medien verstehen, gestalten, produzieren. 7. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Bühler, P./Schlaich, P./ Sinner, D. (2017): Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation (Bibliothek der Mediengestaltung). Springer, Wiesbaden.
- Häusler, A./Henschen, J. (Hrsg.) (2017): Storyboarding. Filmisches Entwerfen (Marburger Schriften zur Medienforschung). Schüren Verlag, Marburg.
- Hogl, M. (2018): Digitale Fotografie. Die umfassende Fotoschule für Technik, Bildgestaltung und Motive. Vierfarben, Bonn.
- Kamp, W. (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Kleine Wieskamp, P. (Hrsg.) (2016): Storytelling. Digital — Multimedial — Social. Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser, München.
- Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung. Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film). 2. Auflage, Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Scholz, F. C. (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Aktuelle bzw. regelmäßig erscheinende Medien:
  - DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (Hrsg.): DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (monatlich erscheinendes Fachmagazin)
  - falkemedia GmbH & Co. KG (Hrsg.): DigitalPHOTO (monatlich erscheinendes Fachmagazin)

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Künstliche Intelligenz

Modulcode: DLBIKI

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> DLBITIML01	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	---	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Maik Günther (Künstliche Intelligenz)

## Kurse im Modul

- Künstliche Intelligenz (DLBIKI01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Einführung
- Logik und Logik-Programmierung
- Problemlösung durch Suche
- Neuronale Netze
- Data Mining und maschinelles Lernen
- Entwicklung von KI-Anwendungen
- Anwendungen der KI

**Qualifikationsziele des Moduls****Künstliche Intelligenz**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die historische Entwicklung des Fachgebietes und seiner Kernideen, insbesondere vom regelbasierten zum netzbasierten Vorgehen, zu benennen.
- bei konkreten Aufgabenstellungen die verschiedenen Methoden der KI gegenüberzustellen und auszuwählen.
- die grundlegenden Ansätze für neuronale Netze zu beschreiben.
- einfache KI-Anwendungen auf Basis bestehender Bibliotheken und Dienste zu entwickeln.
- die Möglichkeiten und Grenzen von künstlicher Intelligenz zu diskutieren.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Künstliche Intelligenz

Kurscode: DLBIKI01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBITIML01

## Beschreibung des Kurses

Künstliche Intelligenz (KI), also die Automatisierung von Abläufen, die „Intelligenz“ benötigen, wurde schon in der Frühzeit der Informatik als Vision formuliert und beispielsweise durch den Turing-Test konkretisiert. In den 2010er Jahren gab es erhebliche Fortschritte zur Erreichung dieser Vision, in erster Linie Weiterentwicklungen der neuronalen Netze. Diese Fortschritte haben dazu geführt, dass Techniken der KI in deutlich wachsendem Umfang nicht nur erforscht, sondern praktisch eingesetzt werden. Eng verwandte neuere Forschungsgebiete wie Data Mining und maschinelles Lernen wenden in erheblichem Umfang Techniken der KI an. Ziel dieses Kurses ist es daher, die grundlegenden Konzepte und Techniken der künstlichen Intelligenz sowie deren praktische Anwendung zu vermitteln.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die historische Entwicklung des Fachgebietes und seiner Kernideen, insbesondere vom regelbasierten zum netzbasierten Vorgehen, zu benennen.
- bei konkreten Aufgabenstellungen die verschiedenen Methoden der KI gegenüberzustellen und auszuwählen.
- die grundlegenden Ansätze für neuronale Netze zu beschreiben.
- einfache KI-Anwendungen auf Basis bestehender Bibliotheken und Dienste zu entwickeln.
- die Möglichkeiten und Grenzen von künstlicher Intelligenz zu diskutieren.

## Kursinhalt

1. Einführung
  - 1.1 Grundbegriffe der (künstlichen) Intelligenz
  - 1.2 Geschichte der künstlichen Intelligenz
  - 1.3 Agentensysteme
  - 1.4 Künstliche Intelligenz und Wissensmanagement
  - 1.5 Unsicheres Wissen

2. Logik-Grundlagen
  - 2.1 Aussagenlogik
  - 2.2 Prädikatenlogik
  - 2.3 Resolution und Unifikation
  - 2.4 Hornklauseln und regelbasierte Wissensrepräsentation
  - 2.5 Logik-Programmierung mit Prolog
  - 2.6 Backtracking, Unifikation und Ablaufsteuerung in Prolog
3. Problemlösung durch Suche
  - 3.1 Uninformierte Suche
  - 3.2 Informierte (heuristische) Suche
  - 3.3 Spiele mit Gegner
  - 3.4 Heuristische Bewertungsfunktionen
4. Neuronale Netze
  - 4.1 Das Perzeptron
  - 4.2 Back-Propagation-Netze
  - 4.3 Hopfield-Netze
5. Data Mining und maschinelles Lernen
  - 5.1 Grundbegriffe
  - 5.2 Klassifikation
  - 5.3 Clustering
  - 5.4 Support Vector Machines
6. Entwicklung von KI-Anwendungen
  - 6.1 Vorgehensweise
  - 6.2 Bibliotheken und Dienste
  - 6.3 Training neuronaler Netze
7. Ausgewählte Anwendungen der künstlichen Intelligenz
  - 7.1 Expertensysteme
  - 7.2 Schach und Go
  - 7.3 Watson
  - 7.4 Zeichenerkennung
  - 7.5 Gesichtserkennung
  - 7.6 Selbstfahrende Autos
  - 7.7 Gesellschaftliche Auswirkungen der KI

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Eberl, U. (2016): Smarte Maschinen. Wie Künstliche Intelligenz unser Leben verändert. Hanser Verlag, München.
- Ertel, W. (2016): Grundkurs Künstliche Intelligenz. Eine praxisorientierte Einführung. Springer Vieweg, Wiesbaden.
- Lämmel, U./Cleve, J. (2012): Künstliche Intelligenz. Hanser Verlag, München.
- Russel, S./Norvig, P. (2012): Künstliche Intelligenz. Ein moderner Ansatz. Pearson Studium, München.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBIKI01

## Augmented, Mixed und Virtual Reality

Modulcode: DLBMIAMVR1

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Augmented, Mixed und Virtual Reality)

### Kurse im Modul

- Augmented, Mixed und Virtual Reality (DLBMIAMVR01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Einführung zu Augmented, Mixed und Virtual Reality
- Wahrnehmungsaspekte
- Virtual Reality-Ausgabegeräte
- Augmented Reality-Ausgabegeräte
- Eingabegeräte
- Interaktionen in virtuellen Welten und erweiterten Realitäten
- Entwicklungsaspekte
- Zukunft von Augmented, Mixed und Virtual Reality

**Qualifikationsziele des Moduls****Augmented, Mixed und Virtual Reality**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Merkmale und Unterschiede der Techniken Augmented, Mixed und Virtual Reality zu benennen.
- die Bedeutung von menschlicher Wahrnehmung im AR- und VR-Bereich zu beschreiben.
- die grundlegenden technischen Besonderheiten von AR- und VR-Systemen zu erläutern.
- die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten in AR- und VR-Anwendungen zu erklären.
- ausgewählte Entwicklungsprozesse für AR- und VR-Anwendungen durchzuführen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Augmented, Mixed und Virtual Reality

Kurscode: DLBMIAMVR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Technologien Augmented, Mixed und Virtual Reality (AR, MR und VR) gewinnen in einer Vielzahl von Anwendungsgebieten zunehmend an Bedeutung. Hierbei kommen neuartige Hardwaregeräte und Interaktionsformen zum Einsatz. Neben den technischen Besonderheiten behandelt dieser Kurs Aspekte der menschlichen Wahrnehmung und Ansätze zur Entwicklung von AR-/VR-Anwendungen. Die Definition und Abgrenzung der Begriffe Augmented, Mixed und Virtual Reality sowie die Demonstration von Anwendungsbeispielen geben den Studierenden zunächst ein Verständnis über das Gebiet. Um Nutzern das Vorhandensein einer virtuellen Welt bzw. von virtuellen Objekten zu suggerieren, müssen Aspekte der menschlichen Wahrnehmung herangezogen werden. Basierend auf den Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung werden die Phänomene, Probleme und Lösungen aufgezeigt, die in AR- und VR-Anwendungen berücksichtigt werden müssen. AR- und VR-Systeme lassen sich auf verschiedene Weise realisieren. Dieser Kurs greift verschiedene Ausgabeformen, Trackingverfahren und Interaktionsmöglichkeiten auf. Zusätzlich werden weitere Techniken herausgestellt, die speziell im AR-Bereich von Bedeutung sind. Die Softwareentwicklung im AR- und VR-Bereich erfordert ggf. die Anwendung von speziellen Prozessen. Dieser Kurs vermittelt ausgewählte Ansätze, die beim Design, Prototyping und Testen von AR- und VR-Anwendungen hilfreich sind. Abschließend wird ein Ausblick auf zukünftige Anwendungen und das Forschungspotenzial von Augmented, Mixed und Virtual Reality gegeben.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Merkmale und Unterschiede der Techniken Augmented, Mixed und Virtual Reality zu benennen.
- die Bedeutung von menschlicher Wahrnehmung im AR- und VR-Bereich zu beschreiben.
- die grundlegenden technischen Besonderheiten von AR- und VR-Systemen zu erläutern.
- die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten in AR- und VR-Anwendungen zu erklären.
- ausgewählte Entwicklungsprozesse für AR- und VR-Anwendungen durchzuführen.

## Kursinhalt

1. Einführung zu Augmented, Mixed und Virtual Reality
  - 1.1 Definition und Abgrenzung der Begriffe
  - 1.2 Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele von VR und AR

2. Wahrnehmungsaspekte
  - 2.1 Menschliche Informationsverarbeitung
  - 2.2 Visuelle Wahrnehmung
  - 2.3 Multisensorische Wahrnehmung
  - 2.4 Phänomene, Probleme und Lösungen
3. Virtual Reality-Ausgabegeräte
  - 3.1 Halterungen für Smartphones
  - 3.2 Einfache 3-Degrees-of-Freedom-VR-Brillen
  - 3.3 6-Degrees-of-Freedom-VR
  - 3.4 Multisensorik
4. Augmented Reality-Ausgabegeräte
  - 4.1 Tracking
  - 4.2 Video See-Through vs. Optical See-Through vs. Projektion
  - 4.3 Generelle Unterschiede zwischen Devices
5. Eingabegeräte
  - 5.1 Controller und andere Devices
  - 5.2 Touchpads
  - 5.3 Voice Commands
  - 5.4 Finger Tracking
  - 5.5 Eye Tracking
  - 5.6 Neurofeedback
6. Interaktion in virtuellen und erweiterten Realitäten
  - 6.1 Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
  - 6.2 Selektion
  - 6.3 Manipulation von Objekten
  - 6.4 Navigation
  - 6.5 Wahrnehmungsvariablen
7. Entwicklungsaspekte
  - 7.1 Iterative Entwicklungsansätze für VR/AR-Anwendungen
  - 7.2 Design-Techniken
  - 7.3 Prototyping
  - 7.4 Evaluierung

8. Zukunft von Augmented, Mixed und Virtual Reality
  - 8.1 Ausblick auf zukünftige Anwendungen
  - 8.2 Schwerpunkte für künftige Forschungsarbeiten

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Billinghurst, M./Clark, A./Lee, G.: „A Survey of Augmented Reality“. In: Foundations and Trends in Human-Computer Interaction, Vol. 8, Nr. 2-3, S.73-272.
- Dörner, R. et al. (Hrsg.) (2013): Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der virtuellen und augmentierten Realität. Springer Vieweg, Wiesbaden.
- Jerald, J. (2016): The VR Book. Human-Centered Design for Virtual Reality. ACM und Morgan & Claypool.
- Schmalstieg, D./Höllerer, T. (2016): Augmented Reality. Principles and Practice. Addison-Wesley.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



## Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie

Modulcode: DLBGDPBS

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie)

### Kurse im Modul

- Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie (DLBGDPBS01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls**

- Beruf: Game Designer, was er macht, was er nicht macht
- Tätigkeitsfelder und Aufgabenbereiche des Game Designers
- Voraussetzungen, Qualifikationen, Kompetenzfelder
- Überblick: berühmte Game Designer und die Geschichte erfolgreicher Spielefirmen
- Strukturen und Prozesse der Industrie
- Schwerpunkt: „Concept Game Designer“
- Schwerpunkt: „Core Game Designer“
- Schwerpunkt: „Analytic Game Designer“
- Arbeitsbereich: „Serious Games“, „Gamification“ und „Edutainment“
- weitere mögliche Arbeitsfelder des Game Designers
- Diskussion über die Verantwortung eines Künstlers
- Bewerbung, Gehalt, Karriereplanung
- Ausblick/Chancen/Zukunft

**Qualifikationsziele des Moduls****Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Tätigkeitsbereich des Game Designers, von anderen Tätigkeiten z. B. Game Art oder Game Coding innerhalb der Spielentwicklung zu unterscheiden.
- Rollen, Einsatzbereiche und Tätigkeitsfelder des Game Designers zu benennen.
- die eigenen Voraussetzungen, Aufgaben und die zur Bewältigung benötigten Kompetenzen realistisch einzuschätzen.
- Strukturen, Systematiken und Prozesse der Spielindustrie und relevanter anderer Bereiche zu kennen.
- erfolgreiche Game Designer und Firmen zu benennen und Ideen zu entwickeln, welche Faktoren für den Erfolg verantwortlich sein könnten.
- zwischen den Arbeitsschwerpunkten eines „Concept Game Designer“, „Core Game Designer“ und „Analytic Game Designer“ zu differenzieren und den eigenen Schwerpunkt bewusst zu wählen.
- Chancen im Bereich der Entwicklung von „Serious Games“, „Gamification“ & „Edutainment“ zu erkennen.
- ihre Kompetenzen in der Entwicklung interaktiver, immersiver Erfahrungen auf andere Berufsfelder anzuwenden.
- über die Themen „Verantwortung des Künstlers“, „Ethik“ und „Diversity“ zu diskutieren.
- ihre eigene Karriere selbständig zu planen.
- branchenspezifische Bewerbungen (Anschreiben, CV, Portfolio) zu verfassen und Gehaltsvorstellungen realistisch abzuschätzen.
- zukünftige Chancen und Berufsfelder innerhalb der Spieleindustrie abzuschätzen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienwissenschaften

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

## Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie

Kurscode: DLBGDPBS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

### Beschreibung des Kurses

Der Arbeitsmarkt der Computer- und Videospielebranche ist insbesondere für Berufseinsteiger schwer zu überschauen, deshalb soll dieser Kurs einen Überblick über die unterschiedlichen Berufsfelder innerhalb der Spielentwicklung geben, dabei sollen insbesondere die Rolle, die Aufgaben und die notwendigen Kompetenzen eines Game Designers diskutiert werden. Darüber hinaus sollen die Studierende die Unterschiede zwischen den Schwerpunkten „Concept Game Designer“, „Core Game Designer“ und „Analytic Game Designer“ erkennen, um so bewusst ihre Karriere zu planen.

### Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Tätigkeitsbereich des Game Designers, von anderen Tätigkeiten z. B. Game Art oder Game Coding innerhalb der Spielentwicklung zu unterscheiden.
- Rollen, Einsatzbereiche und Tätigkeitsfelder des Game Designers zu benennen.
- die eigenen Voraussetzungen, Aufgaben und die zur Bewältigung benötigten Kompetenzen realistisch einzuschätzen.
- Strukturen, Systematiken und Prozesse der Spielindustrie und relevanter anderer Bereiche zu kennen.
- erfolgreiche Game Designer und Firmen zu benennen und Ideen zu entwickeln, welche Faktoren für den Erfolg verantwortlich sein könnten.
- zwischen den Arbeitsschwerpunkten eines „Concept Game Designer“, „Core Game Designer“ und „Analytic Game Designer“ zu differenzieren und den eigenen Schwerpunkt bewusst zu wählen.
- Chancen im Bereich der Entwicklung von „Serious Games“, „Gamification“ & „Edutainment“ zu erkennen.
- ihre Kompetenzen in der Entwicklung interaktiver, immersiver Erfahrungen auf andere Berufsfelder anzuwenden.
- über die Themen „Verantwortung des Künstlers“, „Ethik“ und „Diversity“ zu diskutieren.
- ihre eigene Karriere selbständig zu planen.
- branchenspezifische Bewerbungen (Anschreiben, CV, Portfolio) zu verfassen und Gehaltsvorstellungen realistisch abzuschätzen.
- zukünftige Chancen und Berufsfelder innerhalb der Spieleindustrie abzuschätzen.

**Kursinhalt**

- Der Kurs soll Studierenden dabei helfen, zu verstehen, was die Aufgabenbereiche von Game Designern sind, welche Voraussetzungen sie dafür mitbringen müssen und welche Kompetenzen sie im Laufe des Studiums erwerben sollten. Dazu ist es notwendig, dass sie Strukturen, Prozesse und Rollen der Spielindustrie kennen, Erfolgsfaktoren einschätzen können und feststellen, welcher Bereich des Games Designs („Concept Game Designer“, „Core Game Designer“, „Analytic Game Designer“) für sie der richtige ist. Zusammenfassend soll der Kurs Studierenden dabei helfen ihre Rolle in der Industrie zu finden, ihre Karriere zu planen und Chancen im Markt zu erkennen.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Anderie, L. (2016): Games Industry Management: Gründung, Strategie und Leadership - Theoretische Grundlagen. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden.
- Freyermuth, G. (2015): Games, Game Design, Game Studies. transcript Verlag, Bielefeld.
- Gehlen, C. (2016): Und dann kam Tetris: Wie Nintendo innerhalb eines Jahrzehnts den Videospiegelmarkt eroberte. CSW Verlag, Winnenden.
- Rugill, J. et al. (2016): Inside the Video Game Industry, Routledge, London/New York.
- <https://www.game.de/themen/berufsbilder/>

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Projekt: Spielprototyp

Modulcode: DLBGDPSP

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Spielprototyp)

### Kurse im Modul

- Projekt: Spielprototyp (DLBGDPSP01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Portfolio

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls**

- Gründe, Einsatzmöglichkeiten, Vor- und Nachteile von Prototyping
- Die Rolle und Bedeutung eines „Minimal Viable Products“ (MVP)
- Überblick über Tools z. B. „Pen & Paper“, „Tabletop-Simulatoren“, „Game Engines“
- Differenzierung der Prozesse und Entwicklungsschritte („Pre-Production“, „Production“, „Post-Production“) einer Produktion
- Phasen der Entwicklung innerhalb des „Rapid Prototyping“:
  - Methoden des Brainstormings (z. B. „Design Thinking“, „Mind Maps“, „Playmobil Pro“)
  - Konzeption
  - Entwicklung
  - „Testing“
  - „Balancing“
  - „Tweaking“
  - „Polishing“
- Arten der Dokumentation (z. B. „Wiki“, „High Concept“, „Game Design Document“, „Articy Draft“, „Pitch Deck“, „Trailer“)
- Bildung eines Portfolios
- Methoden des Pitchings

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Projekt: Spielprototyp**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig Prototypen zu entwickeln.
- die passende(n) Tools und Game Engine auszuwählen.
- alle Phasen der Entwicklung zu planen („agiles Projektmanagement“).
- (innovative) Spielideen zu entwickeln und Marktchancen einzuschätzen.
- Prototypen zu entwickeln.
- Prototypen systematisch zu testen (z. B. Beobachtung, Fragenbogen etc.).
- Prototypen durch unterschiedliche Methoden zu balancieren.
- kompetent und schnell Designentscheidungen zu treffen.
- Verantwortung im Team zu übernehmen.
- Spielideen zu pitchten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Projekt: Spielprototyp

Kurscode: DLBGDPSP01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Kurs beschäftigt sich mit der praktischen Entwicklung von analogen (z. B. „Pen & Paper“) und/oder digitalen Prototypen und soll folgende Fragen klären: „Warum soll ich einen Prototypen bauen, wenn ich das fertige Spiel schon vor Augen habe?“, „Warum soll ich einen ‘analogen‘ Prototypen bauen, wenn ich ein ‘digitales Spiel‘ entwickeln will?“ und „Welche Vorteile bietet die Entwicklung eines Prototypen überhaupt?“. Im Kurs werden darüber hinaus die Planung einer Spielentwicklung und ihrer einzelner Prozessschritte (z. B. „Brainstorming“/Konzeption, Entwicklung/Umsetzung, „Testing“, „Balancing“, „Tweaking“), wie auch die Rolle eines Prototypens zur Portfoliobildung und zum Pitching diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig Prototypen zu entwickeln.
- die passende(n) Tools und Game Engine auszuwählen.
- alle Phasen der Entwicklung zu planen („agiles Projektmanagement“).
- (innovative) Spielideen zu entwickeln und Marktchancen einzuschätzen.
- Prototypen zu entwickeln.
- Prototypen systematisch zu testen (z. B. Beobachtung, Fragenbogen etc.).
- Prototypen durch unterschiedliche Methoden zu balancieren.
- kompetent und schnell Designentscheidungen zu treffen.
- Verantwortung im Team zu übernehmen.
- Spielideen zu pitchen.

## Kursinhalt

- Der Kurs behandelt die Relevanz, die Vor- und Nachteile und die Einsatzzwecke eines Prototypens. Die Studierenden werden darüber hinaus mit allen Phasen der Entwicklung durch praktische Übungen vertraut gemacht, lernen für jede Phase der Entwicklung („Brainstorming“, Konzeption, Entwicklung, „Testing“, „Balancing“, „Tweaking“, „Polishing“) die richtigen Tools auszuwählen und kompetent zu nutzen und ihre Arbeit für ihr Portfolio oder für das Pitching bei einem Publisher sinnvoll einzusetzen.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bjork, S./Holopainen, J. (2005): Patterns in Game Design. Thomson Learning, Stamford , CT.
- Brathwaite, B./Schreiber, I. (2008): Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Cengage Learning, Boston, MA.
- Elias, G./Garfield, R./Gutschera, R. (2012): Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge, MA.
- Engelstein, G. (2019): Building Blocks of Tabletop Game Design. CRC Press, Boca Raton, FL.
- Freyermuth, G. (2015): Games, Game Design, Game Studies. transcript Verlag, Bielefeld.
- Fullerton, T. (2014): Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 3. Auflage, AK Peters/CRC Press, Wellesley, MA.
- Hunicke, R./LeBlanc, M./Zubek, R. (2004): MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: Proceedings of the Challenges in Games. AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence.
- Salen, K./Zimmerman, E. (2003): Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Cambridge, MA.
- Salen, K./Zimmerman, E. (Hrsg.), (2006): The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. The MIT Press, Cambridge, MA.
- Schell, J. (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. Auflage, CRC Press, Boca Raton, FL.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDPSP01





# 5. Semester

---





## Seminar: Experimental Game Design

Modulcode: DLBGDSEGD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Volker Hirsch (Seminar: Experimental Game Design)

### Kurse im Modul

- Seminar: Experimental Game Design (DLBGDSEGD01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

In diesem Modul lernen die Studierenden, mit Hilfe von Analysen und Diskussionen die Entwicklung innovativer Spiele, experimenteller Spielformen und aktueller Trends besser zu verstehen.

<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Seminar: Experimental Game Design</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Rolle von Experimental Game Design in der Spieleentwicklung zu verstehen.</li> <li>▪ Kriterien für innovative Konzepte festzulegen.</li> <li>▪ innovative Spielideen zu erkennen und ihr Marktpotential, beziehungsweise ihren gesellschaftlichen Einfluss einzuschätzen.</li> <li>▪ die Rolle von Indie, Art, Non, Meaningful und Persuasive Games innerhalb des Marktes zu verstehen.</li> <li>▪ sich durch das Verständnis angrenzender Spielformen z.B. Spielzeug, Live Action Games oder Glücksspiel („Holistic Game Design“) inspirieren zu lassen.</li> <li>▪ die passenden Methoden und Prozesse zu wählen, um eigene innovative Ideen zu entwickeln und neue Anwendungsfelder, Märkte oder Zielgruppen zu finden.</li> <li>▪ technologische, wirtschaftliche, ästhetische und gesellschaftliche Veränderungen und Trends zu erkennen und ihre weitere Entwicklung abzuschätzen.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur &amp; Bau</p>

# Seminar: Experimental Game Design

Kurscode: DLBGDSEGD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs lernen die Studierenden, mit Hilfe von Analysen und Diskussionen die Entwicklung innovativer Spiele, experimenteller Spielformen und aktueller Trends besser zu verstehen. Das Ziel ist es mittels von historischen, analytischen Fallstudien eine breite theoretische Basis zur Entwicklung eigener experimenteller Konzepte bereitzustellen und im Anschluss eine Abschätzung des Marktpotentials und der gesellschaftlichen Wirkung vorzunehmen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle von Experimental Game Design in der Spieleentwicklung zu verstehen.
- Kriterien für innovative Konzepte festzulegen.
- innovative Spielideen zu erkennen und ihr Marktpotential, beziehungsweise ihren gesellschaftlichen Einfluss einzuschätzen.
- die Rolle von Indie, Art, Non, Meaningful und Persuasive Games innerhalb des Marktes zu verstehen.
- sich durch das Verständnis angrenzender Spielformen z.B. Spielzeug, Live Action Games oder Glücksspiel („Holistic Game Design“) inspirieren zu lassen.
- die passenden Methoden und Prozesse zu wählen, um eigene innovative Ideen zu entwickeln und neue Anwendungsfelder, Märkte oder Zielgruppen zu finden.
- technologische, wirtschaftliche, ästhetische und gesellschaftliche Veränderungen und Trends zu erkennen und ihre weitere Entwicklung abzuschätzen.

## Kursinhalt

- In diesem Kurs lernen die Studierenden, mit Hilfe von Analysen und Diskussionen die Entwicklung innovativer Spiele, experimenteller Spielformen und aktueller Trends besser zu verstehen. Die Veränderungen von technischen, wirtschaftlichen, ästhetischen und gesellschaftlich Aspekten und deren Wahrnehmung spielen eine zentrale Rolle, um mögliche Trends für die Zukunft absehen zu sehen. Dazu dient das Erlernen der theoretischen Grundlage zur Entwicklung experimenteller Konzepte als ein Fokus dieses Kurses, um eigene innovative Ideen zu entwickeln und im Zusammenhang mit diesen genannten Veränderungen für die eigenen Konzepte deren Marktpotenzial und Zielgruppen einschätzen zu können.

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Elias, G./Garfield, R./Gutschera, R. (2012): Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge.
- Engelstein, G. (2019): Building Blocks of Tabletop Game Design. CRC Press, Boca Rocca.
- Schell, J. (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. Auflage, CRC Press, Boca Ratton.
- Wiemker, M. (2019): Plädoyer für ein Holistisches Game Design. in: Bartholdy, B.; Brandhorst, S.; Breitlauch, L.; Czauderna, A.; Freyermuth, G. S. (Hg.): Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele. Bielefeld: transcript Verlag, Bielefeld.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Seminar
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
120 h	0 h	30 h	0 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints®	<input type="checkbox"/> Repetitorium
<input type="checkbox"/> Skript	<input type="checkbox"/> Creative Lab
<input type="checkbox"/> Vodcast	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input type="checkbox"/> Shortcast	<input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed
<input type="checkbox"/> Audio	
<input type="checkbox"/> Musterklausur	

DLBGDSEGD01

# Statistik

Modulcode: BSTA-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. André Heinz (Statistik)

## Kurse im Modul

- Statistik (BSTA01-01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls**

- Auswertungsmethoden eindimensionaler Daten
- Auswertungsmethoden zweidimensionaler Daten
- Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Spezielle Wahrscheinlichkeitsverteilungen
- Stichproben
- Statistische Schätzverfahren
- Hypothesentests
- Lineare Regression

**Qualifikationsziele des Moduls****Statistik**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Daten tabellarisch und grafisch aufzubereiten und darzustellen.
- Daten und ihre Lage- sowie Streuungsmaße zu analysieren und zu interpretieren.
- zu erkennen, wie zwei Variablen zusammenhängen, und diesen Zusammenhang zu analysieren.
- reale Gegebenheiten wahrscheinlichkeitstheoretisch zu beschreiben und quantitativ auszuwerten.
- die wichtigsten Wahrscheinlichkeitsverteilungen zu nennen und sie auf reale Probleme anzuwenden.
- Zahlenmaterial einer Stichprobe als Grundlage für Rückschlüsse auf Phänomene in der Grundgesamtheit zu nutzen.
- statistische Testverfahren durchzuführen und die Ergebnisse auszuwerten.
- Regressionen durchzuführen und die Ergebnisse zu interpretieren.
- aufbereitete Statistiken bzw. statistische Analysen einer kritischen Würdigung zu unterziehen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden.

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management.



# Statistik

Kurscode: BSTA01-01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Der Begriff „Statistik“ beschreibt i.d.R. zwei Phänomene: (i) die tabellarische und/oder grafische Aufbereitung von Daten und (ii) statistische Methoden, die verwendet werden, um Daten zu erheben, aufzubereiten und daraus Schlüsse zu ziehen. Daraus geht unmittelbar hervor, dass die Konfrontation mit Statistik allgegenwärtig ist – ob im Studium, in dem z.B. statistische Methoden in verwandten Kursen oder in Bachelor-Arbeiten Anwendung finden, oder im beruflichen Alltag, in dem z.B. Manager täglich mit statistischen Auswertungen konfrontiert sind, die sie verstehen und interpretieren müssen. Ziel des Kurses ist es daher, die wesentlichsten Elemente statistischer Verfahren zu vermitteln. Methodisch umfasst der Kurs zwei Schritte. Erstens werden theoretische Grundlagen zu den einzelnen statistischen Verfahren dargelegt und diese anhand von kleineren Beispielen und (interaktiven) Illustrationen vertieft. Zweitens werden die erlernten Methoden anhand von Anwendungsfällen einstudiert. Inhaltlich gliedert sich der Kurs in drei Teile. Die beschreibende (oder deskriptive) Statistik befasst sich mit unterschiedlichen Darstellungsformen von Daten. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung dient vor allem als Grundlage für die schließende Statistik (oder Inferenzstatistik), bei der der Versuch unternommen wird, aus einer sog. Stichprobe Rückschlüsse auf die Grundgesamtheit zu ziehen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Daten tabellarisch und grafisch aufzubereiten und darzustellen.
- Daten und ihre Lage- sowie Streuungsmaße zu analysieren und zu interpretieren.
- zu erkennen, wie zwei Variablen zusammenhängen, und diesen Zusammenhang zu analysieren.
- reale Gegebenheiten wahrscheinlichkeitstheoretisch zu beschreiben und quantitativ auszuwerten.
- die wichtigsten Wahrscheinlichkeitsverteilungen zu nennen und sie auf reale Probleme anzuwenden.
- Zahlenmaterial einer Stichprobe als Grundlage für Rückschlüsse auf Phänomene in der Grundgesamtheit zu nutzen.
- statistische Testverfahren durchzuführen und die Ergebnisse auszuwerten.
- Regressionen durchzuführen und die Ergebnisse zu interpretieren.
- aufbereitete Statistiken bzw. statistische Analysen einer kritischen Würdigung zu unterziehen.

### **Kursinhalt**

1. Einführung
  - 1.1 Gegenstand der Statistik
  - 1.2 Grundbegriffe der Statistik
  - 1.3 Ablauf statistischer Untersuchungen
2. Auswertungsmethoden eindimensionaler Daten
  - 2.1 Häufigkeitsverteilungen
  - 2.2 Lagemaße
  - 2.3 Streuungsmaße
3. Auswertungsmethoden zweidimensionaler Daten
  - 3.1 Streuungsdiagramm und Kontingenztafel
  - 3.2 Korrelationsmaße
4. Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung
  - 4.1 Zufallsexperimente und Ereignisse
  - 4.2 Wahrscheinlichkeit von Ereignissen
  - 4.3 Zufallsvariablen und ihre Verteilung
5. Spezielle Wahrscheinlichkeitsverteilungen
  - 5.1 Normalverteilung
  - 5.2 t-Verteilung
6. Stichproben
  - 6.1 Stichprobenziehung
  - 6.2 Stichprobenfunktionen
  - 6.3 Stichprobenverteilungen
7. Statistische Schätzverfahren
  - 7.1 Punktschätzung
  - 7.2 Intervallschätzung
8. Hypothesentests
  - 8.1 Methodik
  - 8.2 Erwartungswert-Test bei bekannter Standardabweichung (z-Test)
  - 8.3 Erwartungswert-Test bei unbekannter Standardabweichung (t-Test)

9. Lineare Regression
  - 9.1 Regressionsgerade
  - 9.2 Qualitätsbeurteilung
  - 9.3 Anwendungen

## Literatur

### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- Bamberg, G./ Baur, F./ Krapp, M. (2017a): Statistik. Eine Einführung für Wirtschafts- und Sozialwissenschaftler. 18. Auflage, De Gruyter Oldenbourg, Berlin.
- Bamberg, G./ Baur, F./ Krapp, M. (2017b): Statistik-Arbeitsbuch. Übungsaufgaben – Fallstudien – Lösungen. 10. Auflage, De Gruyter Oldenbourg, Berlin.
- Bortz, J./ Schuster, C. (2016): Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler. 7. Auflage, Springer, Heidelberg.
- Bühner, M./ Ziegler, M. (2017): Statistik für Psychologen und Sozialwissenschaftler. Grundlagen und Umsetzung mit SPSS und R. 2. Auflage, Pearson, München.
- Eckstein, P. P. (2012): Klausurtraining Statistik: Deskriptive Statistik - Stochastik - Induktive Statistik Mit kompletten Lösungen. 6. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.
- Schira, J. (2016): Statistische Methoden der VWL und BWL. Theorie und Praxis. 5. Auflage, Pearson, München.
- Schwarze, J. (2013a): Aufgabensammlung zur Statistik. 7. Auflage, NWB, Berlin.
- Schwarze, J. (2013b): Grundlagen der Statistik, Band 2: Wahrscheinlichkeitsrechnung und induktive Statistik. 10. Auflage, NWB, Berlin.
- Schwarze, J. (2014): Grundlagen der Statistik, Band 1: Beschreibende Verfahren. 12. Auflage, NWB, Berlin.
- Wewel, M. C. (2014): Statistik im Bachelor-Studium der BWL und VWL. Methoden, Anwendung, Interpretation. 3. Auflage, Pearson, München.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input checked="" type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input checked="" type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

BSTA01-01

# Data Analytics und Big Data

Modulcode: DLBINGDABD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Maik Günther (Data Analytics und Big Data )

## Kurse im Modul

- Data Analytics und Big Data (DLBINGDABD01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie  
Studienformat: Berufsbegleitendes Studium  
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Einführung in die Analyse von Daten
- Statistische Grundlagen
- Data Mining
- Big Data-Methoden und Technologien
- Rechtliche Aspekte der Datenanalyse
- Lösungsszenarien
- Anwendung von Big Data in der Industrie

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Data Analytics und Big Data**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zwischen Informationen und Daten zu unterscheiden und die Bedeutung dieser Begriffe für die Entscheidungsfindung wiederzugeben.
- die Big Data-Problematik, insbesondere im Zusammenhang mit dem Internet of Things, herzuleiten und anhand von Beispielen zu beschreiben.
- Grundlagen aus der Statistik, die für die Analyse großer Datenbestände notwendig sind zu erläutern.
- den Prozess des Data Mining nachzuvollziehen und verschiedene Methoden darin einzuordnen.
- ausgewählte Methoden und Technologien einzuordnen, die im Big Data-Kontext angewendet werden und sie an einfachen Beispielen anzuwenden.
- die rechtlichen Rahmenbedingungen für die Anwendung der Datenanalyse in Deutschland sowie international zu kategorisieren.
- die besonderen Chancen und Herausforderungen der Anwendung von Big Data-Analysen in der Industrie zu erläutern.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Data Science & Artificial Intelligence

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik



# Data Analytics und Big Data

Kurscode: DLBINGDABD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel des Kurses ist es, die Studierenden mit ausgewählten Methoden und Techniken der Datenanalyse im Kontext stetig wachsender, heterogener Datenmengen vertraut zu machen. Hierzu wird zunächst die grundsätzliche Relevanz von Big Data-Methoden anhand der historischen Entwicklung der Datenbestände motiviert. Entscheidend ist hier unter anderem die kontinuierliche Belieferung der Systeme mit Sensordaten aus dem Internet of Things. Es folgt eine kurze Einführung in die wesentlichen statistischen Grundlagen, bevor die einzelnen Schritte des Data Mining-Prozess thematisiert werden. In Abgrenzung zu diesen klassischen Verfahren werden dann ausgewählte Methoden vorgestellt, mit denen Datenbestände im Big Data-Kontext analysierbar gemacht werden können. Weil die Datenanalyse bestimmten gesetzlichen Rahmenbedingungen unterliegt, werden in diesem Kurs zudem rechtliche Aspekte wie der Datenschutz behandelt. Der Kurs schließt mit einem Überblick über den Praxiseinsatz von Big Data-Methoden und -Werkzeugen. Hierbei werden insbesondere die Anwendungsfelder im industriellen Kontext beleuchtet.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zwischen Informationen und Daten zu unterscheiden und die Bedeutung dieser Begriffe für die Entscheidungsfindung wiederzugeben.
- die Big Data-Problematik, insbesondere im Zusammenhang mit dem Internet of Things, herzuleiten und anhand von Beispielen zu beschreiben.
- Grundlagen aus der Statistik, die für die Analyse großer Datenbestände notwendig sind zu erläutern.
- den Prozess des Data Mining nachzuvollziehen und verschiedene Methoden darin einzuordnen.
- ausgewählte Methoden und Technologien einzuordnen, die im Big Data-Kontext angewendet werden und sie an einfachen Beispielen anzuwenden.
- die rechtlichen Rahmenbedingungen für die Anwendung der Datenanalyse in Deutschland sowie international zu kategorisieren.
- die besonderen Chancen und Herausforderungen der Anwendung von Big Data-Analysen in der Industrie zu erläutern.

### Kursinhalt

1. Einführung in die Analyse von Daten
  - 1.1 Entscheidungen, Informationen, Daten
  - 1.2 Historische Entwicklung der Speicherung und Auswertung von Daten
  - 1.3 Big Data: Eigenschaften und Beispiele
  - 1.4 Datenanalyse
  - 1.5 Das Internet of Things als Treiber für Big Data
2. Statistische Grundlagen
  - 2.1 Deskriptive Datenanalyse
  - 2.2 Inferenzielle Datenanalyse
  - 2.3 Explorative Datenanalyse
  - 2.4 Multivariate Datenanalyse
3. Data Mining
  - 3.1 Knowledge Discovery in Databases
  - 3.2 Assoziationsanalyse
  - 3.3 Korrelationsanalyse
  - 3.4 Prognose
  - 3.5 Clusteranalyse
  - 3.6 Klassifikation
4. Big Data-Methoden und -Technologien
  - 4.1 Technologiebausteine
  - 4.2 MapReduce
  - 4.3 Text- und semantische Analyse
  - 4.4 Audio- und Videoanalyse
  - 4.5 BASE und NoSQL
  - 4.6 In-Memory-Datenbanken
  - 4.7 Big-Data-Erfolgsfaktoren
5. Rechtliche Aspekte der Datenanalyse
  - 5.1 Datenschutzgrundsätze in Deutschland
  - 5.2 Anonymisierung und Pseudonymisierung
  - 5.3 Internationale Datenanalyse
  - 5.4 Leistungs- und Integritätsschutz
6. Lösungsszenarien

7. Anwendung von Big Data in der Industrie
  - 7.1 Produktion und Logistik
  - 7.2 Effizienzsteigerungen in der Supply Chain
  - 7.3 Schlüsselfaktor Daten
  - 7.4 Beispiele und Fazit

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Brandt, S. (2013): Datenanalyse für Naturwissenschaftler und Ingenieure. Mit statistischen Methoden und Java-Programmen. 5. Auflage, Springer, Wiesbaden.
- Dorschel, J. (Hrsg.) (2015): Praxishandbuch Big Data. Wirtschaft – Recht – Technik. Springer Gabler Wiesbaden.
- Gandomi, A./Haider, M. (2015): Beyond the hype. Big data concepts, methods, and analytics. In: International Journal of Information Management, 35. Jg., Heft 2, S. 137–144.
- Provost, F./Fawcett, T. (2013): Data science for business. What You Need to Know About Data Mining and Data-Analytic Thinking. O'Reilly, Sebastopol (CA).
- Runkler, T. A. (2015): Data Mining. Modelle und Algorithmen intelligenter Datenanalyse. 2. Auflage, Springer Vieweg, Wiesbaden .

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Fallstudie
--	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBINGDABD01

## Projekt: Experimental Game Design

Modulcode: DLBGDPEGD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 5	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Volker Hirsch (Projekt: Experimental Game Design)

### Kurse im Modul

- Projekt: Experimental Game Design (DLBGDPEGD01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Portfolio

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

In diesem Modul lernen die Studierenden, mit Hilfe von Modifikationen und Game Design Challenges die Entwicklung innovativer Spiele besser zu verstehen und systematisch neuartige Spielformen zu erschaffen.

**Qualifikationsziele des Moduls****Projekt: Experimental Game Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle von Experimental Game Design in der Praxis zu verstehen.
- mit Hilfe von unterschiedlichen Methoden innovative oder experimentelle Spielideen zu entwickeln.
- andere wissenschaftliche Disziplinen, wie auch die eigene Beobachtung und Reflektion zur Ideenentwicklung zu nutzen.
- Elemente angrenzender Spielformen z. B. die Bereiche Spielzeug, Live Action Games oder Glücksspiel („Holistic Game Design“) zur Inspiration zu nutzen.
- die passenden Methoden und Prozesse zu wählen, um eigene innovative Ideen zu entwickeln und neue Anwendungsfelder, Märkte oder Zielgruppen zu finden.
- die besondere Rolle von Spielprinzipien und Mechaniken für den Entwicklungsprozess zu verstehen und kompetent für die Durchführung des eigenen Konzeptes zu nutzen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau



# Projekt: Experimental Game Design

Kurscode: DLBGDPEGD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs lernen die Studierenden, mit Hilfe von Modifikationen und Game Design Challenges die Entwicklung innovativer Spiele besser zu verstehen und systematisch neuartige Spielformen zu erschaffen. Das Ziel ist es, eigene experimentelle Konzepte zu entwickeln und für ebendiese eine eigene Abschätzung der gesellschaftlichen Wirkung oder des Marktpotentials vorzunehmen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Rolle von Experimental Game Design in der Praxis zu verstehen.
- mit Hilfe von unterschiedlichen Methoden innovative oder experimentelle Spielideen zu entwickeln.
- andere wissenschaftliche Disziplinen, wie auch die eigene Beobachtung und Reflektion zur Ideenentwicklung zu nutzen.
- Elemente angrenzender Spielformen z. B. die Bereiche Spielzeug, Live Action Games oder Glücksspiel („Holistic Game Design“) zur Inspiration zu nutzen.
- die passenden Methoden und Prozesse zu wählen, um eigene innovative Ideen zu entwickeln und neue Anwendungsfelder, Märkte oder Zielgruppen zu finden.
- die besondere Rolle von Spielprinzipien und Mechaniken für den Entwicklungsprozess zu verstehen und kompetent für die Durchführung des eigenen Konzeptes zu nutzen.

## Kursinhalt

- In diesem Kurs lernen die Studierenden, mit Hilfe von Modifikationen und Game Design Challenges die Entwicklung innovativer Spiele besser zu verstehen und systematisch neuartige Spielformen zu erschaffen. Das Ziel ist es, eigene experimentelle Konzepte zu entwickeln und für ebendiese eine eigene Abschätzung der gesellschaftlichen Wirkung oder des Marktpotentials vorzunehmen. Mögliche Schwerpunkte für den Kurs könnten u. a. die Rolle von Augmented- und Virtual Reality, Analog und Hybrid Games, Live Action Games, Spielzeug, Glücksspiel, neuartigen Genres, Spielprinzipien- und Mechaniken, Plattformen und Controllern, Geschäfts- und Monetarisierungsmodellen, Zielgruppen oder Märkten sein.

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Elias, G./Garfield, R./Gutschera, R. (2012): Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge.
- Engelstein, G. (2019): Building Blocks of Tabletop Game Design. CRC Press, Boca Rocca.
- Schell, J. (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. Auflage, CRC Press, Boca Ratton.
- Wiemker, M. (2019): Plädoyer für ein Holistisches Game Design. in: Bartholdy, B.; Brandhorst, S.; Breitlauch, L.; Czauderna, A.; Freyermuth, G. S. (Hg.): Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele. Bielefeld: transcript Verlag, Bielefeld.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDPEGD01

# Concept Game Designer

Modulcode: DLBGDCON

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Agiles Management) / N.N. (Game Business)

## Kurse im Modul

- Agiles Management (DLBNWAM01)
- Game Business (DLBGDCON01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Agiles Management

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

#### Game Business

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Agiles Management**

- Grundlagen des agilen Managements
- Treiber der Agilität
- Agile Konzepte
- Agile Organisation
- Agile Führung
- Agile Planung
- Agiler Personaleinsatz
- Kontrolle in agilen Organisationen
- Digitale Tools als Voraussetzung für Agilität
- Kritische Reflexion

#### **Game Business**

- Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche
- Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten
- Unternehmensgründung und Unternehmensführung
- Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche
- Leadership in der Games-Branche
- Erfolg, Misserfolg und Comeback

**Qualifikationsziele des Moduls****Agiles Management**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff des agilen Managements zu erklären und die Grundlagen ebenso wie die Treiber von Agilität zu benennen.
- wichtige Konzepte der Agilität wie Scrum und Kanban und ihre Merkmale aufzuzeigen.
- die Grundlagen des agilen Managements zu beschreiben und die Einflüsse von Agilität in Bezug auf die funktionalen Managementdimensionen (Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz, Kontrolle) wiederzugeben.
- Grenzen und Risiken von Agilität zu verstehen.

**Game Business**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Märkte und Marktentwicklungen einzuschätzen.
- die Grundlagen der Unternehmensgründung- und -führung in der Games-Branche zu verstehen.
- betriebswirtschaftliche Prozesse und Kennzahlen zu analysieren.
- praxisrelevante Businesspläne zu erstellen.
- Monetarisierungsmodelle abzuwägen.
- Managementtechniken praxisrelevant anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Agiles Management

Kurscode: DLBNWAM01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Agilität ist ein neuer Begriff, der sich sowohl in der Unternehmenspraxis als auch in der Managementliteratur als zentraler Aspekt der Unternehmens- und Mitarbeiterführung wiederfindet. Ein Ziel dieses Kurses ist es daher, die Bedeutung sowie die Besonderheiten des agilen Managements herauszustellen und den Studierenden einen Überblick über den aktuellen Stand der Diskussion zu geben. Dabei werden nicht nur die Begriffe der Agilität und des agilen Managements definiert, sondern auch die Treiber der Agilität und die in der Praxis vorwiegend verwendete agile Konzepte wie Scrum und Kanban aufgegriffen. In diesem Kurs wird der Begriff des Managements im Sinne einer funktionalen Dimension (Management übernimmt bestimmte Aufgaben) definiert und im weiteren Verlauf zugrunde gelegt, sodass eine Abgrenzung zu der institutionellen Dimension (Management ist das Management) erfolgt. Entsprechend stehen die Einflüsse von Agilität auf die Managementfunktionen „Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz und Kontrolle“ im Vordergrund des Kurses. Der Kurs schließt mit einer kritischen Reflexion ab, da Agilität nicht als Allheilmittel aufgefasst werden darf, sondern mit Grenzen und Konflikten behaftet sein kann. So ist Agilität nicht für alle Aufgaben gleichermaßen geeignet und kann für sehr stark intrinsisch motivierte Mitarbeiter ein Gesundheitsrisiko darstellen. Zudem entstehen aus gleichzeitig vorhandenem agilem Denken gepaart mit dem hierarchischen Organisationsprinzip nicht selten Konflikte, die zu Produktivitätsverlusten führen können.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff des agilen Managements zu erklären und die Grundlagen ebenso wie die Treiber von Agilität zu benennen.
- wichtige Konzepte der Agilität wie Scrum und Kanban und ihre Merkmale aufzuzeigen.
- die Grundlagen des agilen Managements zu beschreiben und die Einflüsse von Agilität in Bezug auf die funktionalen Managementdimensionen (Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz, Kontrolle) wiederzugeben.
- Grenzen und Risiken von Agilität zu verstehen.



**Kursinhalt**

1. Grundlagen des agilen Managements
  - 1.1 Einführung in die Thematik
  - 1.2 Definition des Begriffs Management
  - 1.3 Definition des Begriffs Agilität
  - 1.4 Agilität und Mindset
2. Treiber der Agilität
  - 2.1 Agilität als Antwort auf Veränderung
  - 2.2 Externe Treiber für Agilität
  - 2.3 Interne Treiber für Agilität
3. Agile Konzepte
  - 3.1 Scrum
  - 3.2 Kanban
  - 3.3 Weitere agile Methoden
4. Agile Organisation
  - 4.1 Begriff der agilen Organisation
  - 4.2 Selbstorganisation als Kernelement
  - 4.3 Transformation und Reifegradmodell der Organisation
  - 4.4 Trafo-Modell zur agilen Organisationsentwicklung
5. Agile Führung
  - 5.1 Veränderte Rolle der Führungskraft
  - 5.2 Begriff und Prinzipien agiler Führung
  - 5.3 Selbstführung als Voraussetzung für Agilität
6. Agile Planung
  - 6.1 Begriff und Prinzipien der agilen Planung
  - 6.2 Agile Planung
  - 6.3 Neue Planungsmethoden
7. Agiler Personaleinsatz
  - 7.1 Begriff und Einordnung in den Personalmanagementprozess
  - 7.2 Agile strategische Personalbedarfsplanung
  - 7.3 Rahmenbedingungen für den agilen Personaleinsatz

8. Kontrolle in agilen Organisationen
  - 8.1 Begriff und Funktion der Kontrolle
  - 8.2 Agilität und Kontrolle – ein Widerspruch?
  - 8.3 Managementkontrollsysteme im Wandel
9. Digitale Tools als Voraussetzung für Agilität
  - 9.1 Kollaborationstools
  - 9.2 Neue Technologien
10. Kritische Reflexion
  - 10.1 Agilität als Allheilmittel
  - 10.2 Agilität als Gesundheitsrisiko
  - 10.3 Agilität und Hierarchie

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Deeken, M./Fuchs, T. (2018): Agiles Management als Antwort auf die Herausforderungen der Digitalisierung. Praktische Erkenntnisse und Gestaltungshinweise für die Bankenbranche. Springer/Gabler-Verlag, Wiesbaden.
- Häusling, A. (2018): Agile Organisationen: Transformationen erfolgreich gestalten – Beispiele agiler Pioniere. Haufe Lexware-Verlag, Freiburg.
- Kotter, J.P. (2012): How the most innovative companies capitalize on today's rapid fire strategic challenges – and still make their numbers: Accelerate! Harvard Business Review, 90(11), S. 43–58.
- Lang, M./Scherber, S. (Hrsg.) (2015): Agiles Management: Innovative Methoden und Best Practices. Symposion-Verlag, Düsseldorf.
- Moser, M. (2017): Hierarchielos führen. Anforderungen an eine moderne Unternehmens- und Mitarbeiterführung. Springer/Gabler-Verlag, Wiesbaden.
- Niedner, B. (2018): Agil ohne Planung: Wie Unternehmen von der Natur lernen können. Haufe-Verlag, Freiburg.
- Thomaschewski, D./Völker, R. (Hrsg.) (2019): Agiles Management. Kohlhammer-Verlag, Stuttgart.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Game Business

Kurscode: DLBGDCON01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs vertieft die marktorientierte Unternehmensführung in der Games-Branche sowie die damit einhergehenden Managementprozesse. Unternehmensgründungen werden unter branchenrelevanten Aspekten dargestellt, die Erstellung von Businessplänen, das Gewinnen von Pitches sowie die Möglichkeiten der Unternehmensfinanzierung werden aufgezeigt und durch konkrete Handlungsempfehlungen abgerundet. Die Zusammenstellung von Teams und die erfolgsorientierte Unternehmensführung werden praxisnah erläutert. Zahlreiche strategische und taktisch-operative Analysen, die für die erfolgreiche Vermarktung von Videogames entscheidend sind, werden anhand von Fallbeispielen dokumentiert. Managemententscheidungen, einschließlich relevanter und aktueller Games-Unternehmen werden im Kontext des unternehmerischen Erfolgs beleuchtet. Die Vertriebskanäle der digitalen Distribution werden analysiert. Die jüngsten Entwicklungen bei Online- und Mobile Games werden aufgezeigt. Business- und Monetarisierungsmodelle werden erläutert, Digital Video Game Assets analysiert und die Wertschöpfung durch KI reflektiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Märkte und Marktentwicklungen einzuschätzen.
- die Grundlagen der Unternehmensgründung- und -führung in der Games-Branche zu verstehen.
- betriebswirtschaftliche Prozesse und Kennzahlen zu analysieren.
- praxisrelevante Businesspläne zu erstellen.
- Monetarisierungsmodelle abzuwägen.
- Managementtechniken praxisrelevant anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Einführung
  - 1.1 Typologisierung der Unternehmensgründung
  - 1.2 Chancen und Risiken der Unternehmensführung
2. Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche
  - 2.1 Kernbereiche der Betriebswirtschaftslehre aus funktionaler Perspektive
  - 2.2 Betriebswirtschaftslehre aus institutioneller/problemorientierter Perspektive

3. Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten
  - 3.1 Verortung der Betriebswirtschaftslehre
  - 3.2 Terminologien und Märkte der Games-Branche
4. Unternehmensgründung und Unternehmensführung
  - 4.1 Unternehmensgründung & Entrepreneurship
  - 4.2 Unternehmensführung & Management
5. Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche
  - 5.1 Marketing & Vertrieb
  - 5.2 Controlling & Finanzierung
  - 5.3 Organisation & Personalmanagement
6. Leadership in der Games-Branche
  - 6.1 Verhaltensmuster & Charaktereigenschaften
  - 6.2 Managementtechniken
  - 6.3 Leadership und Diversity
7. Erfolg, Misserfolg und Comeback
  - 7.1 Regeln in der Games-Branche - Dos und Don'ts
  - 7.2 Top 10 der vermeidbaren Fehler

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Anderie, L. (2020): Quick Guide Game Hacking, Blockchain und Monetarisierung. Wie Sie mit Künstlicher Intelligenz Wertschöpfung generieren. Springer Gabler, Berlin.
- Limpach, O. (2020): The Publishing Challenge for Independent Video Game Developers. A Practical Guide. CRC Press, Boca Raton, FL.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Core Game Designer

Modulcode: DLBGDCOR

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DLBGDAGD01</li> <li>▪ DLBGDGDLD01, DLBGDAGD01</li> </ul>	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	---	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Advanced Level Design) / N.N. (Game Design Patterns)

### Kurse im Modul

- Advanced Level Design (DLBGDCOR01)
- Game Design Patterns (DLBGDCOR02)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

#### Teilmodulprüfung

##### Advanced Level Design

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie (50)

##### Game Design Patterns

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Advanced Level Design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Level Design Historie, Skillset und Teamarbeit</li> <li>▪ Level Design in verschiedenen Genre</li> <li>▪ Spielerführung</li> <li>▪ Scene Dressing und Beleuchtung</li> <li>▪ Environmental Storytelling</li> <li>▪ Taktik und Balance</li> <li>▪ Fallbeispiel: Open World Level Design</li> </ul> <p><b>Game Design Patterns</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erklärung des Konzepts „Design Patterns“</li> <li>▪ Anwendungsbereich Game Arc</li> <li>▪ Anwendungsbereich Ressourcenmanagement</li> <li>▪ Anwendungsbereich Information</li> <li>▪ Anwendungsbereich Multiplayer</li> <li>▪ Anwendungsbereich Narration</li> <li>▪ Patterns zur Erzeugung niedrig und hoch komplexer Spielsituationen</li> </ul>	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Advanced Level Design</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ diverse Ansätze im Level Design zu benennen und deren Hauptmerkmale zu skizzieren.</li> <li>▪ Methoden zur Spielerführung im Level zu erkennen und selbst anzuwenden.</li> <li>▪ taktische Situationen und Balancing mit Hilfe von Level Design zu steuern.</li> <li>▪ Grundlagen eines Open World Level Designs auf ein entsprechendes Projekt anzuwenden.</li> </ul> <p><b>Game Design Patterns</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Herkunft und den Anwendungsbereich des Konzepts „Design Patterns“ zu erklären.</li> <li>▪ häufig auftretende Problemstellungen im Game Design wiederzuerkennen.</li> <li>▪ mit Hilfe von passend gewählten Design Patterns eine Vielzahl von Problemstellungen effektiv zu bearbeiten.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Baut auf Modulen aus dem Bereich Design auf</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur &amp; Bau</p>



# Advanced Level Design

Kurscode: DLBGDCOR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBGDGLD01, DLBGDAGD01

## Beschreibung des Kurses

Level Design ist in der Spieleentwicklung ein zentrales Element. Hier wird nicht nur visueller Kontext zum Setting und Inhalt des Spiels gegeben, es werden auch Missionen und Gegner platziert, der Spieler durch die Welt geführt und Taktik und Balance ins Spiel gebracht. Dabei definiert das Genre des Spiels zu großen Teilen die Herangehensweise an ein passendes Level Design. So fragt nicht jedes Spielkonzept zu gleichen Teilen Taktik und Balance oder Scenedressing und environmental Storytelling ab.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- diverse Ansätze im Level Design zu benennen und deren Hauptmerkmale zu skizzieren.
- Methoden zur Spielerführung im Level zu erkennen und selbst anzuwenden.
- taktische Situationen und Balancing mit Hilfe von Level Design zu steuern.
- Grundlagen eines Open World Level Designs auf ein entsprechendes Projekt anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Level Design Historie, Skillset und Teamarbeit
  - 1.1 Level Design Geschichte
  - 1.2 Beteiligte Gewerke und benötigte Skills
2. Level Design in verschiedenen Genres
  - 2.1 Casual und Arcade
  - 2.2 Multiplayer
  - 2.3 Storydriven
  - 2.4 Open World
3. Spielerführung
  - 3.1 Notwendigkeit zur Spielerführung
  - 3.2 Beleuchtung, Farben und Formen
  - 3.3 Landmarks und Vistas

4. Scenedressing und Beleuchtung
  - 4.1 Komposition und Arrangement
  - 4.2 Beleuchtung als Stil- und Hilfsmittel
5. Environmental Storytelling
  - 5.1 Die Umgebung erzählt eine Geschichte
  - 5.2 Dynamische Events
6. Taktik und Balance
  - 6.1 Taktik in RTS und Shootern
  - 6.2 Balance in Multiplayer Spielen
7. Fallbeispiel: Open World Level Design
  - 7.1 Von der Skizze zum Level
  - 7.2 NPC und Monster
  - 7.3 Missionen und Objectives
  - 7.4 Spielerführung

#### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- Galuzin, A. (2016): Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs. CreateSpace Independent Publishing Platform, o.O.
- Kremers, R. (2009): Level Design: Concept, Theory, and Practice. CRC Press, Boca Raton, FL.
- Totten, C.W. (2016): Level Design. CRC Press, Boca Raton, FL.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Game Design Patterns

Kurscode: DLBGDCOR02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBGDAGD01

## Beschreibung des Kurses

Die Idee der Design Patterns wurde in den Siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts in der Architekturtheorie entwickelt. Seitdem hat das Konzept vor allem in der Software-Entwicklung hohen Stellenwert erlangt. Grundsätzlich beschreibt man damit bewährte Vorlagen zur Bearbeitung wiederkehrender Problemstellungen. Der Kurs konzentriert sich, nach einer kurzen Darstellung der Herkunft des Konzepts, auf die Analyse ausgewählter Muster in den Game-Design-Anwendungsfeldern Game Arc, Ressourcenmanagement, Information, Multiplayer und Narration. Als Abschluss werden noch Muster behandelt, mit denen sich besonders niedrig komplexe (Casual Patterns) und besonders hoch komplexe Spielsituationen gestalten lassen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herkunft und den Anwendungsbereich des Konzepts „Design Patterns“ zu erklären.
- häufig auftretende Problemstellungen im Game Design wiederzuerkennen.
- mit Hilfe von passend gewählten Design Patterns eine Vielzahl von Problemstellungen effektiv zu bearbeiten.

## Kursinhalt

1. Erklärung des Konzepts „Design Patterns“
  - 1.1 Ursprung in der Architekturtheorie
  - 1.2 Design Patterns in der Software-Entwicklung
  - 1.3 Design Patterns im Game Design
2. Anwendungsbereich Game Arc
  - 2.1 Tech Trees
  - 2.2 Komplexitäts-Zuwachs
  - 2.3 Endgame
3. Anwendungsbereich Ressourcenmanagement
  - 3.1 Begrenzte Ressourcen
  - 3.2 Sinkender Grenzertrag
  - 3.3 Investition und Amortisierung

4. Anwendungsbereich Information
  - 4.1 Unexplored und Fog of War
  - 4.2 Fortschritts-Anzeige und Spielstand-Überblick
  - 4.3 Point of Interest-Indikatoren
5. Anwendungsbereich Multiplayer
  - 5.1 Schneeball-Effekt und Catch-Up
  - 5.2 Kooperation und Teamwork
  - 5.3 Spieler-Eliminierung
6. Anwendungsbereich Narration
  - 6.1 Cutscenes
  - 6.2 McGuffins
  - 6.3 Quests
  - 6.4 Detective Structures
7. Casual Patterns: Patterns zur Erzeugung niedrig komplexer Spielsituationen
  - 7.1 Matching
  - 7.2 Seeking
  - 7.3 Sorting
  - 7.4 Chaining
8. Patterns zur Erzeugung hoch komplexer Spielsituationen
  - 8.1 NP-vollständige Probleme und Heuristiken
  - 8.2 Problem des Handlungsreisenden
  - 8.3 Rucksackproblem und Belegungsplanung
  - 8.4 Maximaler Schnitt

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Björk, S./Lundgren, S./Holopainen, J. (2003): Game Design Patterns (URL: [https://www.researchgate.net/publication/221217599\\_Game\\_Design\\_Patterns](https://www.researchgate.net/publication/221217599_Game_Design_Patterns) [letzter Zugriff: 31.5.2020]).
- Elias, G. S./Garfield, R./Gutschera K. R. (2012): Characteristics of Games. 1. Auflage, The MIT Press, Cambridge.
- Trefry, G. (2010): Casual Game Design. Designing Play for the Gamer in All of Us. 1. Auflage, Taylor & Francis, New York.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Analytic Game Designer

Modulcode: DLBGDAN

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Game Monetization) / N.N. (Game Analytics)

## Kurse im Modul

- Game Monetization (DLBGDAN01)
- Game Analytics (DLBGDAN02)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Game Monetization

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie (50)

#### Game Analytics

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Game Monetization**

- Game Analytics – Die Grundlagen
- Game Industry Metrics
- Analytics Case Study 1: Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games
- A/B Testing
- Analytics Case Study 2: Matchmaking Systems

**Game Analytics**

- Theoretische Grundlagen der Kaufentscheidungen
- Formen der Monetarisierung
- Free-to-Play Model
- Examples of Different Mobile F2P Monetization Strategies
- Monetization Design Principles

**Qualifikationsziele des Moduls****Game Monetization**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen der Kaufentscheidungen zu verstehen und auf das Monetarisierungs-Design anzuwenden.
- die unterschiedlichen Formen der Monetarisierung zu verstehen und ihren Einfluss bei Design-Entscheidungen berücksichtigen.
- das Free-to-Play Business Model zu verstehen, verschiedene Monetarisierungs-Strategien zu analysieren und ein zum Spiel passendes Monetarisierungs-Design zu entwickeln.

**Game Analytics**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Begriffe und Metriken der Game Analyse zu erkennen, bei Bedarf abzurufen und auf game-spezifische Probleme anzuwenden.
- Hypothesen zu erstellen, die mit Hilfe von A/B Tests verifiziert oder falsifiziert werden können, diese Tests durchzuführen, die Ergebnisse auszuwerten und Schlussfolgerungen für das Game zu treffen.
- die Struktur von Case Studies auf unterschiedliche Problemstellungen anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Data Science & Artificial Intelligence auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik



# Game Monetization

Kurscode: DLBGDAN01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ohne eine funktionierende Game Monetization – unabhängig vom Business Model – wird es nach dem ersten Spiel kein zweites geben. Mit einer funktionierenden Game Monetization kann sowohl eine treue Spielerschaft aufgebaut, als auch die wirtschaftliche Basis für Neu- und Weiterentwicklungen gelegt werden. Neben den theoretischen Grundlagen zu Kaufentscheidungen und den verschiedenen Business Models, lernt der Game Designer am Beispiel verschiedener Mobile Free-to-Play Games, wie Game Design und Monetization Design abgestimmt werden können, um eine gute Player Experience zu schaffen und Spieler langfristig zu binden.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen der Kaufentscheidungen zu verstehen und auf das Monetarisierungs-Design anzuwenden.
- die unterschiedlichen Formen der Monetarisierung zu verstehen und ihren Einfluss bei Design-Entscheidungen berücksichtigen.
- das Free-to-Play Business Model zu verstehen, verschiedene Monetarisierungs-Strategien zu analysieren und ein zum Spiel passendes Monetarisierungs-Design zu entwickeln.

## Kursinhalt

1. Theoretische Grundlagen der Kaufentscheidungen
  - 1.1 Entscheidungstheorie
  - 1.2 Spieltheorie
  - 1.3 Verhaltensökonomik
  - 1.4 Regret Theory
2. Formen der Monetarisierung
  - 2.1 Distribution im Einzelhandel und Digitale Distribution
  - 2.2 Abo Modelle
  - 2.3 Mikrotransaktionen / IAP
  - 2.4 Sonstige Formen
  - 2.5 Trends

3. Das Free-to-Play Modell
  - 3.1 Plattformen
  - 3.2 User Acquisition: Cost Per Install (CPI)
  - 3.3 Revenue: Life Time Value (LTV)
  - 3.4 Profit:  $LTV > CPI$
4. Beispiele verschiedener F2P Monetarisierungsstrategien
  - 4.1 Candy Crush
  - 4.2 Clash of Clans
  - 4.3 Game of War
5. Prinzipien des Monetization Designs
  - 5.1 Player Progression
  - 5.2 Core Loop
  - 5.3 Session Design
  - 5.4 Conversion Points und Churn Points

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Hansson, S. (1994): Decision Theory. A Brief Introduction. (URL: <https://web.archive.org/web/20060705052730/http://www.infra.kth.se/~soh/decisiontheory.pdf> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- Levy, E. (2013): How to Design In-Game Purchases (GDC Talk). (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vc2oNgRPTR0> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- O.V. (2017): Monetization with Behavioral Economics. (URL: <https://www.deconstructoroffun.com/blog/2017/9/13/how-monetize-using-behavioural-economics> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- Peterson, M. (2009): An Introduction to Decision Theory. Cambridge University Press, Cambridge.
- Spaniel, W. (2011): Game Theory 101: The Complete Textbook. CreateSpace, Scotts Valley, CA.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Game Analytics

Kurscode: DLBGDAN02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Analytics gewinnt innerhalb der Games Industry mehr und mehr an Bedeutung. Gerade Online-Spiele, unabhängig vom Business Model, versuchen, ihr Angebot für die Bedürfnisse ihrer Spieler zu optimieren, um Retention, Aktivität und Lifetime Value zu maximieren. Das Sammeln und Aufbereiten der richtigen Daten, das Stellen der richtigen Fragen und das Ziehen der richtigen Schlüsse sind wichtige Fähigkeiten für Game Designer, die Spiele erschaffen wollen, welche Spieler über viele Jahre hinweg in den Bann ziehen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Begriffe und Metriken der Game Analyse zu erkennen, bei Bedarf abzurufen und auf game-spezifische Probleme anzuwenden.
- Hypothesen zu erstellen, die mit Hilfe von A/B Tests verifiziert oder falsifiziert werden können, diese Tests durchzuführen, die Ergebnisse auszuwerten und Schlussfolgerungen für das Game zu treffen.
- die Struktur von Case Studies auf unterschiedliche Problemstellungen anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Game Analytics – Die Grundlagen
  - 1.1 Überblick der wichtigen „Key Terms“ in Game Analytics
  - 1.2 Telemetrie als Quelle der „Business Intelligence“
  - 1.3 Die Feature Selection in Game Analytics
  - 1.4 Der Knowledge Discovery Process in Game Analytics
2. Game Industry Metrics
  - 2.1 Vorteile des Trackings von Gamer Verhalten
  - 2.2 Instrumentierung der Software als Vorbereitung der Datensammlung
  - 2.3 Aus Daten werden Metriken
  - 2.4 Definition und Beschreibung von Standard Metriken

3. Analytics Case Study 1: Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games
  - 3.1 Vorbereitung der Case Study
  - 3.2 Verfassen der Case Study
  - 3.3 Finalisierung der Case Study
4. A/B Testing
  - 4.1 Definition
  - 4.2 Common Test Statistics
  - 4.3 Segmentation and Targeting
5. Analytics Case Study 2: Matchmaking Systems
  - 5.1 Vorbereitung der Case Study
  - 5.2 Verfassen der Case Study
  - 5.3 Finalisierung der Case Study

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Burelli, P. (2019): Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games. In: Wallner, G. (Hrsg.): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL, S. 79-108.
- Kohavi, R./Thomke, S. (2017): The Surprising Power of Online Experiments. (URL: <https://hbr.org/2017/09/the-surprising-power-of-online-experiments> [letzter Zugriff: 09.06.2020]).
- O.V. (O.J.): Writing a Case Study Analysis. ( URL: <https://writingcenter.ashford.edu/writing-case-study-analysis> [letzter Zugriff: 09.06.2020]).
- Seif El-Nasr, M./Drachen, A./Canossa, A. (2013): Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data. Springer-Verlag, London.
- Wallner, G. (2019): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL.
- Zook, A. (2019): Building Matchmaking Systems. In: Wallner, G. (Hrsg.): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL, S. 33-48.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed







# 6. Semester

---



# Leadership und Design Thinking

Modulcode: DLBGDLSDT

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Michaela Moser (Leadership 4.0) / Prof. Dr. Mario Boßlau (Design Thinking)

## Kurse im Modul

- Leadership 4.0 (DLBWPLS01)
- Design Thinking (DLBINGDT01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Leadership 4.0

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten

#### Design Thinking

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht
- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Leadership 4.0**

- Klassisches Verständnis von Führung
- Führungsinstrumente
- Führung versus Leadership
- Integrales Menschenbild als zukunftsweisendes Modell
- Eigenschaften und Kompetenzen eines Leaders
- Leadership-Modelle
- Agile Leadership-Instrumente

#### **Design Thinking**

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Design Thinking-Mikroprozess
- Design-Thinking-Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung
- Methoden für das Prototyping und Testen
- Raumkonzepte für Design Thinking
- Beispiele und Fallstudien

### Qualifikationsziele des Moduls

#### Leadership 4.0

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die klassischen Theorien des Führungsverständnisses und neue Leadership-Modelle zu erläutern.
- die Begriffe Führung und Leadership voneinander abzugrenzen.
- auf dem Verständnis erfolgreicher Führungsmodelle diese vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Veränderungen zu reflektieren.
- ein Verständnis für die Notwendigkeit anderer Formen der organisationalen Lenkung zu entwickeln.
- je nach Reifegrad eines Unternehmens entsprechende Leadership-Methoden zu implementieren.
- über ein fundiertes theoretisches Wissen zu verfügen, das sie auf anwendungsbezogene Fragestellungen anwenden können.

#### Design Thinking

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.

#### Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management und Design auf

#### Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management und Design, Architektur & Bau

## Leadership 4.0

Kurscode: DLBWPLS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

### Beschreibung des Kurses

Wettbewerbsfähigkeit hängt heute mehr denn je von konstanter Innovationsfähigkeit ab. Das stellt neue Anforderungen an das Management von Firmen. Die Aufgabe erfolgreicher Innovations- und Unternehmenslenker besteht nicht mehr darin, Richtung und Lösungen vorzugeben, sondern einen Rahmen zu schaffen, in dem Andere Innovationen entwickeln. Dieser Wandel, der sich derzeit mit voller Kraft in Unternehmen vollzieht, erfordert eine Weiterentwicklung des klassischen Führungsbegriffs und dessen Prinzipien. Geschäftsmodelle stehen vor dem Hintergrund des Digitalen Wandels sowie dem Vormarsch der Künstlichen Intelligenz permanent auf dem Prüfstand. Es gilt daher, einerseits an mehreren Projekten gleichzeitig zu arbeiten, sich jederzeit flexibel veränderten Rahmenbedingungen anzupassen; auf der anderen Seite wollen Mitarbeiter anders in den Arbeitsprozess eingebunden werden. Sinn und Flexibilität für deren persönliche und familiäre Situation spielen dabei zunehmend eine Rolle. Innovations- und Unternehmenslenker können all diesen vielfältigen Herausforderungen nur mit Leadership begegnen, indem sie andere inspirieren, weiter zu denken und bereichsübergreifend zu handeln, also visionär zu sein. Ein Verständnis, Wissen und Instrumentarien hierzu sollen in dem Kurs vermittelt werden.

### Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die klassischen Theorien des Führungsverständnisses und neue Leadership-Modelle zu erläutern.
- die Begriffe Führung und Leadership voneinander abzugrenzen.
- auf dem Verständnis erfolgreicher Führungsmodelle diese vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Veränderungen zu reflektieren.
- ein Verständnis für die Notwendigkeit anderer Formen der organisationalen Lenkung zu entwickeln.
- je nach Reifegrad eines Unternehmens entsprechende Leadership-Methoden zu implementieren.
- über ein fundiertes theoretisches Wissen zu verfügen, das sie auf anwendungsbezogene Fragestellungen anwenden können.

**Kursinhalt**

1. Grundlagen des klassischen Führungsverständnisses
  - 1.1 Definition des Führungsbegriffs und der Führungstätigkeit
  - 1.2 Klassische theoretische Ansätze (eigenschaftstheoretischer Ansatz, verhaltenstheoretischer Ansatz, situationsorientierter Ansatz, interaktionistischer Ansatz, transaktionaler Ansatz)
2. Führungsinstrumente
  - 2.1 Mitarbeitergespräche
  - 2.2 Zielvereinbarung
  - 2.3 Leistungsbeurteilungsgespräche
3. Führung versus Leadership
  - 3.1 Abgrenzung der Konstrukte
  - 3.2 Relevanz von Leadership im Rahmen des organisationalen Wandels
  - 3.3 Leadership-Prinzipien
4. Integrales Menschenbild als zukunftsweisendes Modell (K. Wilber)
5. Eigenschaften und Kompetenzen
  - 5.1 Vertrauen und Kommunikation
  - 5.2 Macht und Emotionen
6. Leadership-Modelle
  - 6.1 Transformationale Führung
  - 6.2 Laterale Führung
  - 6.3 Leadership als agile Rolle
  - 6.4 Positive Leadership und Self-Leadership
  - 6.5 Shared Leadership und Shared Network Leadership
  - 6.6 Empowering Leadership
  - 6.7 Holokratie
7. Agile Leadership-Instrumente
  - 7.1 Appreciate Inquiry
  - 7.2 Chefwahl
  - 7.3 VUCA-Management

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Au, C. v. (Hrsg.) (2017): Eigenschaften und Kompetenzen von Führungspersönlichkeiten. Achtsamkeit, Selbstreflexion, Soft Skills und Kompetenzsysteme. Springer, Wiesbaden.
- Creusen, U./Eschemann, N.-R./Joahnn, T. (2010): Positive Leadership. Psychologie erfolgreicher Führung. Erweiterte Strategien zur Anwendung des Grid-Modells. Gabler, Wiesbaden.
- Evans, M. (1995): Führungstheorien – Weg-Ziel-Theorie. In: Kieser, A./Reber, G./Wunderer, R. (Hrsg.): Handwörterbuch der Führung. 2. Auflage, Schäffer-Poeschel, Stuttgart, S. 1075 –1091.
- Furtner, M. R. (2017): Empowering Leadership. Mit selbstverantwortlichen Mitarbeitern zu Innovation und Spitzenleistungen. Springer Gabler, Wiesbaden.
- Furtner, M. R./Baldegger, U. (2016): Self-Leadership und Führung. Theorien, Modelle und praktische Umsetzung. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.
- Manager Magazin Verlagsgesellschaft (Hrsg.) (2015): Harvard Business Manager Spezial: Leadership. Wie geht Führung im Zeitalter digitaler Transformation? Ein Heft über Management im Wandel. 37. Jg.
- Hofer, S. (2016): Agiler führen. Einfache Maßnahmen für bessere Teamarbeit, mehr Leistung und höhere Kreativität. Springer Gabler, Wiesbaden.
- Kauffeld, S. (Hrsg.) (2014): Arbeits- Organisations- und Personalpsychologie für Bachelor. 2. Auflage, Springer, Berlin.
- Maxwell, J. C. (2016): Leadership. Die 21 wichtigsten Führungsprinzipien. 8. Auflage, Brunnen, Gießen.
- Wilber, K. (2012): Integrale Psychologie. Geist, Bewusstsein, Psychologie, Therapie. Arbor, Freiburg.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints®	<input type="checkbox"/> Repetitorium
<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input type="checkbox"/> Creative Lab
<input type="checkbox"/> Vodcast	<input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Shortcast	<input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed
<input checked="" type="checkbox"/> Audio	
<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Design Thinking

Kurscode: DLBINGDT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Studierenden werden in diesem Kurs eine praktische Einführung in das Design Thinking erhalten. Neben der Vermittlung der einzelnen Grundprinzipien werden auch die Vorgehensweisen im Design Thinking detailliert beleuchtet. Um Design Thinking nicht nur zu verstehen, sondern auch zu erfahren, werden ausgewählte Methoden für die einzelnen Prozessschritte vorgestellt und an einem Beispielprojekt eingeübt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.

## Kursinhalt

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Der Design Thinking Mikroprozess
- Der Design Thinking Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung
- Methoden für das Prototyping und Testen
- Beispiele und Fallstudien

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Brenner, W./Uebernicketel, F. (2015): Design Thinking. Das Handbuch. Frankfurter Allgemeine Buch, Frankfurt a. M.
- Brown, T. (2008): Design Thinking. In: Harvard Business Review, Heft Juni, S. 84–95.
- Meinel, C./Weinberg, U./Krohn, T. (Hrsg.) (2015): Design Thinking Live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst. Murmann, Hamburg.
- Uebernicketel, F./Brenner, W. (2016): Design Thinking. In: Hoffmann, C. P. et al. (Hrsg.): Business Innovation: Das St. Galler Modell. Springer, Wiesbaden, S. 243–265.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Projekt
--	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# User Research und Managerial Economics

Modulcode: DLBGDURME

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	10	300 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Einführung in User Research) / Prof. Dr. Mirko Bendig (Managerial Economics)

## Kurse im Modul

- Einführung in User Research (DLBUXEUR01)
- Managerial Economics (DLBBWME01)

## Art der Prüfung(en)

Modulprüfung	Teilmodulprüfung
	<p><u>Einführung in User Research</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul> <p><u>Managerial Economics</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten</li> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul>

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Einführung in User Research**

- Herangehensweise im User Centered Design
- User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements
- Fragebogengestaltung und Interviewmethoden
- Beobachtungstechniken
- Methoden und Tools des Service Designs

**Managerial Economics**

- Grundlagen
- Die unsichtbare Hand des Marktes
- Entscheidungen der Konsumenten
- Unternehmerische Entscheidungen I: Vollständiger Wettbewerb
- Unternehmerische Entscheidungen II: Unvollständiger Wettbewerb
- Unternehmerische Entscheidungen III: Spieltheorie
- Fortgeschrittene Mikroökonomie

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in User Research**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

**Managerial Economics**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- grundsätzliche volkswirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen und diese für unterschiedliche Märkte anzuwenden.
- die Bedeutung von Angebot, Nachfrage und Marktgleichgewicht zu erklären.
- die Determinanten der Zahlungsbereitschaft von Konsumenten einzuschätzen.
- die Determinanten von Produktionsentscheidungen zu diskutieren und optimale unternehmerische Strategien aufzuzeigen.
- den Einfluss von unterschiedlichen Marktformen auf Produktions- und Preisentscheidungen einzuschätzen.
- strategische Interaktionen zwischen Unternehmen zu analysieren.
- auf Basis von Erkenntnissen der Informations- und Verhaltensökonomik, traditionelle ökonomische Modelle kritisch zu hinterfragen.



**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Methoden und Volkswirtschaftslehre auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Einführung in User Research

Kurscode: DLBUXEUR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, Techniken der User Research zur Ableitung von User Requirements zu vermitteln. Hierzu wird die Herangehensweise des User Centered Design vorgestellt. Ein Augenmerk wird auf die Planung der Nutzungskontextanalyse gelegt. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von User Research Methoden, welche die Studierenden nach Abschluss des Kurses projektspezifisch auswählen und anwenden können. Neben Interviewmethoden werden Beobachtungstechniken vermittelt. Ebenso wird auf die Gestaltung von Fragebögen, Beobachtungsprotokollen sowie auf die Entwicklung von Moderationsleitfaden für Fokusgruppen eingegangen. Den Abschluss bildet die Ableitung und Konsolidierung von qualitativen und quantitativen Nutzungsanforderungen. Zudem wird die Herangehensweise im Service Design diskutiert und spezifische Service Design Methoden und Tools vorgestellt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
  - 1.1 Begriffserklärungen User Research und User Requirements
  - 1.2 Ziele und Herausforderungen der User Research
2. Grundidee des User Centered Design
  - 2.1 Verstehen
  - 2.2 Designen
  - 2.3 Vergegenwärtigen
  - 2.4 Evaluieren
  - 2.5 Iteratives Design
  - 2.6 Implementierung

3. Nutzungskontextanalyse planen
  - 3.1 Anlass, Ziele und Vorgehen der Nutzungskontextanalyse
  - 3.2 Benutzer für die Datenerhebung auswählen und rekrutieren
  - 3.3 Vorbereitende Desk Research
  - 3.4 Arbeitsprodukte und Rollen im User Requirements Engineering
4. User Research Methoden zur Bestimmung von User Requirements
  - 4.1 Beobachtungsmethoden
  - 4.2 Interviewmethoden
  - 4.3 Fragebogen
  - 4.4 Fokusgruppen
  - 4.5 Cultural Probes
5. Von Nutzenkontextinformationen zu Nutzungsanforderungen
  - 5.1 Erfordernisse identifizieren
  - 5.2 Qualitative und quantitative Nutzungsanforderungen
  - 5.3 Nutzungsanforderungen ableiten und strukturieren
  - 5.4 Nutzungsanforderungen konsolidieren
6. Service Design Methoden
  - 6.1 Zielsetzung und Herangehensweisen
  - 6.2 User Journeys und Service Blueprints
  - 6.3 System Maps
  - 6.4 User Stories schreiben
  - 6.5 Research Reports schreiben

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baxter, K./Courage, C./Caine, K. (2015): Understanding your users. A practical guide to user research methods. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Geis, T./Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience. dpunkt Verlag, Heidelberg.
- Goodman, E./Kuniavsky, M./Moed, A. (2012): Observing the user experience. A practitioner's guide to user research. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Managerial Economics

Kurscode: DLBBWME01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Basis für (fast) alle ökonomischen Fragestellungen ist das Problem der Knappheit. Aufbauend auf dieser Erkenntnis befasst sich dieser Kurs mit drei zentralen Aspekten. Erstens wird das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage auf Märkten analysiert. Zweitens werden Erkenntnisse über das Verhalten von Konsumenten auf Märkten erarbeitet. Drittens stehen unternehmerische Entscheidungen im Mittelpunkt, die u.a. von der zur Verfügung stehenden Produktionstechnologie und den Wettbewerbsbedingungen auf Märkten abhängen. Diese drei Kernelemente werden aus einer anwendungsorientierten Perspektive vermittelt, in der jeweils der Bezug zu (aktuellen) Herausforderungen des Managements von Firmen hergestellt wird. Der Kurs beinhaltet daher sowohl die Auseinandersetzung mit ökonomischen Theorien als auch deren Anwendungen in der unternehmerischen Praxis.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- grundsätzliche volkswirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen und diese für unterschiedliche Märkte anzuwenden.
- die Bedeutung von Angebot, Nachfrage und Marktgleichgewicht zu erklären.
- die Determinanten der Zahlungsbereitschaft von Konsumenten einzuschätzen.
- die Determinanten von Produktionsentscheidungen zu diskutieren und optimale unternehmerische Strategien aufzuzeigen.
- den Einfluss von unterschiedlichen Marktformen auf Produktions- und Preisentscheidungen einzuschätzen.
- strategische Interaktionen zwischen Unternehmen zu analysieren.
- auf Basis von Erkenntnissen der Informations- und Verhaltensökonomik, traditionelle ökonomische Modelle kritisch zu hinterfragen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen
  - 1.1 Begriffsdefinition & Gegenstand der Volkswirtschaftslehre
  - 1.2 Wie denken Volkswirte?

2. Die unsichtbare Hand des Marktes
  - 2.1 Angebot und Nachfrage
  - 2.2 Marktgleichgewicht
  - 2.3 Elastizitäten
  - 2.4 Anwendungen
3. Entscheidungen der Konsumenten
  - 3.1 Nutzentheorie
  - 3.2 Zahlungsbereitschaft
  - 3.3 Nachfrage
  - 3.4 Anwendungen
4. Unternehmerische Entscheidungen I: Vollständiger Wettbewerb
  - 4.1 Produktion
  - 4.2 Kosten
  - 4.3 Angebot
  - 4.4 Anwendungen
5. Unternehmerische Entscheidungen II: Unvollständiger Wettbewerb
  - 5.1 Monopol
  - 5.2 Monopolistische Konkurrenz
  - 5.3 Oligopol
6. Unternehmerische Entscheidungen III: Spieltheorie
  - 6.1 Methodik
  - 6.2 Simultane Spiele
  - 6.3 Sequentielle Spiele
7. Fortgeschrittene Mikroökonomie
  - 7.1 Informationsökonomie
  - 7.2 Verhaltensökonomie

<b>Literatur</b>
<b>Pflichtliteratur</b>
<b>Weiterführende Literatur</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bofinger, P. (2015): Grundzüge der Volkswirtschaftslehre – Eine Einführung in die Wissenschaft von Märkten. 4. Auflage, Pearson Studium, München.</li><li>▪ Frank, R./Cartwright, E. (2016): Microeconomics and Behaviour. 2. Auflage, McGraw-Hill Education, New York.</li><li>▪ Mankiw, N. G./Taylor, M. P. (2018): Grundzüge der Volkswirtschaftslehre. 7. Auflage, Schäffer-Poeschel, Stuttgart.</li><li>▪ Pindyck, R. S./Rubinfeld, D. L. (2018): Mikroökonomie. 9. Auflage, Pearson Studium, München.</li></ul>



**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints®	<input type="checkbox"/> Repetitorium
<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input type="checkbox"/> Creative Lab
<input type="checkbox"/> Vodcast	<input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Shortcast	<input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed
<input checked="" type="checkbox"/> Audio	
<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Digitale Business-Modelle und User Testing

Modulcode: DLBGDDBUT

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Mario Boßlau (Digitale Business-Modelle) / N.N. (Einführung in User Testing)

## Kurse im Modul

- Digitale Business-Modelle (DLBLODB01)
- Einführung in User Testing (DLBUXEUT01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Digitale Business-Modelle

- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

#### Einführung in User Testing

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Digitale Business-Modelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ein Business-Modell ist die Beschreibung der Logik wie ein Unternehmen Wert generiert, liefert und sichert. Die fortschreitende Digitalisierung vieler Prozesse, Produkte und Dienstleistungen hat in den letzten Jahren eine Vielzahl an Innovationen im Bereich der Business-Modelle ermöglicht. Die Darstellung, die zugrunde liegenden Muster und die wesentlichen Einflussfaktoren dieser digitalen Geschäftsmodelle sind Gegenstand dieses Kurses.</li> </ul> <p><b>Einführung in User Testing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arten und Einsatzzwecke von Evaluationen</li> <li>▪ Qualitative User Testing Methoden</li> <li>▪ Empirische User Testing Methoden</li> <li>▪ Deskriptive Statistik</li> <li>▪ Einführung Interferenzstatistik, T-Test</li> </ul>	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Digitale Business-Modelle</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zu verstehen, was ein Business-Modell ist und wie es systematisch beschrieben werden kann.</li> <li>▪ die Grundzüge der historischen Entwicklung verschiedener Business-Modelle zu skizzieren.</li> <li>▪ die wichtigsten digitalen Geschäftsmodelle zu erklären sowie deren Vor- und Nachteile zu bewerten.</li> <li>▪ den Bezug eines Business-Modells zu einem Business-Plan herzustellen und daraus die Positionierung eines Unternehmens eigenständig abzuleiten und zu analysieren.</li> </ul> <p><b>Einführung in User Testing</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.</li> <li>▪ die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.</li> <li>▪ Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft &amp; Management und Methoden auf</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft &amp; Management</p>

# Digitale Business-Modelle

Kurscode: DLBLODB01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ein Business-Modell ist die Beschreibung der Logik wie ein Unternehmen Wert generiert, liefert und sichert. Die fortschreitende Digitalisierung vieler Prozesse, Produkte und Dienstleistungen hat in den letzten Jahren eine Vielzahl an Innovationen im Bereich der Business-Modelle ermöglicht. Die Darstellung, die zugrundeliegenden Muster und die wesentlichen Einflussfaktoren dieser digitalen Geschäftsmodelle sind Gegenstand dieses Kurses. Ausgehend von einer allgemeinen Definition des Konzeptes Business-Modell wird ein System zur Beschreibung der wesentlichen Faktoren eines Business-Modells entwickelt. Eine Übersicht über die historische Entwicklung von wichtigen Business-Modellen und insbesondere den Einfluss der Digitalisierung auf neuere Business-Modelle erlaubt eine Einordnung des Konzeptes und ein Verständnis für die Rahmenbedingungen. Sodann werden die wichtigsten alternativen digitalen Geschäftsmodelle der letzten Jahre systematisch dargestellt und hinsichtlich der jeweiligen Stärken- und Schwächen analysiert sowie bewertet. Abschließend wird dargestellt, welche Rolle das Business-Modell im Rahmen der Erstellung eines Business-Planes spielt. Die Studierenden lernen die zentralen Ansätze zur Entwicklung einer eigenständigen Unternehmenspositionierung und werden in die Lage versetzt, die zentralen Einflussfaktoren auf den Unternehmenserfolg im digitalen Business zu prüfen und zu bewerten.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zu verstehen, was ein Business-Modell ist und wie es systematisch beschrieben werden kann.
- die Grundzüge der historischen Entwicklung verschiedener Business-Modelle zu skizzieren.
- die wichtigsten digitalen Geschäftsmodelle zu erklären sowie deren Vor- und Nachteile zu bewerten.
- den Bezug eines Business-Modells zu einem Business-Plan herzustellen und daraus die Positionierung eines Unternehmens eigenständig abzuleiten und zu analysieren.

## Kursinhalt

1. Bedeutung, Genese und Definitionen des Begriffs "digitales Geschäftsmodell"
  - 1.1 Ziele und Funktionen digitaler Geschäftsmodelle
  - 1.2 Geschäftsmodell – Genese des Begriffs und Bedeutung in der digitalen Ökonomie
  - 1.3 Definition Geschäftsmodell und digitales Geschäftsmodell
  - 1.4 Abgrenzung zu anderen Terminologien der digitalen Ökonomie

2. Grundlegende Konzepte zur Beschreibung von Geschäftsmodellen
  - 2.1 Wertkette
  - 2.2 Wertschöpfungsketten
  - 2.3 Dominante Logik
  - 2.4 Erlösmodell
  - 2.5 Unique Selling Proposition
  - 2.6 Transaktion
  - 2.7 Produkt- oder Leistungsangebot
3. Tools zur Beschreibung von Geschäftsmodellen
  - 3.1 Business Model Canvas
  - 3.2 St. Galler Business Model Navigator
  - 3.3 DVC Framework
4. Muster digitaler Geschäftsmodelle
  - 4.1 Long Tail
  - 4.2 Multi-sided-Muster
  - 4.3 Free und Freemium
  - 4.4 OPEN-API-Muster
5. Digitale Business-Modelle und Business-Plan
  - 5.1 Integration des Business-Modells in den Business-Plan
  - 5.2 Firmenpositionierung und das digitale Business-Modell
  - 5.3 Digitale Business-Modelle als Innovationstreiber für die Entwicklung neuer Unternehmen

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Brynjolfsson, E./Hu, Yu J./Smith, M. D. (2006): From Niches to Riches. Anatomy of the Long Tail. In: MIT Sloan Management Review, 47. Jg., Heft 4, S. 67–71.
- Gassmann, O./Frankenberger, K./Csik, M. (2013): Geschäftsmodelle entwickeln. 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. Hanser, München.
- Hoffmeister, C. (2015): Digital Business Modelling. Digitale Geschäftsmodelle entwickeln und strategisch verankern. Hanser, München.
- Osterwalder, A./Pigneur, Y. (2010): Business Modell Generation. Wiley, Hoboken (NJ).

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



# Einführung in User Testing

Kurscode: DLBUXEUT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden eine Einführung in die unterschiedlichen Arten und Zielsetzungen von Evaluationen im User Centered Design Prozess zu vermitteln. Zunächst werden verschiedene qualitative Methoden des User Testings diskutiert. Hierfür werden Studienabläufe sowie Möglichkeiten zur Darstellung der Ergebnisse aufgezeigt. Einen Schwerpunkt bilden empirische Evaluationsmethoden mit Nutzern. Neben dem Studiendesign und der Hypothesenformulierung wird die Auswahl der zu erhebenden Daten diskutiert. Neben der Theorie zum User Testing bietet der Kurs eine praktische Einführung in das Statistical Computing. Hierbei wird den Studierenden vermittelt, wie sie mit Hilfe des Tools R einfache statistische Auswertungen durchführen können. Neben der deskriptiven Statistik wird in die Interferenzstatistik eingeführt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.
- Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen des User Testings
  - 1.1 Arten und Einsatzzwecke von Evaluationen
  - 1.2 Feldstudien und Laborstudien
  - 1.3 Ziele und Herausforderungen des User Testings
2. Qualitative Methoden des User Testings
  - 2.1 Heuristische Evaluation
  - 2.2 Analytische Methoden
  - 2.3 Vorgehen und Ablauf
  - 2.4 Darstellung der Ergebnisse

3. Empirische Methoden des User Testings
  - 3.1 Studiendesign
  - 3.2 Hypothesen, Variablen und Werte
  - 3.3 Einsatz von standardisierten Fragebögen
  - 3.4 Umgang mit Probanden
  - 3.5 Herausforderungen und Besonderheiten
4. Einstieg in das Statistical Computing
  - 4.1 Begriffsbestimmung und Abgrenzung
  - 4.2 Statistik-Programm vs. Statistik-Programmiersprache
  - 4.3 Einrichtung der Arbeitsumgebung
5. Grundlagen der Programmierung mit R
  - 5.1 R als Taschenrechner
  - 5.2 Zuweisungen
  - 5.3 Logik
  - 5.4 Objekte
  - 5.5 Variablen
  - 5.6 Funktionen
  - 5.7 Datentypen und Datenstrukturen
6. Auf Daten zugreifen
  - 6.1 Daten importieren, speichern und exportieren
  - 6.2 Auf Objekte zugreifen
  - 6.3 Daten sortieren, auswählen, entfernen
7. Deskriptive Statistik
  - 7.1 Univariate deskriptive Statistik
  - 7.2 Bivariate deskriptive Statistik
8. Interferenzstatistik
  - 8.1 Verteilungen
  - 8.2 Stichproben
  - 8.3 T-Tests

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Albert, B./Tullis, T. (2013): Measuring the User Experience: Collecting, Analysing, and Presenting Usability Metrics. 2. Auflage, Morgan Kaufmann, Waltham.
- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Döring, N./Bortz, J. (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. 5. Auflage, Springer Verlag, Berlin/Heidelberg.
- Field, A./Graham J. H. (2017): How to Design and Report Experiments. Sage Publications, 2. Auflage, London.
- Luhmann, M. (2015): R für Einsteiger: Einführung in die Statistiksoftware für die Sozialwissenschaften. Beltz, Weinheim/Basel.
- Sauro, J./Lewis, J.R. (2016): Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research. 2. Auflage, Elsevier Morgan Kaufmann, Cambridge.
- Wollschläger, D. (2015): Grundlagen der Datenanalyse mit R: Eine anwendungsorientierte Einführung. Springer Spektrum, Berlin/Heidelberg.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)

Modulcode: DLBGDPPGD

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> mind. 90 ECTS; DLBGDPBS01; Praktikumsbetrieb durch die Hochschule geprüft; Praxisvereinbarung durch die Hochschule akzeptiert	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	---	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Praxisprojekt: Game Design (40 Tage))

### Kurse im Modul

- Praxisprojekt: Game Design (40 Tage) (DLBGDPPGD01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Praxisreflexion

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

In diesem Modul sollen die Studierenden ein Praxisprojekt bei einem Unternehmen aus der Spieleindustrie durchführen. Die Aufgaben werden in der Regel von den Firmen vorgegeben und durch die Studierenden dokumentiert.

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig kreative Aufgabenstellungen in einer Firma zu bearbeiten.
- die im Studium erworbenen Kompetenzen und Kenntnisse in der unternehmerischen Praxis umzusetzen.
- ihre Rolle im Unternehmen zu reflektieren und falls erforderlich Strategien zur Anpassung zu entwickeln.
- ihre Aufgaben im Unternehmen und ihren geleisteten Beitrag in einer schriftlichen Dokumentation strukturiert darzustellen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Design auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

## Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)

Kurscode: DLBGDPPGD01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	mind. 90 ECTS; DLBGDPBS01; Praktikumsbetrieb durch die Hochschule geprüft; Praxisvereinbarung durch die Hochschule akzeptiert

### Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs führen die Studierenden ein Praxisprojekt bei einem Unternehmen aus der Spieleindustrie durch. Zum einem, um aktuelle Prozesse, Workflows und Tools kennenzulernen, zum anderen erfahren die Studierenden so, ob ihre Studienwahl die richtige war, welche Unternehmen für sie in Frage kommen und ob ihre Kompetenzen, für die zu bewältigenden Aufgaben, ausreichen.

### Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig kreative Aufgabenstellungen in einer Firma zu bearbeiten.
- die im Studium erworbenen Kompetenzen und Kenntnisse in der unternehmerischen Praxis umzusetzen.
- ihre Rolle im Unternehmen zu reflektieren und falls erforderlich Strategien zur Anpassung zu entwickeln.
- ihre Aufgaben im Unternehmen und ihren geleisteten Beitrag in einer schriftlichen Dokumentation strukturiert darzustellen.

### Kursinhalt

- Im Praxisprojekt sollen die Studierenden sich mit den Prozessen, Aufgaben und in der Industrie aktuell verwendeten Tools auseinandersetzen, lernen realistisch ihre Kompetenzen einzuschätzen und gegebenenfalls Strategien zur Verbesserung zu entwickeln, im Team zu arbeiten, mögliche Probleme anzusprechen und ihre Arbeit zu dokumentieren. Des Weiteren bietet das Praxisprojekt den Studierenden noch einmal die Möglichkeit, ihren Arbeitsschwerpunkt und die eigenen Erwartungen zu prüfen, sowie andere mögliche Berufsfelder kennenzulernen.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Anderie, L. (2016): Games Industry Management: Gründung, Strategie und Leadership - Theoretische Grundlagen. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden.
- Games BW. Games made in Baden-Württemberg 2018/19, MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, Stuttgart. (URL: [https://kreativ.mfg.de/files/03\\_MFG\\_Kreativ/PDF/180813-Broschuere-Games-BW-Games-made-in-Baden-Wuerttemberg-2018-2019.pdf](https://kreativ.mfg.de/files/03_MFG_Kreativ/PDF/180813-Broschuere-Games-BW-Games-made-in-Baden-Wuerttemberg-2018-2019.pdf) [letzter Zugriff: 16.06.2020]).
- Games-Career blog. [URL: [https://blog.games-career.com/de/tag/bewerbungstipps/?fbclid=IwAR2dMc3F0ou50yWgDDIAxEyf1-Y9JL6Z98e-RhJ6AJFy6u8p\\_dMc04U1Pvs](https://blog.games-career.com/de/tag/bewerbungstipps/?fbclid=IwAR2dMc3F0ou50yWgDDIAxEyf1-Y9JL6Z98e-RhJ6AJFy6u8p_dMc04U1Pvs) [letzter Zugriff: 16.06.2020]].
- Game Verband [URL: <https://www.gamesmap.de> [letzter Zugriff: 16.06.2020]].
- Making Games Magazin. Computec Media, Fürth.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Praxisprojekt
-----------------------------------	---------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Praxisreflexion

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
0 h	0 h	0 h	0 h	300 h	300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBGDPPGD01

# Concept Game Designer

Modulcode: DLBGDCON

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Agiles Management) / N.N. (Game Business)

## Kurse im Modul

- Agiles Management (DLBNWAM01)
- Game Business (DLBGDCON01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Agiles Management

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

#### Game Business

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Agiles Management**

- Grundlagen des agilen Managements
- Treiber der Agilität
- Agile Konzepte
- Agile Organisation
- Agile Führung
- Agile Planung
- Agiler Personaleinsatz
- Kontrolle in agilen Organisationen
- Digitale Tools als Voraussetzung für Agilität
- Kritische Reflexion

#### **Game Business**

- Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche
- Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten
- Unternehmensgründung und Unternehmensführung
- Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche
- Leadership in der Games-Branche
- Erfolg, Misserfolg und Comeback

**Qualifikationsziele des Moduls****Agiles Management**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff des agilen Managements zu erklären und die Grundlagen ebenso wie die Treiber von Agilität zu benennen.
- wichtige Konzepte der Agilität wie Scrum und Kanban und ihre Merkmale aufzuzeigen.
- die Grundlagen des agilen Managements zu beschreiben und die Einflüsse von Agilität in Bezug auf die funktionalen Managementdimensionen (Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz, Kontrolle) wiederzugeben.
- Grenzen und Risiken von Agilität zu verstehen.

**Game Business**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Märkte und Marktentwicklungen einzuschätzen.
- die Grundlagen der Unternehmensgründung- und -führung in der Games-Branche zu verstehen.
- betriebswirtschaftliche Prozesse und Kennzahlen zu analysieren.
- praxisrelevante Businesspläne zu erstellen.
- Monetarisierungsmodelle abzuwägen.
- Managementtechniken praxisrelevant anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Agiles Management

Kurscode: DLBNWAM01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Agilität ist ein neuer Begriff, der sich sowohl in der Unternehmenspraxis als auch in der Managementliteratur als zentraler Aspekt der Unternehmens- und Mitarbeiterführung wiederfindet. Ein Ziel dieses Kurses ist es daher, die Bedeutung sowie die Besonderheiten des agilen Managements herauszustellen und den Studierenden einen Überblick über den aktuellen Stand der Diskussion zu geben. Dabei werden nicht nur die Begriffe der Agilität und des agilen Managements definiert, sondern auch die Treiber der Agilität und die in der Praxis vorwiegend verwendete agile Konzepte wie Scrum und Kanban aufgegriffen. In diesem Kurs wird der Begriff des Managements im Sinne einer funktionalen Dimension (Management übernimmt bestimmte Aufgaben) definiert und im weiteren Verlauf zugrunde gelegt, sodass eine Abgrenzung zu der institutionellen Dimension (Management ist das Management) erfolgt. Entsprechend stehen die Einflüsse von Agilität auf die Managementfunktionen „Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz und Kontrolle“ im Vordergrund des Kurses. Der Kurs schließt mit einer kritischen Reflexion ab, da Agilität nicht als Allheilmittel aufgefasst werden darf, sondern mit Grenzen und Konflikten behaftet sein kann. So ist Agilität nicht für alle Aufgaben gleichermaßen geeignet und kann für sehr stark intrinsisch motivierte Mitarbeiter ein Gesundheitsrisiko darstellen. Zudem entstehen aus gleichzeitig vorhandenem agilem Denken gepaart mit dem hierarchischen Organisationsprinzip nicht selten Konflikte, die zu Produktivitätsverlusten führen können.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Begriff des agilen Managements zu erklären und die Grundlagen ebenso wie die Treiber von Agilität zu benennen.
- wichtige Konzepte der Agilität wie Scrum und Kanban und ihre Merkmale aufzuzeigen.
- die Grundlagen des agilen Managements zu beschreiben und die Einflüsse von Agilität in Bezug auf die funktionalen Managementdimensionen (Organisation, Führung, Planung, Personaleinsatz, Kontrolle) wiederzugeben.
- Grenzen und Risiken von Agilität zu verstehen.

**Kursinhalt**

1. Grundlagen des agilen Managements
  - 1.1 Einführung in die Thematik
  - 1.2 Definition des Begriffs Management
  - 1.3 Definition des Begriffs Agilität
  - 1.4 Agilität und Mindset
2. Treiber der Agilität
  - 2.1 Agilität als Antwort auf Veränderung
  - 2.2 Externe Treiber für Agilität
  - 2.3 Interne Treiber für Agilität
3. Agile Konzepte
  - 3.1 Scrum
  - 3.2 Kanban
  - 3.3 Weitere agile Methoden
4. Agile Organisation
  - 4.1 Begriff der agilen Organisation
  - 4.2 Selbstorganisation als Kernelement
  - 4.3 Transformation und Reifegradmodell der Organisation
  - 4.4 Trafo-Modell zur agilen Organisationsentwicklung
5. Agile Führung
  - 5.1 Veränderte Rolle der Führungskraft
  - 5.2 Begriff und Prinzipien agiler Führung
  - 5.3 Selbstführung als Voraussetzung für Agilität
6. Agile Planung
  - 6.1 Begriff und Prinzipien der agilen Planung
  - 6.2 Agile Planung
  - 6.3 Neue Planungsmethoden
7. Agiler Personaleinsatz
  - 7.1 Begriff und Einordnung in den Personalmanagementprozess
  - 7.2 Agile strategische Personalbedarfsplanung
  - 7.3 Rahmenbedingungen für den agilen Personaleinsatz

8. Kontrolle in agilen Organisationen
  - 8.1 Begriff und Funktion der Kontrolle
  - 8.2 Agilität und Kontrolle – ein Widerspruch?
  - 8.3 Managementkontrollsysteme im Wandel
9. Digitale Tools als Voraussetzung für Agilität
  - 9.1 Kollaborationstools
  - 9.2 Neue Technologien
10. Kritische Reflexion
  - 10.1 Agilität als Allheilmittel
  - 10.2 Agilität als Gesundheitsrisiko
  - 10.3 Agilität und Hierarchie

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Deeken, M./Fuchs, T. (2018): Agiles Management als Antwort auf die Herausforderungen der Digitalisierung. Praktische Erkenntnisse und Gestaltungshinweise für die Bankenbranche. Springer/Gabler-Verlag, Wiesbaden.
- Häusling, A. (2018): Agile Organisationen: Transformationen erfolgreich gestalten – Beispiele agiler Pioniere. Haufe Lexware-Verlag, Freiburg.
- Kotter, J.P. (2012): How the most innovative companies capitalize on today's rapid fire strategic challenges – and still make their numbers: Accelerate! Harvard Business Review, 90(11), S. 43–58.
- Lang, M./Scherber, S. (Hrsg.) (2015): Agiles Management: Innovative Methoden und Best Practices. Symposion-Verlag, Düsseldorf.
- Moser, M. (2017): Hierarchielos führen. Anforderungen an eine moderne Unternehmens- und Mitarbeiterführung. Springer/Gabler-Verlag, Wiesbaden.
- Niedner, B. (2018): Agil ohne Planung: Wie Unternehmen von der Natur lernen können. Haufe-Verlag, Freiburg.
- Thomaschewski, D./Völker, R. (Hrsg.) (2019): Agiles Management. Kohlhammer-Verlag, Stuttgart.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints®	<input type="checkbox"/> Repetitorium
<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input type="checkbox"/> Creative Lab
<input type="checkbox"/> Vodcast	<input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Shortcast	<input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed
<input checked="" type="checkbox"/> Audio	
<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	

# Game Business

Kurscode: DLBGDCON01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs vertieft die marktorientierte Unternehmensführung in der Games-Branche sowie die damit einhergehenden Managementprozesse. Unternehmensgründungen werden unter branchenrelevanten Aspekten dargestellt, die Erstellung von Businessplänen, das Gewinnen von Pitches sowie die Möglichkeiten der Unternehmensfinanzierung werden aufgezeigt und durch konkrete Handlungsempfehlungen abgerundet. Die Zusammenstellung von Teams und die erfolgsorientierte Unternehmensführung werden praxisnah erläutert. Zahlreiche strategische und taktisch-operative Analysen, die für die erfolgreiche Vermarktung von Videogames entscheidend sind, werden anhand von Fallbeispielen dokumentiert. Managemententscheidungen, einschließlich relevanter und aktueller Games-Unternehmen werden im Kontext des unternehmerischen Erfolgs beleuchtet. Die Vertriebskanäle der digitalen Distribution werden analysiert. Die jüngsten Entwicklungen bei Online- und Mobile Games werden aufgezeigt. Business- und Monetarisierungsmodelle werden erläutert, Digital Video Game Assets analysiert und die Wertschöpfung durch KI reflektiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Märkte und Marktentwicklungen einzuschätzen.
- die Grundlagen der Unternehmensgründung- und -führung in der Games-Branche zu verstehen.
- betriebswirtschaftliche Prozesse und Kennzahlen zu analysieren.
- praxisrelevante Businesspläne zu erstellen.
- Monetarisierungsmodelle abzuwägen.
- Managementtechniken praxisrelevant anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Einführung
  - 1.1 Typologisierung der Unternehmensgründung
  - 1.2 Chancen und Risiken der Unternehmensführung
2. Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche
  - 2.1 Kernbereiche der Betriebswirtschaftslehre aus funktionaler Perspektive
  - 2.2 Betriebswirtschaftslehre aus institutioneller/problemorientierter Perspektive

3. Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten
  - 3.1 Verortung der Betriebswirtschaftslehre
  - 3.2 Terminologien und Märkte der Games-Branche
4. Unternehmensgründung und Unternehmensführung
  - 4.1 Unternehmensgründung & Entrepreneurship
  - 4.2 Unternehmensführung & Management
5. Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche
  - 5.1 Marketing & Vertrieb
  - 5.2 Controlling & Finanzierung
  - 5.3 Organisation & Personalmanagement
6. Leadership in der Games-Branche
  - 6.1 Verhaltensmuster & Charaktereigenschaften
  - 6.2 Managementtechniken
  - 6.3 Leadership und Diversity
7. Erfolg, Misserfolg und Comeback
  - 7.1 Regeln in der Games-Branche - Dos und Don'ts
  - 7.2 Top 10 der vermeidbaren Fehler

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Anderie, L. (2020): Quick Guide Game Hacking, Blockchain und Monetarisierung. Wie Sie mit Künstlicher Intelligenz Wertschöpfung generieren. Springer Gabler, Berlin.
- Limpach, O. (2020): The Publishing Challenge for Independent Video Game Developers. A Practical Guide. CRC Press, Boca Raton, FL.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Core Game Designer

Modulcode: DLBGDCOR

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DLBGDAGD01</li> <li>▪ DLBGDGDLD01, DLBGDAGD01</li> </ul>	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	---	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Advanced Level Design) / N.N. (Game Design Patterns)

### Kurse im Modul

- Advanced Level Design (DLBGDCOR01)
- Game Design Patterns (DLBGDCOR02)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

#### Teilmodulprüfung

##### Advanced Level Design

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie (50)

##### Game Design Patterns

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Advanced Level Design**

- Level Design Historie, Skillset und Teamarbeit
- Level Design in verschiedenen Genre
- Spielerführung
- Scene Dressing und Beleuchtung
- Environmental Storytelling
- Taktik und Balance
- Fallbeispiel: Open World Level Design

**Game Design Patterns**

- Erklärung des Konzepts „Design Patterns“
- Anwendungsbereich Game Arc
- Anwendungsbereich Ressourcenmanagement
- Anwendungsbereich Information
- Anwendungsbereich Multiplayer
- Anwendungsbereich Narration
- Patterns zur Erzeugung niedrig und hoch komplexer Spielsituationen

**Qualifikationsziele des Moduls****Advanced Level Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- diverse Ansätze im Level Design zu benennen und deren Hauptmerkmale zu skizzieren.
- Methoden zur Spielerführung im Level zu erkennen und selbst anzuwenden.
- taktische Situationen und Balancing mit Hilfe von Level Design zu steuern.
- Grundlagen eines Open World Level Designs auf ein entsprechendes Projekt anzuwenden.

**Game Design Patterns**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herkunft und den Anwendungsbereich des Konzepts „Design Patterns“ zu erklären.
- häufig auftretende Problemstellungen im Game Design wiederzuerkennen.
- mit Hilfe von passend gewählten Design Patterns eine Vielzahl von Problemstellungen effektiv zu bearbeiten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Design auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

# Advanced Level Design

Kurscode: DLBGDCOR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBGDGLD01, DLBGDAGD01

## Beschreibung des Kurses

Level Design ist in der Spieleentwicklung ein zentrales Element. Hier wird nicht nur visueller Kontext zum Setting und Inhalt des Spiels gegeben, es werden auch Missionen und Gegner platziert, der Spieler durch die Welt geführt und Taktik und Balance ins Spiel gebracht. Dabei definiert das Genre des Spiels zu großen Teilen die Herangehensweise an ein passendes Level Design. So fragt nicht jedes Spielkonzept zu gleichen Teilen Taktik und Balance oder Scenedressing und environmental Storytelling ab.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- diverse Ansätze im Level Design zu benennen und deren Hauptmerkmale zu skizzieren.
- Methoden zur Spielerführung im Level zu erkennen und selbst anzuwenden.
- taktische Situationen und Balancing mit Hilfe von Level Design zu steuern.
- Grundlagen eines Open World Level Designs auf ein entsprechendes Projekt anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Level Design Historie, Skillset und Teamarbeit
  - 1.1 Level Design Geschichte
  - 1.2 Beteiligte Gewerke und benötigte Skills
2. Level Design in verschiedenen Genres
  - 2.1 Casual und Arcade
  - 2.2 Multiplayer
  - 2.3 Storydriven
  - 2.4 Open World
3. Spielerführung
  - 3.1 Notwendigkeit zur Spielerführung
  - 3.2 Beleuchtung, Farben und Formen
  - 3.3 Landmarks und Vistas

4.	Scenedressing und Beleuchtung
4.1	Komposition und Arrangement
4.2	Beleuchtung als Stil- und Hilfsmittel
5.	Environmental Storytelling
5.1	Die Umgebung erzählt eine Geschichte
5.2	Dynamische Events
6.	Taktik und Balance
6.1	Taktik in RTS und Shootern
6.2	Balance in Multiplayer Spielen
7.	Fallbeispiel: Open World Level Design
7.1	Von der Skizze zum Level
7.2	NPC und Monster
7.3	Missionen und Objectives
7.4	Spielerführung

<b>Literatur</b>
<b>Pflichtliteratur</b>
<b>Weiterführende Literatur</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Galuzin, A. (2016): Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs. CreateSpace Independent Publishing Platform, o.O.</li><li>▪ Kremers, R. (2009): Level Design: Concept, Theory, and Practice. CRC Press, Boca Raton, FL.</li><li>▪ Totten, C.W. (2016): Level Design. CRC Press, Boca Raton, FL.</li></ul>



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Game Design Patterns

Kurscode: DLBGDCOR02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBGDAGD01

## Beschreibung des Kurses

Die Idee der Design Patterns wurde in den Siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts in der Architekturtheorie entwickelt. Seitdem hat das Konzept vor allem in der Software-Entwicklung hohen Stellenwert erlangt. Grundsätzlich beschreibt man damit bewährte Vorlagen zur Bearbeitung wiederkehrender Problemstellungen. Der Kurs konzentriert sich, nach einer kurzen Darstellung der Herkunft des Konzepts, auf die Analyse ausgewählter Muster in den Game-Design-Anwendungsfeldern Game Arc, Ressourcenmanagement, Information, Multiplayer und Narration. Als Abschluss werden noch Muster behandelt, mit denen sich besonders niedrig komplexe (Casual Patterns) und besonders hoch komplexe Spielsituationen gestalten lassen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herkunft und den Anwendungsbereich des Konzepts „Design Patterns“ zu erklären.
- häufig auftretende Problemstellungen im Game Design wiederzuerkennen.
- mit Hilfe von passend gewählten Design Patterns eine Vielzahl von Problemstellungen effektiv zu bearbeiten.

## Kursinhalt

1. Erklärung des Konzepts „Design Patterns“
  - 1.1 Ursprung in der Architekturtheorie
  - 1.2 Design Patterns in der Software-Entwicklung
  - 1.3 Design Patterns im Game Design
2. Anwendungsbereich Game Arc
  - 2.1 Tech Trees
  - 2.2 Komplexitäts-Zuwachs
  - 2.3 Endgame
3. Anwendungsbereich Ressourcenmanagement
  - 3.1 Begrenzte Ressourcen
  - 3.2 Sinkender Grenzertrag
  - 3.3 Investition und Amortisierung

4. Anwendungsbereich Information
  - 4.1 Unexplored und Fog of War
  - 4.2 Fortschritts-Anzeige und Spielstand-Überblick
  - 4.3 Point of Interest-Indikatoren
5. Anwendungsbereich Multiplayer
  - 5.1 Schneeball-Effekt und Catch-Up
  - 5.2 Kooperation und Teamwork
  - 5.3 Spieler-Eliminierung
6. Anwendungsbereich Narration
  - 6.1 Cutscenes
  - 6.2 McGuffins
  - 6.3 Quests
  - 6.4 Detective Structures
7. Casual Patterns: Patterns zur Erzeugung niedrig komplexer Spielsituationen
  - 7.1 Matching
  - 7.2 Seeking
  - 7.3 Sorting
  - 7.4 Chaining
8. Patterns zur Erzeugung hoch komplexer Spielsituationen
  - 8.1 NP-vollständige Probleme und Heuristiken
  - 8.2 Problem des Handlungsreisenden
  - 8.3 Rucksackproblem und Belegungsplanung
  - 8.4 Maximaler Schnitt

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Björk, S./Lundgren, S./Holopainen, J. (2003): Game Design Patterns (URL: [https://www.researchgate.net/publication/221217599\\_Game\\_Design\\_Patterns](https://www.researchgate.net/publication/221217599_Game_Design_Patterns) [letzter Zugriff: 31.5.2020]).
- Elias, G. S./Garfield, R./Gutschera K. R. (2012): Characteristics of Games. 1. Auflage, The MIT Press, Cambridge.
- Trefry, G. (2010): Casual Game Design. Designing Play for the Gamer in All of Us. 1. Auflage, Taylor & Francis, New York.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Analytic Game Designer

Modulcode: DLBGDAN

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Game Monetization) / N.N. (Game Analytics)

## Kurse im Modul

- Game Monetization (DLBGDAN01)
- Game Analytics (DLBGDAN02)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Game Monetization

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie (50)

#### Game Analytics

- Studienformat "Fernstudium": Fachpräsentation (50)

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Game Monetization**

- Game Analytics – Die Grundlagen
- Game Industry Metrics
- Analytics Case Study 1: Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games
- A/B Testing
- Analytics Case Study 2: Matchmaking Systems

**Game Analytics**

- Theoretische Grundlagen der Kaufentscheidungen
- Formen der Monetarisierung
- Free-to-Play Model
- Examples of Different Mobile F2P Monetization Strategies
- Monetization Design Principles

**Qualifikationsziele des Moduls****Game Monetization**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen der Kaufentscheidungen zu verstehen und auf das Monetarisierungs-Design anzuwenden.
- die unterschiedlichen Formen der Monetarisierung zu verstehen und ihren Einfluss bei Design-Entscheidungen berücksichtigen.
- das Free-to-Play Business Model zu verstehen, verschiedene Monetarisierungs-Strategien zu analysieren und ein zum Spiel passendes Monetarisierungs-Design zu entwickeln.

**Game Analytics**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Begriffe und Metriken der Game Analyse zu erkennen, bei Bedarf abzurufen und auf game-spezifische Probleme anzuwenden.
- Hypothesen zu erstellen, die mit Hilfe von A/B Tests verifiziert oder falsifiziert werden können, diese Tests durchzuführen, die Ergebnisse auszuwerten und Schlussfolgerungen für das Game zu treffen.
- die Struktur von Case Studies auf unterschiedliche Problemstellungen anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Data Science & Artificial Intelligence auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Game Monetization

Kurscode: DLBGDAN01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ohne eine funktionierende Game Monetization – unabhängig vom Business Model – wird es nach dem ersten Spiel kein zweites geben. Mit einer funktionierenden Game Monetization kann sowohl eine treue Spielerschaft aufgebaut, als auch die wirtschaftliche Basis für Neu- und Weiterentwicklungen gelegt werden. Neben den theoretischen Grundlagen zu Kaufentscheidungen und den verschiedenen Business Models, lernt der Game Designer am Beispiel verschiedener Mobile Free-to-Play Games, wie Game Design und Monetization Design abgestimmt werden können, um eine gute Player Experience zu schaffen und Spieler langfristig zu binden.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen der Kaufentscheidungen zu verstehen und auf das Monetarisierungs-Design anzuwenden.
- die unterschiedlichen Formen der Monetarisierung zu verstehen und ihren Einfluss bei Design-Entscheidungen berücksichtigen.
- das Free-to-Play Business Model zu verstehen, verschiedene Monetarisierungs-Strategien zu analysieren und ein zum Spiel passendes Monetarisierungs-Design zu entwickeln.

## Kursinhalt

1. Theoretische Grundlagen der Kaufentscheidungen
  - 1.1 Entscheidungstheorie
  - 1.2 Spieltheorie
  - 1.3 Verhaltensökonomik
  - 1.4 Regret Theory
2. Formen der Monetarisierung
  - 2.1 Distribution im Einzelhandel und Digitale Distribution
  - 2.2 Abo Modelle
  - 2.3 Mikrotransaktionen / IAP
  - 2.4 Sonstige Formen
  - 2.5 Trends

3. Das Free-to-Play Modell
  - 3.1 Plattformen
  - 3.2 User Acquisition: Cost Per Install (CPI)
  - 3.3 Revenue: Life Time Value (LTV)
  - 3.4 Profit:  $LTV > CPI$
  
4. Beispiele verschiedener F2P Monetarisierungsstrategien
  - 4.1 Candy Crush
  - 4.2 Clash of Clans
  - 4.3 Game of War
  
5. Prinzipien des Monetization Designs
  - 5.1 Player Progression
  - 5.2 Core Loop
  - 5.3 Session Design
  - 5.4 Conversion Points und Churn Points

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Hansson, S. (1994): Decision Theory. A Brief Introduction. (URL: <https://web.archive.org/web/20060705052730/http://www.infra.kth.se/~soh/decisiontheory.pdf> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- Levy, E. (2013): How to Design In-Game Purchases (GDC Talk). (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vc2oNgRPTR0> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- O.V. (2017): Monetization with Behavioral Economics. (URL: <https://www.deconstructoroffun.com/blog/2017/9/13/how-monetize-using-behavioural-economics> [letzter Zugriff: 10.06.2020]).
- Peterson, M. (2009): An Introduction to Decision Theory. Cambridge University Press, Cambridge.
- Spaniel, W. (2011): Game Theory 101: The Complete Textbook. CreateSpace, Scotts Valley, CA.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Fallstudie
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Game Analytics

Kurscode: DLBGDAN02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Analytics gewinnt innerhalb der Games Industry mehr und mehr an Bedeutung. Gerade Online-Spiele, unabhängig vom Business Model, versuchen, ihr Angebot für die Bedürfnisse ihrer Spieler zu optimieren, um Retention, Aktivität und Lifetime Value zu maximieren. Das Sammeln und Aufbereiten der richtigen Daten, das Stellen der richtigen Fragen und das Ziehen der richtigen Schlüsse sind wichtige Fähigkeiten für Game Designer, die Spiele erschaffen wollen, welche Spieler über viele Jahre hinweg in den Bann ziehen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Begriffe und Metriken der Game Analyse zu erkennen, bei Bedarf abzurufen und auf game-spezifische Probleme anzuwenden.
- Hypothesen zu erstellen, die mit Hilfe von A/B Tests verifiziert oder falsifiziert werden können, diese Tests durchzuführen, die Ergebnisse auszuwerten und Schlussfolgerungen für das Game zu treffen.
- die Struktur von Case Studies auf unterschiedliche Problemstellungen anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Game Analytics – Die Grundlagen
  - 1.1 Überblick der wichtigen „Key Terms“ in Game Analytics
  - 1.2 Telemetrie als Quelle der „Business Intelligence“
  - 1.3 Die Feature Selection in Game Analytics
  - 1.4 Der Knowledge Discovery Process in Game Analytics
2. Game Industry Metrics
  - 2.1 Vorteile des Trackings von Gamer Verhalten
  - 2.2 Instrumentierung der Software als Vorbereitung der Datensammlung
  - 2.3 Aus Daten werden Metriken
  - 2.4 Definition und Beschreibung von Standard Metriken

3. Analytics Case Study 1: Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games
  - 3.1 Vorbereitung der Case Study
  - 3.2 Verfassen der Case Study
  - 3.3 Finalisierung der Case Study
4. A/B Testing
  - 4.1 Definition
  - 4.2 Common Test Statistics
  - 4.3 Segmentation and Targeting
5. Analytics Case Study 2: Matchmaking Systems
  - 5.1 Vorbereitung der Case Study
  - 5.2 Verfassen der Case Study
  - 5.3 Finalisierung der Case Study

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Burelli, P. (2019): Predicting Customer Lifetime Value in Free-to-Play Games. In: Wallner, G. (Hrsg.): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL, S. 79-108.
- Kohavi, R./Thomke, S. (2017): The Surprising Power of Online Experiments. (URL: <https://hbr.org/2017/09/the-surprising-power-of-online-experiments> [letzter Zugriff: 09.06.2020]).
- O.V. (O.J.): Writing a Case Study Analysis. ( URL: <https://writingcenter.ashford.edu/writing-case-study-analysis> [letzter Zugriff: 09.06.2020]).
- Seif El-Nasr, M./Drachen, A./Canossa, A. (2013): Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data. Springer-Verlag, London.
- Wallner, G. (2019): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL.
- Zook, A. (2019): Building Matchmaking Systems. In: Wallner, G. (Hrsg.): Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. Auerbach Publications, Boca Raton, FL, S. 33-48.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Fachpräsentation

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Leadership und Design Thinking

Modulcode: DLBGDLSDT

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Michaela Moser (Leadership 4.0) / Prof. Dr. Mario Boßlau (Design Thinking)

## Kurse im Modul

- Leadership 4.0 (DLBWPLS01)
- Design Thinking (DLBINGDT01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Leadership 4.0

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten

#### Design Thinking

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht
- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Leadership 4.0**

- Klassisches Verständnis von Führung
- Führungsinstrumente
- Führung versus Leadership
- Integrales Menschenbild als zukunftsweisendes Modell
- Eigenschaften und Kompetenzen eines Leaders
- Leadership-Modelle
- Agile Leadership-Instrumente

#### **Design Thinking**

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Design Thinking-Mikroprozess
- Design-Thinking-Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung
- Methoden für das Prototyping und Testen
- Raumkonzepte für Design Thinking
- Beispiele und Fallstudien

### Qualifikationsziele des Moduls

#### Leadership 4.0

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die klassischen Theorien des Führungsverständnisses und neue Leadership-Modelle zu erläutern.
- die Begriffe Führung und Leadership voneinander abzugrenzen.
- auf dem Verständnis erfolgreicher Führungsmodelle diese vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Veränderungen zu reflektieren.
- ein Verständnis für die Notwendigkeit anderer Formen der organisationalen Lenkung zu entwickeln.
- je nach Reifegrad eines Unternehmens entsprechende Leadership-Methoden zu implementieren.
- über ein fundiertes theoretisches Wissen zu verfügen, das sie auf anwendungsbezogene Fragestellungen anwenden können.

#### Design Thinking

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.

#### Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management und Design auf

#### Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management und Design, Architektur & Bau

## Leadership 4.0

Kurscode: DLBWPLS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

### Beschreibung des Kurses

Wettbewerbsfähigkeit hängt heute mehr denn je von konstanter Innovationsfähigkeit ab. Das stellt neue Anforderungen an das Management von Firmen. Die Aufgabe erfolgreicher Innovations- und Unternehmenslenker besteht nicht mehr darin, Richtung und Lösungen vorzugeben, sondern einen Rahmen zu schaffen, in dem Andere Innovationen entwickeln. Dieser Wandel, der sich derzeit mit voller Kraft in Unternehmen vollzieht, erfordert eine Weiterentwicklung des klassischen Führungsbegriffs und dessen Prinzipien. Geschäftsmodelle stehen vor dem Hintergrund des Digitalen Wandels sowie dem Vormarsch der Künstlichen Intelligenz permanent auf dem Prüfstand. Es gilt daher, einerseits an mehreren Projekten gleichzeitig zu arbeiten, sich jederzeit flexibel veränderten Rahmenbedingungen anzupassen; auf der anderen Seite wollen Mitarbeiter anders in den Arbeitsprozess eingebunden werden. Sinn und Flexibilität für deren persönliche und familiäre Situation spielen dabei zunehmend eine Rolle. Innovations- und Unternehmenslenker können all diesen vielfältigen Herausforderungen nur mit Leadership begegnen, indem sie andere inspirieren, weiter zu denken und bereichsübergreifend zu handeln, also visionär zu sein. Ein Verständnis, Wissen und Instrumentarien hierzu sollen in dem Kurs vermittelt werden.

### Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die klassischen Theorien des Führungsverständnisses und neue Leadership-Modelle zu erläutern.
- die Begriffe Führung und Leadership voneinander abzugrenzen.
- auf dem Verständnis erfolgreicher Führungsmodelle diese vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Veränderungen zu reflektieren.
- ein Verständnis für die Notwendigkeit anderer Formen der organisationalen Lenkung zu entwickeln.
- je nach Reifegrad eines Unternehmens entsprechende Leadership-Methoden zu implementieren.
- über ein fundiertes theoretisches Wissen zu verfügen, das sie auf anwendungsbezogene Fragestellungen anwenden können.



**Kursinhalt**

1. Grundlagen des klassischen Führungsverständnisses
  - 1.1 Definition des Führungsbegriffs und der Führungstätigkeit
  - 1.2 Klassische theoretische Ansätze (eigenschaftstheoretischer Ansatz, verhaltenstheoretischer Ansatz, situationsorientierter Ansatz, interaktionistischer Ansatz, transaktionaler Ansatz)
2. Führungsinstrumente
  - 2.1 Mitarbeitergespräche
  - 2.2 Zielvereinbarung
  - 2.3 Leistungsbeurteilungsgespräche
3. Führung versus Leadership
  - 3.1 Abgrenzung der Konstrukte
  - 3.2 Relevanz von Leadership im Rahmen des organisationalen Wandels
  - 3.3 Leadership-Prinzipien
4. Integrales Menschenbild als zukunftsweisendes Modell (K. Wilber)
5. Eigenschaften und Kompetenzen
  - 5.1 Vertrauen und Kommunikation
  - 5.2 Macht und Emotionen
6. Leadership-Modelle
  - 6.1 Transformationale Führung
  - 6.2 Laterale Führung
  - 6.3 Leadership als agile Rolle
  - 6.4 Positive Leadership und Self-Leadership
  - 6.5 Shared Leadership und Shared Network Leadership
  - 6.6 Empowering Leadership
  - 6.7 Holokratie
7. Agile Leadership-Instrumente
  - 7.1 Appreciate Inquiry
  - 7.2 Chefwahl
  - 7.3 VUCA-Management

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Au, C. v. (Hrsg.) (2017): Eigenschaften und Kompetenzen von Führungspersönlichkeiten. Achtsamkeit, Selbstreflexion, Soft Skills und Kompetenzsysteme. Springer, Wiesbaden.
- Creusen, U./Eschemann, N.-R./Joahnn, T. (2010): Positive Leadership. Psychologie erfolgreicher Führung. Erweiterte Strategien zur Anwendung des Grid-Modells. Gabler, Wiesbaden.
- Evans, M. (1995): Führungstheorien – Weg-Ziel-Theorie. In: Kieser, A./Reber, G./Wunderer, R. (Hrsg.): Handwörterbuch der Führung. 2. Auflage, Schäffer-Poeschel, Stuttgart, S. 1075 –1091.
- Furtner, M. R. (2017): Empowering Leadership. Mit selbstverantwortlichen Mitarbeitern zu Innovation und Spitzenleistungen. Springer Gabler, Wiesbaden.
- Furtner, M. R./Baldegger, U. (2016): Self-Leadership und Führung. Theorien, Modelle und praktische Umsetzung. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.
- Manager Magazin Verlagsgesellschaft (Hrsg.) (2015): Harvard Business Manager Spezial: Leadership. Wie geht Führung im Zeitalter digitaler Transformation? Ein Heft über Management im Wandel. 37. Jg.
- Hofer, S. (2016): Agiler führen. Einfache Maßnahmen für bessere Teamarbeit, mehr Leistung und höhere Kreativität. Springer Gabler, Wiesbaden.
- Kauffeld, S. (Hrsg.) (2014): Arbeits- Organisations- und Personalpsychologie für Bachelor. 2. Auflage, Springer, Berlin.
- Maxwell, J. C. (2016): Leadership. Die 21 wichtigsten Führungsprinzipien. 8. Auflage, Brunnen, Gießen.
- Wilber, K. (2012): Integrale Psychologie. Geist, Bewusstsein, Psychologie, Therapie. Arbor, Freiburg.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Design Thinking

Kurscode: DLBINGDT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Studierenden werden in diesem Kurs eine praktische Einführung in das Design Thinking erhalten. Neben der Vermittlung der einzelnen Grundprinzipien werden auch die Vorgehensweisen im Design Thinking detailliert beleuchtet. Um Design Thinking nicht nur zu verstehen, sondern auch zu erfahren, werden ausgewählte Methoden für die einzelnen Prozessschritte vorgestellt und an einem Beispielprojekt eingeübt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.

## Kursinhalt

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Der Design Thinking Mikroprozess
- Der Design Thinking Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung
- Methoden für das Prototyping und Testen
- Beispiele und Fallstudien

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Brenner, W./Uebernicketel, F. (2015): Design Thinking. Das Handbuch. Frankfurter Allgemeine Buch, Frankfurt a. M.
- Brown, T. (2008): Design Thinking. In: Harvard Business Review, Heft Juni, S. 84–95.
- Meinel, C./Weinberg, U./Krohn, T. (Hrsg.) (2015): Design Thinking Live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst. Murmann, Hamburg.
- Uebernicketel, F./Brenner, W. (2016): Design Thinking. In: Hoffmann, C. P. et al. (Hrsg.): Business Innovation: Das St. Galler Modell. Springer, Wiesbaden, S. 243–265.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Projekt
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Projekt
--	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



# User Research und Managerial Economics

Modulcode: DLBGDURME

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	10	300 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Einführung in User Research) / Prof. Dr. Mirko Bendig (Managerial Economics)

## Kurse im Modul

- Einführung in User Research (DLBUXEUR01)
- Managerial Economics (DLBBWME01)

## Art der Prüfung(en)

Modulprüfung	Teilmodulprüfung
	<p><u>Einführung in User Research</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul> <p><u>Managerial Economics</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten</li> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul>

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Einführung in User Research**

- Herangehensweise im User Centered Design
- User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements
- Fragebogengestaltung und Interviewmethoden
- Beobachtungstechniken
- Methoden und Tools des Service Designs

**Managerial Economics**

- Grundlagen
- Die unsichtbare Hand des Marktes
- Entscheidungen der Konsumenten
- Unternehmerische Entscheidungen I: Vollständiger Wettbewerb
- Unternehmerische Entscheidungen II: Unvollständiger Wettbewerb
- Unternehmerische Entscheidungen III: Spieltheorie
- Fortgeschrittene Mikroökonomie

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in User Research**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

**Managerial Economics**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- grundsätzliche volkswirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen und diese für unterschiedliche Märkte anzuwenden.
- die Bedeutung von Angebot, Nachfrage und Marktgleichgewicht zu erklären.
- die Determinanten der Zahlungsbereitschaft von Konsumenten einzuschätzen.
- die Determinanten von Produktionsentscheidungen zu diskutieren und optimale unternehmerische Strategien aufzuzeigen.
- den Einfluss von unterschiedlichen Marktformen auf Produktions- und Preisentscheidungen einzuschätzen.
- strategische Interaktionen zwischen Unternehmen zu analysieren.
- auf Basis von Erkenntnissen der Informations- und Verhaltensökonomik, traditionelle ökonomische Modelle kritisch zu hinterfragen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Methoden und Volkswirtschaftslehre auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Einführung in User Research

Kurscode: DLBUXEUR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, Techniken der User Research zur Ableitung von User Requirements zu vermitteln. Hierzu wird die Herangehensweise des User Centered Design vorgestellt. Ein Augenmerk wird auf die Planung der Nutzungskontextanalyse gelegt. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von User Research Methoden, welche die Studierenden nach Abschluss des Kurses projektspezifisch auswählen und anwenden können. Neben Interviewmethoden werden Beobachtungstechniken vermittelt. Ebenso wird auf die Gestaltung von Fragebögen, Beobachtungsprotokollen sowie auf die Entwicklung von Moderationsleitfaden für Fokusgruppen eingegangen. Den Abschluss bildet die Ableitung und Konsolidierung von qualitativen und quantitativen Nutzungsanforderungen. Zudem wird die Herangehensweise im Service Design diskutiert und spezifische Service Design Methoden und Tools vorgestellt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
  - 1.1 Begriffserklärungen User Research und User Requirements
  - 1.2 Ziele und Herausforderungen der User Research
2. Grundidee des User Centered Design
  - 2.1 Verstehen
  - 2.2 Designen
  - 2.3 Vergegenwärtigen
  - 2.4 Evaluieren
  - 2.5 Iteratives Design
  - 2.6 Implementierung

3. Nutzungskontextanalyse planen
  - 3.1 Anlass, Ziele und Vorgehen der Nutzungskontextanalyse
  - 3.2 Benutzer für die Datenerhebung auswählen und rekrutieren
  - 3.3 Vorbereitende Desk Research
  - 3.4 Arbeitsprodukte und Rollen im User Requirements Engineering
4. User Research Methoden zur Bestimmung von User Requirements
  - 4.1 Beobachtungsmethoden
  - 4.2 Interviewmethoden
  - 4.3 Fragebogen
  - 4.4 Fokusgruppen
  - 4.5 Cultural Probes
5. Von Nutzenkontextinformationen zu Nutzungsanforderungen
  - 5.1 Erfordernisse identifizieren
  - 5.2 Qualitative und quantitative Nutzungsanforderungen
  - 5.3 Nutzungsanforderungen ableiten und strukturieren
  - 5.4 Nutzungsanforderungen konsolidieren
6. Service Design Methoden
  - 6.1 Zielsetzung und Herangehensweisen
  - 6.2 User Journeys und Service Blueprints
  - 6.3 System Maps
  - 6.4 User Stories schreiben
  - 6.5 Research Reports schreiben

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baxter, K./Courage, C./Caine, K. (2015): Understanding your users. A practical guide to user research methods. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Geis, T./Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience. dpunkt Verlag, Heidelberg.
- Goodman, E./Kuniavsky, M./Moed, A. (2012): Observing the user experience. A practitioner's guide to user research. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Managerial Economics

Kurscode: DLBBWME01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Basis für (fast) alle ökonomischen Fragestellungen ist das Problem der Knappheit. Aufbauend auf dieser Erkenntnis befasst sich dieser Kurs mit drei zentralen Aspekten. Erstens wird das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage auf Märkten analysiert. Zweitens werden Erkenntnisse über das Verhalten von Konsumenten auf Märkten erarbeitet. Drittens stehen unternehmerische Entscheidungen im Mittelpunkt, die u.a. von der zur Verfügung stehenden Produktionstechnologie und den Wettbewerbsbedingungen auf Märkten abhängen. Diese drei Kernelemente werden aus einer anwendungsorientierten Perspektive vermittelt, in der jeweils der Bezug zu (aktuellen) Herausforderungen des Managements von Firmen hergestellt wird. Der Kurs beinhaltet daher sowohl die Auseinandersetzung mit ökonomischen Theorien als auch deren Anwendungen in der unternehmerischen Praxis.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- grundsätzliche volkswirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen und diese für unterschiedliche Märkte anzuwenden.
- die Bedeutung von Angebot, Nachfrage und Marktgleichgewicht zu erklären.
- die Determinanten der Zahlungsbereitschaft von Konsumenten einzuschätzen.
- die Determinanten von Produktionsentscheidungen zu diskutieren und optimale unternehmerische Strategien aufzuzeigen.
- den Einfluss von unterschiedlichen Marktformen auf Produktions- und Preisentscheidungen einzuschätzen.
- strategische Interaktionen zwischen Unternehmen zu analysieren.
- auf Basis von Erkenntnissen der Informations- und Verhaltensökonomik, traditionelle ökonomische Modelle kritisch zu hinterfragen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen
  - 1.1 Begriffsdefinition & Gegenstand der Volkswirtschaftslehre
  - 1.2 Wie denken Volkswirte?



2. Die unsichtbare Hand des Marktes
  - 2.1 Angebot und Nachfrage
  - 2.2 Marktgleichgewicht
  - 2.3 Elastizitäten
  - 2.4 Anwendungen
3. Entscheidungen der Konsumenten
  - 3.1 Nutzentheorie
  - 3.2 Zahlungsbereitschaft
  - 3.3 Nachfrage
  - 3.4 Anwendungen
4. Unternehmerische Entscheidungen I: Vollständiger Wettbewerb
  - 4.1 Produktion
  - 4.2 Kosten
  - 4.3 Angebot
  - 4.4 Anwendungen
5. Unternehmerische Entscheidungen II: Unvollständiger Wettbewerb
  - 5.1 Monopol
  - 5.2 Monopolistische Konkurrenz
  - 5.3 Oligopol
6. Unternehmerische Entscheidungen III: Spieltheorie
  - 6.1 Methodik
  - 6.2 Simultane Spiele
  - 6.3 Sequentielle Spiele
7. Fortgeschrittene Mikroökonomie
  - 7.1 Informationsökonomie
  - 7.2 Verhaltensökonomie

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Bofinger, P. (2015): Grundzüge der Volkswirtschaftslehre – Eine Einführung in die Wissenschaft von Märkten. 4. Auflage, Pearson Studium, München.
- Frank, R./Cartwright, E. (2016): Microeconomics and Behaviour. 2. Auflage, McGraw-Hill Education, New York.
- Mankiw, N. G./Taylor, M. P. (2018): Grundzüge der Volkswirtschaftslehre. 7. Auflage, Schäffer-Poeschel, Stuttgart.
- Pindyck, R. S./Rubinfeld, D. L. (2018): Mikroökonomie. 9. Auflage, Pearson Studium, München.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Digitale Business-Modelle und User Testing

Modulcode: DLBGDD BUT

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Mario Boßlau (Digitale Business-Modelle) / N.N. (Einführung in User Testing)

## Kurse im Modul

- Digitale Business-Modelle (DLBLODB01)
- Einführung in User Testing (DLBUXEUT01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Digitale Business-Modelle

- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

#### Einführung in User Testing

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Digitale Business-Modelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ein Business-Modell ist die Beschreibung der Logik wie ein Unternehmen Wert generiert, liefert und sichert. Die fortschreitende Digitalisierung vieler Prozesse, Produkte und Dienstleistungen hat in den letzten Jahren eine Vielzahl an Innovationen im Bereich der Business-Modelle ermöglicht. Die Darstellung, die zugrunde liegenden Muster und die wesentlichen Einflussfaktoren dieser digitalen Geschäftsmodelle sind Gegenstand dieses Kurses.</li> </ul> <p><b>Einführung in User Testing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arten und Einsatzzwecke von Evaluationen</li> <li>▪ Qualitative User Testing Methoden</li> <li>▪ Empirische User Testing Methoden</li> <li>▪ Deskriptive Statistik</li> <li>▪ Einführung Interferenzstatistik, T-Test</li> </ul>	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Digitale Business-Modelle</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zu verstehen, was ein Business-Modell ist und wie es systematisch beschrieben werden kann.</li> <li>▪ die Grundzüge der historischen Entwicklung verschiedener Business-Modelle zu skizzieren.</li> <li>▪ die wichtigsten digitalen Geschäftsmodelle zu erklären sowie deren Vor- und Nachteile zu bewerten.</li> <li>▪ den Bezug eines Business-Modells zu einem Business-Plan herzustellen und daraus die Positionierung eines Unternehmens eigenständig abzuleiten und zu analysieren.</li> </ul> <p><b>Einführung in User Testing</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.</li> <li>▪ die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.</li> <li>▪ Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft &amp; Management und Methoden auf</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft &amp; Management</p>

# Digitale Business-Modelle

Kurscode: DLBLODB01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ein Business-Modell ist die Beschreibung der Logik wie ein Unternehmen Wert generiert, liefert und sichert. Die fortschreitende Digitalisierung vieler Prozesse, Produkte und Dienstleistungen hat in den letzten Jahren eine Vielzahl an Innovationen im Bereich der Business-Modelle ermöglicht. Die Darstellung, die zugrundeliegenden Muster und die wesentlichen Einflussfaktoren dieser digitalen Geschäftsmodelle sind Gegenstand dieses Kurses. Ausgehend von einer allgemeinen Definition des Konzeptes Business-Modell wird ein System zur Beschreibung der wesentlichen Faktoren eines Business-Modells entwickelt. Eine Übersicht über die historische Entwicklung von wichtigen Business-Modellen und insbesondere den Einfluss der Digitalisierung auf neuere Business-Modelle erlaubt eine Einordnung des Konzeptes und ein Verständnis für die Rahmenbedingungen. Sodann werden die wichtigsten alternativen digitalen Geschäftsmodelle der letzten Jahre systematisch dargestellt und hinsichtlich der jeweiligen Stärken- und Schwächen analysiert sowie bewertet. Abschließend wird dargestellt, welche Rolle das Business-Modell im Rahmen der Erstellung eines Business-Planes spielt. Die Studierenden lernen die zentralen Ansätze zur Entwicklung einer eigenständigen Unternehmenspositionierung und werden in die Lage versetzt, die zentralen Einflussfaktoren auf den Unternehmenserfolg im digitalen Business zu prüfen und zu bewerten.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zu verstehen, was ein Business-Modell ist und wie es systematisch beschrieben werden kann.
- die Grundzüge der historischen Entwicklung verschiedener Business-Modelle zu skizzieren.
- die wichtigsten digitalen Geschäftsmodelle zu erklären sowie deren Vor- und Nachteile zu bewerten.
- den Bezug eines Business-Modells zu einem Business-Plan herzustellen und daraus die Positionierung eines Unternehmens eigenständig abzuleiten und zu analysieren.

## Kursinhalt

1. Bedeutung, Genese und Definitionen des Begriffs "digitales Geschäftsmodell"
  - 1.1 Ziele und Funktionen digitaler Geschäftsmodelle
  - 1.2 Geschäftsmodell – Genese des Begriffs und Bedeutung in der digitalen Ökonomie
  - 1.3 Definition Geschäftsmodell und digitales Geschäftsmodell
  - 1.4 Abgrenzung zu anderen Terminologien der digitalen Ökonomie

2. Grundlegende Konzepte zur Beschreibung von Geschäftsmodellen
  - 2.1 Wertkette
  - 2.2 Wertschöpfungsketten
  - 2.3 Dominante Logik
  - 2.4 Erlösmodell
  - 2.5 Unique Selling Proposition
  - 2.6 Transaktion
  - 2.7 Produkt- oder Leistungsangebot
3. Tools zur Beschreibung von Geschäftsmodellen
  - 3.1 Business Model Canvas
  - 3.2 St. Galler Business Model Navigator
  - 3.3 DVC Framework
4. Muster digitaler Geschäftsmodelle
  - 4.1 Long Tail
  - 4.2 Multi-sided-Muster
  - 4.3 Free und Freemium
  - 4.4 OPEN-API-Muster
5. Digitale Business-Modelle und Business-Plan
  - 5.1 Integration des Business-Modells in den Business-Plan
  - 5.2 Firmenpositionierung und das digitale Business-Modell
  - 5.3 Digitale Business-Modelle als Innovationstreiber für die Entwicklung neuer Unternehmen

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Brynjolfsson, E./Hu, Yu J./Smith, M. D. (2006): From Niches to Riches. Anatomy of the Long Tail. In: MIT Sloan Management Review, 47. Jg., Heft 4, S. 67–71.
- Gassmann, O./Frankenberger, K./Csik, M. (2013): Geschäftsmodelle entwickeln. 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. Hanser, München.
- Hoffmeister, C. (2015): Digital Business Modelling. Digitale Geschäftsmodelle entwickeln und strategisch verankern. Hanser, München.
- Osterwalder, A./Pigneur, Y. (2010): Business Modell Generation. Wiley, Hoboken (NJ).



**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Einführung in User Testing

Kurscode: DLBUXEUT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden eine Einführung in die unterschiedlichen Arten und Zielsetzungen von Evaluationen im User Centered Design Prozess zu vermitteln. Zunächst werden verschiedene qualitative Methoden des User Testings diskutiert. Hierfür werden Studienabläufe sowie Möglichkeiten zur Darstellung der Ergebnisse aufgezeigt. Einen Schwerpunkt bilden empirische Evaluationsmethoden mit Nutzern. Neben dem Studiendesign und der Hypothesenformulierung wird die Auswahl der zu erhebenden Daten diskutiert. Neben der Theorie zum User Testing bietet der Kurs eine praktische Einführung in das Statistical Computing. Hierbei wird den Studierenden vermittelt, wie sie mit Hilfe des Tools R einfache statistische Auswertungen durchführen können. Neben der deskriptiven Statistik wird in die Interferenzstatistik eingeführt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.
- Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen des User Testings
  - 1.1 Arten und Einsatzzwecke von Evaluationen
  - 1.2 Feldstudien und Laborstudien
  - 1.3 Ziele und Herausforderungen des User Testings
2. Qualitative Methoden des User Testings
  - 2.1 Heuristische Evaluation
  - 2.2 Analytische Methoden
  - 2.3 Vorgehen und Ablauf
  - 2.4 Darstellung der Ergebnisse

3. Empirische Methoden des User Testings
  - 3.1 Studiendesign
  - 3.2 Hypothesen, Variablen und Werte
  - 3.3 Einsatz von standardisierten Fragebögen
  - 3.4 Umgang mit Probanden
  - 3.5 Herausforderungen und Besonderheiten
4. Einstieg in das Statistical Computing
  - 4.1 Begriffsbestimmung und Abgrenzung
  - 4.2 Statistik-Programm vs. Statistik-Programmiersprache
  - 4.3 Einrichtung der Arbeitsumgebung
5. Grundlagen der Programmierung mit R
  - 5.1 R als Taschenrechner
  - 5.2 Zuweisungen
  - 5.3 Logik
  - 5.4 Objekte
  - 5.5 Variablen
  - 5.6 Funktionen
  - 5.7 Datentypen und Datenstrukturen
6. Auf Daten zugreifen
  - 6.1 Daten importieren, speichern und exportieren
  - 6.2 Auf Objekte zugreifen
  - 6.3 Daten sortieren, auswählen, entfernen
7. Deskriptive Statistik
  - 7.1 Univariate deskriptive Statistik
  - 7.2 Bivariate deskriptive Statistik
8. Interferenzstatistik
  - 8.1 Verteilungen
  - 8.2 Stichproben
  - 8.3 T-Tests

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Albert, B./Tullis, T. (2013): Measuring the User Experience: Collecting, Analysing, and Presenting Usability Metrics. 2. Auflage, Morgan Kaufmann, Waltham.
- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Döring, N./Bortz, J. (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. 5. Auflage, Springer Verlag, Berlin/Heidelberg.
- Field, A./Graham J. H. (2017): How to Design and Report Experiments. Sage Publications, 2. Auflage, London.
- Luhmann, M. (2015): R für Einsteiger: Einführung in die Statistiksoftware für die Sozialwissenschaften. Beltz, Weinheim/Basel.
- Sauro, J./Lewis, J.R. (2016): Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research. 2. Auflage, Elsevier Morgan Kaufmann, Cambridge.
- Wollschläger, D. (2015): Grundlagen der Datenanalyse mit R: Eine anwendungsorientierte Einführung. Springer Spektrum, Berlin/Heidelberg.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Unternehmensgründung

Modulcode: DLBEWWUG

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Anke Haag (Unternehmensgründung und Innovationsmanagement) / Prof. Dr. Anke Haag (Unternehmensplanspiel)

## Kurse im Modul

- Unternehmensgründung und Innovationsmanagement (BUGR01)
- Unternehmensplanspiel (BUPL01)

## Art der Prüfung(en)

<p><b>Modulprüfung</b></p>	<p><b>Teilmodulprüfung</b></p> <p><u>Unternehmensgründung und Innovationsmanagement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie</li> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie</li> </ul> <p><u>Unternehmensplanspiel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.)</li> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium Duales Studium": Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.) Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.)</li> </ul>
<p><b>Anteil der Modulnote an der Gesamtnote</b> s. Curriculum</p>	

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Unternehmensgründung und Innovationsmanagement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unternehmensgründung und Unternehmensgründer</li> <li>▪ Innovationsmanagement</li> <li>▪ Prüfung der Geschäftsidee</li> <li>▪ Geschäftsplanung</li> <li>▪ Finanzierung</li> <li>▪ Rechtliche Aspekte</li> <li>▪ Businessplan als Basiskonzept der Gründung</li> </ul> <p><b>Unternehmensplanspiel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Computergestütztes Unternehmensplanspiel u.a. unter Berücksichtigung folgender Bereiche:</li> <li>▪ F&amp;E</li> <li>▪ Finanzen</li> <li>▪ Produktion</li> <li>▪ Einkauf</li> <li>▪ Marketing und Vertrieb</li> </ul>
--



**Qualifikationsziele des Moduls****Unternehmensgründung und Innovationsmanagement**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Bedeutung und Grundzüge der empirischen Entrepreneurswissenschaft wiederzugeben, und in ihrer volkswirtschaftlichen Bedeutung zu erkennen.
- Gründerentscheidungen unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen zu analysieren, und mit Blick auf Rechtsformwahl, Finanzierungsentscheidungen und Businessplangestaltung nachzuvollziehen.
- die Grundzüge strategischen wie operativen Innovationsmanagements darzustellen.

**Unternehmensplanspiel**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Rahmen eines Unternehmensplanspiels praktische betriebliche Tätigkeiten in den wirtschaftlichen Bereichen der Fertigung, des Einkaufs, der Finanzplanung, der Personalplanung, der Forschung und der Entwicklung sowie auch des Marketings und des Vertriebs auszuführen.
- zentrale Aspekte der Personalqualifikation, der Produktivität, des Produktlebenszyklus, der Rationalisierung, des Aktienkurses sowie auch der Umwelt und des Unternehmenswerts bei ihren Entscheidungen zu berücksichtigen.
- Unternehmensziele und Strategien zu entwerfen, Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen und die getroffenen Entscheidungen zu analysieren und zu bewerten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Unternehmensgründung und Innovationsmanagement

Kurscode: BUGR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs vermittelt das betriebswirtschaftliche Basiswissen für die Gründung von Unternehmen. Es werden die ökonomischen und kaufmännischen Grundlagen der Unternehmensgründung und der Unternehmensentwicklung unter Berücksichtigung von Rahmenbedingungen des Gründungsprozesses dargestellt. Dazu werden Finanzierungsmöglichkeiten, rechtliche Rahmenbedingungen und Planungsprozesse erörtert. Besonderes Augenmerk wird auf den Businessplan als zentralem Planungsmittel der Gründung gelegt. Abschließend werden die Kernelemente des Innovationsmanagements dargestellt, und zwar sowohl in seiner strategischen wie auch in seiner operativen Ausprägung.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Bedeutung und Grundzüge der empirischen Entrepreneurswissenschaft wiederzugeben, und in ihrer volkswirtschaftlichen Bedeutung zu erkennen.
- Gründerentscheidungen unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen zu analysieren, und mit Blick auf Rechtsformwahl, Finanzierungsentscheidungen und Businessplangestaltung nachzuvollziehen.
- die Grundzüge strategischen wie operativen Innovationsmanagements darzustellen.

## Kursinhalt

1. Entrepreneurship
  - 1.1 Die Wissenschaft vom Entrepreneur
  - 1.2 Persönlichkeit, Prozesse und Definitionen
2. Volkswirtschaftliche Aspekte
  - 2.1 (Volkswirtschafts-)Theoretische Funktionen innovativer Entrepreneure
  - 2.2 Internationale volkswirtschaftliche Aspekte
  - 2.3 Entrepreneurship in Deutschland

3. Handlungs- und Entscheidungsfelder von Gründern
  - 3.1 Grundmodell des Entrepreneurship
  - 3.2 Opportunities – unternehmerische Gelegenheiten
  - 3.3 Handlungs- und Entscheidungsfelder „Ressourcen“ und „Organisation“
  - 3.4 Entscheidungs- und Handlungsfeld „Strategie“
4. Rahmenbedingungen konstitutiver Entscheidungen: Gründungsfinanzierung
  - 4.1 Grundfragen der Gründungsfinanzierung
  - 4.2 Eigenkapitalgeber und Gründungsfinanzierung mit Eigenkapital
  - 4.3 Rolle der Kreditinstitute und Gründungsfinanzierung mit Fremdkapital
  - 4.4 Sonstige Finanzierungsarten und öffentliche Fördermittel
5. Rahmenbedingungen konstitutiver Entscheidungen: Rechtsformen
  - 5.1 Entscheidungskriterien und Rechtsquellen
  - 5.2 Rechtsformen
  - 5.3 Gründungsrelevante rechtliche Aspekte
6. Geschäftsmodell und Businessplan
  - 6.1 Die Geschäftsidee
  - 6.2 Entrepreneurial Design – das Geschäftsmodell
  - 6.3 Analysemöglichkeiten des Entrepreneurial Designs und Finanzierungsplanung
  - 6.4 Der Businessplan
7. Strategisches Innovationsmanagement
  - 7.1 Innovation und Innovationsmanagement
  - 7.2 Innovationsmanagement
  - 7.3 Normatives und strategisches Innovationsmanagement
8. Operatives Innovationsmanagement
  - 8.1 Innovationsorientierte Organisation und Führung
  - 8.2 Management von Innovationsprozessen
  - 8.3 Implementierung und Entwicklungstendenzen im Innovationsmanagement

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Arnold, J. (2009): Existenzgründung. Businessplan & Chancen. 2. Auflage, UVIS, Burgrieden.
- Arnold, J. (2010): Existenzgründung. Fakten & Grundsätzliches. 3. Auflage, UVIS, Burgrieden.
- Hauschildt, J./Salomo, S. (2010): Innovationsmanagement. 5. Auflage, Vahlen, München.
- Hebig, M. (2004): Existenzgründungsberatung. Steuerliche, rechtliche und wirtschaftliche Gestaltungshinweise zur Unternehmensgründung. 5. Auflage, ESV.
- Hering, T./Vincenti, A. J. F. (2005): Unternehmensgründung. Oldenbourg, München.
- Hofert, S. (2010): Praxisbuch Existenzgründung. Erfolgreich selbstständig werden und bleiben. Eichborn, Frankfurt a. M.
- Küsell, F. (2006): Praxishandbuch Unternehmensgründung. Unternehmen erfolgreich gründen und managen. Gabler, Wiesbaden.
- Malek, M./Ibach, P.-K./Ahlers, J. (2003): Entrepreneurship. Prinzipien, Ideen und Geschäftsmodelle zur Unternehmensgründung im Informationszeitalter. dpunkt.verlag, Heidelberg.
- Singler, A. (2010): Businessplan. 3. Auflage, Haufe-Lexware, Freiburg.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
100 h	0 h	25 h	25 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input checked="" type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 100 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 25 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 25 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input checked="" type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Unternehmensplanspiel

Kurscode: BUPL01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Das computergestützte Unternehmensplanspiel versetzt die Studierenden in die Lage von Vorstandsmitgliedern. In Teamarbeit können sie ihr betriebswirtschaftliches Wissen vertiefen, stärker verknüpfen und sich auf einem dynamischen Marktumfeld präsentieren. Mit dem Planspiel können nahezu alle Bereiche (z. B. F&E, Finanzen, Produktion, Einkauf, Marketing und Vertrieb) eines Unternehmens angesprochen werden. Insbesondere liefern das interne Rechnungswesen mit detaillierter Kostenrechnung, das externe Rechnungswesen sowie Marktforschungsberichte die Grundlage für die Entscheidungen. Die Komplexität der Aufgaben/Entscheidungen steigt im Spielverlauf, während die Zeitsequenzen gleich bleiben.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Rahmen eines Unternehmensplanspiels praktische betriebliche Tätigkeiten in den wirtschaftlichen Bereichen der Fertigung, des Einkaufs, der Finanzplanung, der Personalplanung, der Forschung und der Entwicklung sowie auch des Marketings und des Vertriebs auszuführen.
- zentrale Aspekte der Personalqualifikation, der Produktivität, des Produktlebenszyklus, der Rationalisierung, des Aktienkurses sowie auch der Umwelt und des Unternehmenswerts bei ihren Entscheidungen zu berücksichtigen.
- Unternehmensziele und Strategien zu entwerfen, Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen und die getroffenen Entscheidungen zu analysieren und zu bewerten.

## Kursinhalt

1. Unternehmensziele und -strategien
2. Absatz: Konkurrenzanalyse, Marketingmix, Produktlebenszyklen, Produkt-Relaunch, Produktneueinführung, Eintritt in einen neuen Markt, Kalkulation von Sondergeschäften, Deckungsbeitragsrechnung und Marktforschungsberichte als Informationsgrundlage für Marketingentscheidungen
3. F&E: Technologie, Ökologie, Wertanalyse
4. Beschaffung/Lagerhaltung: Optimale Bestellmenge

5. Fertigung: Investition, Desinvestition, Eigenfertigung oder Fremdbezug, Auslastungsplanung, ökologische Produktion, Rationalisierung, Lernkurve
6. Personal: Personalplanung, Qualifikation, Produktivität, Fehlzeiten, Fluktuation
7. Finanz- und Rechnungswesen: Kostenarten-, Kostenstellen-, Kostenträgerrechnung, stufenweise Deckungsbeitragsrechnung, Finanzplanung, Bilanz- und Erfolgsrechnung, Cashflow
8. Aktienkurs und Unternehmenswert
9. Portfolioanalyse

#### **Literatur**

#### **Pflichtliteratur**

#### **Weiterführende Literatur**

- Die Teilnehmer erhalten mit der Anmeldung ein Handbuch.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b>
-----------------------------------	----------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.)

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
120 h	0 h	30 h	0 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium Duales Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium Duales Studium	<b>Kursart</b>
---	----------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.) Teilnahmenachweis mit Mindestpunktzahl im Rahmen des Planspiels (best./nicht best.)

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
120 h	0 h	30 h	0 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Media- und Experience Psychology

Modulcode: DLBGDMEP

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	10	300 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Julia Pitters (Medienpsychologie) / N.N. (Experience Psychology)

## Kurse im Modul

- Medienpsychologie (DLBMIMPS01)
- Experience Psychology (DLBUXEP01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Medienpsychologie

- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

#### Experience Psychology

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Medienpsychologie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundlagen der Medienpsychologie</li> <li>▪ Menschliche Wahrnehmung</li> <li>▪ Wissensrepräsentation und Gedächtnis</li> <li>▪ Medienselektion und Medienrezeption</li> <li>▪ Medienwirkung</li> <li>▪ Medien und Gesellschaft</li> </ul> <p><b>Experience Psychology</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens</li> <li>▪ Zukünftige Mensch-Maschine Beziehungen vor dem Hintergrund künstlicher Intelligenz</li> <li>▪ Emotionale Wirkung von Design</li> <li>▪ Gestaltungsaspekte des Nutzererlebens</li> </ul>	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Medienpsychologie</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Funktionsweise der visuellen und auditiven Wahrnehmung und den Wahrnehmungsapparat zu beschreiben.</li> <li>▪ Konzepte und Theorien zum menschlichen Gedächtnis und Einflussfaktoren auf das Gedächtnis zu beschreiben und abzugrenzen.</li> <li>▪ Konzepte und Theorien zur individuellen Medienselektion und Medienrezeption zu beschreiben und abzugrenzen.</li> <li>▪ Wirkungsmodelle von Medien zu beschreiben und voneinander abzugrenzen.</li> <li>▪ zu ausgewählten Aspekten im Bereich Medien und Gesellschaft Wirkungstheorien zu erklären.</li> </ul> <p><b>Experience Psychology</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens zu skizzieren.</li> <li>▪ die emotionale Wirkung von Design und Typographie zu verstehen und gezielt anzuwenden.</li> <li>▪ Prinzipien des Emotional Design anzuwenden.</li> <li>▪ Entwicklungen der Mensch-Maschine Beziehung vor dem Hintergrund zukünftiger Technologien wie z.B. künstlicher Intelligenz zu verstehen.</li> <li>▪ Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens zu verstehen und anzuwenden.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Baut auf Modulen aus dem Bereich Psychologie auf</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Sozialwissenschaften</p>

# Medienpsychologie

Kurscode: DLBMIMPS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs bietet einen Einstieg und Überblick über das Gebiet der Medienpsychologie. Nach einem Überblick über dieses Fachgebiet und dessen Entwicklung, wird zunächst der menschliche Wahrnehmungsapparat vorgestellt und die visuelle und auditive Wahrnehmung diskutiert. Anschließend wird vermittelt, wie das menschliche Gehirn aufgebaut ist und welche Theorien es zum Gedächtnis gibt. Danach wird vorgestellt, wie die individuelle Medienselektion und Medienrezeption funktioniert, bevor einige Modelle für die Medienwirkung diskutiert werden. Abschließend werden Theorien aus dem Gebiet Medien und Gesellschaft vorgestellt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Funktionsweise der visuellen und auditiven Wahrnehmung und den Wahrnehmungsapparat zu beschreiben.
- Konzepte und Theorien zum menschlichen Gedächtnis und Einflussfaktoren auf das Gedächtnis zu beschreiben und abzugrenzen.
- Konzepte und Theorien zur individuellen Medienselektion und Medienrezeption zu beschreiben und abzugrenzen.
- Wirkungsmodelle von Medien zu beschreiben und voneinander abzugrenzen.
- zu ausgewählten Aspekten im Bereich Medien und Gesellschaft Wirkungstheorien zu erklären.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der Medienpsychologie
  - 1.1 Gebiete der Psychologie und Medienpsychologie
  - 1.2 Geschichte der Medienpsychologie
  - 1.3 Methoden der Medienpsychologie
2. Menschliche Wahrnehmung
  - 2.1 Visuelle Wahrnehmung
  - 2.2 Visuelle Mustererkennung
  - 2.3 Auditive Wahrnehmung
  - 2.4 Erkennen gesprochener Sprache
  - 2.5 Von der Wahrnehmung zur Aufmerksamkeit

3. Wissensrepräsentation und Gedächtnis
  - 3.1 Gehirnregionen
  - 3.2 Konzeptuelles Wissen
  - 3.3 Gedächtnis und Gehirn
  - 3.4 Kurz-, Mittel-, Langzeitgedächtnis
  - 3.5 Einflussfaktoren auf Gedächtnisleistungen
4. Medienselektion und Medienrezeption
  - 4.1 Persönliche Medienwahl
  - 4.2 Kognitive Verarbeitung
  - 4.3 Emotionen bei der Medienrezeption
  - 4.4 Eintauchen in mediale Welten
5. Medienwirkung
  - 5.1 Computervermittelte Kommunikation
  - 5.2 Modelle der computervermittelten Kommunikation
  - 5.3 Sozial-kognitive Prozesse
  - 5.4 Kognitive Medienwirkung
6. Medien und Gesellschaft
  - 6.1 Medien und Werbung
  - 6.2 Medien und Politik
  - 6.3 Medienvermittelte Stereotype und Vorurteile
  - 6.4 Gewalt und Pornografie in den Medien

### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- Trepte, S./Reinecke, L. (2013): Medienpsychologie. Kohlhammer, Stuttgart.
- Batinic, B./Appel, M. (Hrsg.) (2008): Medienpsychologie. Springer, Heidelberg.
- Funke, J./Anderson, J. R. (Hrsg.) (2013): Kognitive Psychologie. 7. Auflage, Springer VS, Heidelberg.
- Wentura, D. (2013): Kognitive Psychologie. Springer VS, Wiesbaden.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



# Experience Psychology

Kurscode: DLBUXEP01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden psychologische und physiologische Grundlagen des Menschen zu vermitteln, die für die Gestaltung digitaler Produkte und Dienstleistungen von großer Bedeutung sind. Hierfür wird zunächst ein Überblick über die psychologischen Aspekte des Nutzererlebens gegeben. Neben Emotionen, Motiven und Persönlichkeitsmerkmalen wird auch auf die Funktionen des Gehirns eingegangen. Weiterhin vermittelt der Kurs, welche emotionale Wirkung durch den Einsatz von Bildern, Farben und Formen sowie Typographie erzeugt werden kann. Es werden Prinzipien des Emotional Design vermittelt. Darüber hinaus wird auf die Wirkung zukünftiger Technologien wie beispielsweise künstlicher Intelligenz in der Beziehung zwischen Mensch und Maschine eingegangen. Einen inhaltlichen Schwerpunkt bilden abschließend Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens zu skizzieren.
- die emotionale Wirkung von Design und Typographie zu verstehen und gezielt anzuwenden.
- Prinzipien des Emotional Design anzuwenden.
- Entwicklungen der Mensch-Maschine Beziehung vor dem Hintergrund zukünftiger Technologien wie z.B. künstlicher Intelligenz zu verstehen.
- Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens zu verstehen und anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffsklärungen
  - 1.1 Begriffsklärungen
  - 1.2 Nutzererleben im Laufe der Zeit
  - 1.3 Zusammenspiel: Psychologie und Design
2. Wie "Experience" im Gehirn funktioniert
  - 2.1 Anatomie des menschlichen Gehirns
  - 2.2 Limbisches System
  - 2.3 Hauptkomponenten einer Nervenzelle
  - 2.4 Hirnforschung und Marketing-Mythen

3. Was uns antreibt: Emotionen, Motive und Persönlichkeitsmerkmale
  - 3.1 Belohnungs- und Vermeidungssystem
  - 3.2 Motive und Ziele
  - 3.3 Persönlichkeitsmerkmale des Menschen
  - 3.4 Relevanz, Glaubwürdigkeit und Differenzierung
  
4. Emotional Design: Rückblick und Zukunft
  - 4.1 Verschiedene Ebenen des Emotional Design
  - 4.2 Design Prinzipien des Emotional Design
  - 4.3 Emotional Design und Technologie
  - 4.4 Emotion und Künstliche Intelligenz
  - 4.5 Die Zukunft der Mensch Maschine Beziehung
  
5. Wie Design wirkt
  - 5.1 Wie Bilder wirken
  - 5.2 Wie Farben wirken
  - 5.3 Wie Formen wirken
  
6. Wie Typographie wirkt
  - 6.1 Grundlagen der Typographie
  - 6.2 Wirkung von Typographie
  - 6.3 Typographie gezielt einsetzen
  
7. Gestaltung des Nutzererlebens
  - 7.1 Von der Benutzerfreundlichkeit zum Informationserleben
  - 7.2 Gestaltung des Flow Erlebens
  - 7.3 Die Rolle von Ästhetik
  - 7.4 Emotional begeistern

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Evans, D.C. (2017): Bottlenecks: Aligning UX Design with User Psychology. Apress, Springer Science + Business, New York.
- Kahnemann, D. (2011): Thinking, fast and slow. Penguin Books, London.
- Mangold, R. (2015): Informationspsychologie: Wahrnehmen und Gestalten in der Medienwelt. 2. Auflage, Springer Verlag, Wiesbaden.
- Norman, D. (2013): The design of everyday things. Revised and expanded edition. Basic Books, New York.
- Robier, J. (2016): Das einfache und emotionale Käuferlebnis: Mit Usability, User Experience und Customer Experience anspruchsvolle Kunden gewinnen. Springer Verlag, Wiesbaden.
- Turner, P. (2017): A Psychology of User Experience. Human Computer Interaction Series. Springer International Publishing, Cham/Schweiz.
- Van de Sand, F. (2017): User Experience Identity. Mit Neuropsychologie digitale Produkte zu Markenbotschaftern machen. Springer Gabler, Wiesbaden.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Marktforschung und Konsumentenverhalten

Modulcode: DLBWPMUK

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	10	300 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Maren Weber (Marktforschung) / Prof. Dr. Julia Pitters (Konsumentenverhalten)

## Kurse im Modul

- Marktforschung (BMFO01)
- Konsumentenverhalten (DLBMPS02)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Marktforschung

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten

#### Konsumentenverhalten

- Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten
- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Marktforschung**

- Marketingforschung: Unterstützung bei der Entscheidungsfindung
- Wahl des Forschungsansatzes
- Wahl der Erhebungsmethode
- Messung, Operationalisierung und Skalierung der Variablen
- Auswahl der Erhebungseinheiten
- Datenanalyse, -interpretation und Präsentation der Ergebnisse

#### **Konsumentenverhalten**

- Verhaltenswissenschaftliche Grundlagen des Konsumverhaltens
- Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten
- Konsumverhalten auf Dienstleistungsmärkten
- Organisationales Kaufverhalten

**Qualifikationsziele des Moduls****Marktforschung**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Methoden der Marktforschung zu kennen.
- die Basistechniken von Forschungsansätzen, Erhebungsmethoden und Datenanalyse mit Schwerpunkt auf der Interpretation und Bewertung der Ergebnisse zu verstehen.
- systematisch Daten zu sammeln und zu analysieren um Entscheidungen auf der Basis fundierter Kriterien zu treffen.
- die Bedeutung, Nutzen und Grenzen von Marktforschungsdaten zu bewerten.

**Konsumentenverhalten**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Begriffe der Konsumentenpsychologie zu erklären sowie die grundlegenden psychologischen Modelle zur Erklärung des Konsumentenverhaltens zu unterscheiden und hinsichtlich ihrer Aussagekraft und Einsatzfähigkeit zu beurteilen.
- psychologische Theorien und Modelle über Faktoren darzulegen, die das Verhalten auslösen bzw. beeinflussen und daraus Empfehlungen für zielführende Marketing- und Werbemaßnahmen abzuleiten.
- verhaltenswissenschaftliche Modelle zu Kaufentscheidungen und Kaufprozessen zu diskutieren und darauf basierend Handlungsempfehlungen für Unternehmen zu entwickeln.
- die wesentlichen verhaltenswissenschaftlichen Aspekte und Instrumente der Kundenbindung zu erklären und Lösungsansätze für konkrete betriebliche Aufgabenstellungen in diesem Bereich zu erarbeiten.
- die besonderen Anforderungen beim Verkauf von Dienstleistungen zu beschreiben und Maßnahmen zu planen, um ihnen erfolgversprechend zu begegnen.
- organisationales Kaufverhalten und dessen Determinanten modellhaft zu erläutern und Vorschläge zu unterbreiten, um das Handeln in den einzelnen Prozessphasen zielführend zu gestalten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Marketing & Vertrieb

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Marketing & Kommunikation

# Marktforschung

Kurscode: BMFO01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel der Marktforschung ist es, Informationen zu sammeln, die die Entscheidungsfindung im Management unterstützen. Diese Informationen können auf vielfältige Weise beschafft werden. Der Kurs Marktforschung bietet den Studenten ein Basiswissen der Vorgehensweise und der Methoden der Marktforschung. Auf der Grundlage des Marktforschungsprozesses werden alle Prozessschritte behandelt. Das Augenmerk der Datenanalyse liegt auf der Interpretation statistischer Analysen am Beispiel von Potenzial-, Image- oder Kundenzufriedenheitsanalysen.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegenden Methoden der Marktforschung zu kennen.
- die Basistechniken von Forschungsansätzen, Erhebungsmethoden und Datenanalyse mit Schwerpunkt auf der Interpretation und Bewertung der Ergebnisse zu verstehen.
- systematisch Daten zu sammeln und zu analysieren um Entscheidungen auf der Basis fundierter Kriterien zu treffen.
- die Bedeutung, Nutzen und Grenzen von Marktforschungsdaten zu bewerten.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der Marktforschung
  - 1.1 Definition und Bezug zum Marketing
  - 1.2 Aufgaben und Prozess der Marktforschung
  - 1.3 Anbieter und Nutzer von Marktforschungsdaten
2. Überblick: Wahl des Forschungsansatzes; explorative, deskriptive und kausale Studien
  - 2.1 Überblick: Wahl des Forschungsansatzes
  - 2.2 Explorative Studien
  - 2.3 Deskriptive Studien
3. Wahl der Erhebungsmethode: Sekundärforschung
  - 3.1 Vor- und Nachteile, Informationsquellen der Sekundärforschung
  - 3.2 Systemplattformen im Rahmen der Marktforschung
  - 3.3 Praktischer Nutzen der Marktforschung am Beispiel Porsche



4. Wahl der Erhebungsmethode: Primärforschung I
  - 4.1 Verfahren der Primärforschung
  - 4.2 Verfahren der Primärforschung: Befragung und Exploration
  - 4.3 Verfahren der Primärforschung: Gruppendiskussionen, Tiefeninterviews und Experimente
5. Wahl der Erhebungsmethode: Primärforschung II
  - 5.1 Verfahren der Primärforschung: Beobachtung
  - 5.2 Verfahren der Primärforschung: Online-Befragungen
  - 5.3 Verfahren der Primärforschung: Panels und Trendstudien
6. Messtheoretische Grundlagen, Skalierung, Operationalisierung der Variablen
  - 6.1 Begriffe
  - 6.2 Messniveaus
  - 6.3 Skalierung
  - 6.4 Operationalisierung der Variablen
7. Aufbereitung der Daten
  - 7.1 Redigierung bzw. Editierung der vorliegenden Erhebungsbögen
  - 7.2 Codierung von Erhebungsbögen
  - 7.3 Fehlerkontrolle
  - 7.4 Umgang mit fehlenden Daten
8. Deskriptive Datenanalyse; uni-/bivariate Verfahren
  - 8.1 Univariate Verfahren
  - 8.2 Bivariate Verfahren
9. Multivariate Analyseverfahren
  - 9.1 Dependenzanalyse
  - 9.2 Interdependenzanalyse
  - 9.3 Fehlerquellen bei multivariaten Analysen
10. Multivariates Verfahren zur Datenanalyse am Beispiel Kundenzufriedenheit
  - 10.1 Besonderheiten bei der Ermittlung der Kundenzufriedenheit
  - 10.2 Zu berücksichtigende Elemente für den Fragebogen
  - 10.3 Der fertige Fragebogen

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Berekoven, L./Eckert, W./Ellenrieder, P. (2009): Marktforschung. Methodische Grundlagen und praktische Anwendung. 12. Auflage, Gabler, Wiesbaden.
- Brown, T./Churchill, G. A./Lacobucci, D. (2005): Marketing Research. Methodological Foundations. 9. Auflage, Thomson, Hampshire, UK.
- Churchill, G. A./Brown, T./Suter, T. A. (2010): Basic Marketing Research. 7. Auflage, Thomson, Hampshire (UK).
- Fantapié Altobelli, C. (2007): Marktforschung. Methoden - Anwendungen – Praxisbeispiele. 2. Auflage, UTB, Stuttgart.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Konsumentenverhalten

Kurscode: DLBMPS02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Unternehmen müssen ihre Kunden und deren Kauf- und Konsumverhalten kennen, um Trends frühzeitig wahrzunehmen und Chancen der Bedarfsdeckung zu nutzen. Deshalb ist es unerlässlich, zu analysieren, wie Kunden ihre Ressourcen (Zeit, Geld, Aufwand) einteilen und welche Faktoren zur Kaufentscheidung beitragen. Hierzu müssen beispielsweise die folgenden Fragen beantwortet werden: Was, warum, wann, wie, wie oft und wo kauft der Kunde? Wie beeinflussen die Merkmale von Produkten und Dienstleistungen den Kaufentscheidungsprozess? Und welche anderen Aspekte und Faktoren sind wichtig? Dieser Kurs macht die Studierenden mit wesentlichen psychologischen Erklärungsansätzen und Modellen des Konsumentenverhaltens vertraut. Er beleuchtet die Kaufentscheidungsprozesse von privaten Haushalten und beschaffenden Organisationen, untersucht die individuellen und sozialen Faktoren, die diese Prozesse jeweils beeinflussen und zeigt zentrale Konzepte zur Kundenbindung auf. Zudem vermittelt er die Besonderheiten der Vermarktung von Dienstleistungen und stellt Ansätze vor, wie Unternehmen diesen spezifischen Anforderungen wirksam begegnen können.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Begriffe der Konsumentenpsychologie zu erklären sowie die grundlegenden psychologischen Modelle zur Erklärung des Konsumentenverhaltens zu unterscheiden und hinsichtlich ihrer Aussagekraft und Einsatzfähigkeit zu beurteilen.
- psychologische Theorien und Modelle über Faktoren darzulegen, die das Verhalten auslösen bzw. beeinflussen und daraus Empfehlungen für zielführende Marketing- und Werbemaßnahmen abzuleiten.
- verhaltenswissenschaftliche Modelle zu Kaufentscheidungen und Kaufprozessen zu diskutieren und darauf basierend Handlungsempfehlungen für Unternehmen zu entwickeln.
- die wesentlichen verhaltenswissenschaftlichen Aspekte und Instrumente der Kundenbindung zu erklären und Lösungsansätze für konkrete betriebliche Aufgabenstellungen in diesem Bereich zu erarbeiten.
- die besonderen Anforderungen beim Verkauf von Dienstleistungen zu beschreiben und Maßnahmen zu planen, um ihnen erfolgversprechend zu begegnen.
- organisationales Kaufverhalten und dessen Determinanten modellhaft zu erläutern und Vorschläge zu unterbreiten, um das Handeln in den einzelnen Prozessphasen zielführend zu gestalten.

### **Kursinhalt**

1. Einführung in das Konsumentenverhalten
  - 1.1 Begriffe und Entwicklung des Konsumentenverhaltens
  - 1.2 Ziele der Konsumentenforschung
  - 1.3 Konsum und Konsumenten
2. Modelle des Konsumentenverhaltens
  - 2.1 Modellansätze zur Erklärung des Konsumentenverhaltens
  - 2.2 Wichtige Modellarten des Konsumentenverhaltens
  - 2.3 Einführung in die Determinanten des Konsumentenverhaltens
3. Aktivierung
  - 3.1 Grundlagen zur Aktivierung
  - 3.2 Aktivierung des Konsumenten
4. Emotion, Motivation und Einstellung
  - 4.1 Emotion
  - 4.2 Motivation
  - 4.3 Einstellung
5. Kognitive Prozesse
  - 5.1 Kognition und Gedächtnis
  - 5.2 Lernen durch Konditionierung und kognitive Lerntheorien
6. Weitere Einflüsse auf das Konsumentenverhalten
  - 6.1 Persönliche Einflussgrößen
  - 6.2 Soziale Einflussgrößen
  - 6.3 Kulturelle Einflussgrößen
7. Der Kaufprozess
  - 7.1 Arten der Kaufentscheidung und Kaufentscheidungstyp
  - 7.2 Vorkaufphase
  - 7.3 Kaufphase
  - 7.4 Nachkauf- und Nutzungsphase
8. Der Kunde ist König: Von der Kundenorientierung zum Kundenwert
  - 8.1 Kundenorientierung und Kundenzufriedenheit
  - 8.2 Kundenbindung und Kundenwert

9. Konsumentenverhalten auf Dienstleistungsmärkten
  - 9.1 Kaufentscheidungsprozess im Dienstleistungsbereich
  - 9.2 Die Service-Erfolgskette
  - 9.3 Marktsegmentierung auf Dienstleistungsmärkten
10. Organisationales Kaufverhalten
  - 10.1 Grundlagen des organisationalen Kaufverhaltens
  - 10.2 Ein Modell organisatorischer Kaufentscheidung

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Kroeber-Riel, W./Gröppel-Klein, A. (2013): Konsumentenverhalten. 10. Auflage, Vahlen, München.
- Meffert, H./Bruhn, M. (2009): Dienstleistungsmarketing. Grundlagen – Konzepte – Methoden. 6. Auflage, Gabler, Wiesbaden.
- Solomon, M. R. (2011): Konsumentenverhalten. 9. Auflage, Pearson, München.
- Trommsdorf, V./Teichert, T. (2011): Konsumentenverhalten. 8. Auflage, Kohlhammer, Stuttgart.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBMPS02

# Online- und Social-Media-Marketing

Modulcode: DLBMSM-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Anne-Kristin Langner (Onlinemarketing) / Prof. Dr. Anne-Kristin Langner (Social-Media-Marketing)

## Kurse im Modul

- Onlinemarketing (DLBMSM01-01)
- Social-Media-Marketing (DLBMSM02-01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

#### Onlinemarketing

- Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung; Hausarbeit

#### Social-Media-Marketing

- Studienformat "Fernstudium": Workbook

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Onlinemarketing**

- Grundlagen des Onlinemarketings
- Formen und Kanäle des Onlinemarketings
- Onlinemarketing-Strategie
- Mediaplanung online
- Der Onlineauftritt
- Mobile Marketing und M-Commerce
- Onlinerecht
- Onlinekundenbindung und -service
- Web Analytics

#### **Social-Media-Marketing**

- Grundlagen des Social-Media-Marketings
- Social-Media-Marketing im Gesamt-Marketingmix
- Social-Media-Landkarte
- Social-Media-Strategieentwicklung
- Social Media im Innovationsmanagement
- Operatives Social-Media-Marketing
- Rechtliche Rahmenbedingungen von Social Media
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing

**Qualifikationsziele des Moduls****Onlinemarketing**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die für das Onlinemarketing relevanten Grundlagen (Online-Kommunikationsprozess, elektronische Wertschöpfung, ...) einzuordnen und strategisch zu berücksichtigen.
- die unterschiedlichen Onlinemarketing Kanäle zu kennen und darauf aufbauend digitale Werbemaßnahmen strategisch und operativ zu bewerten.
- eine Onlinemarketing Strategie zu konzipieren und strategische und operative Entscheidungen zu treffen.
- Kunden durch Onlinemarketing Maßnahmen zu gewinnen und zu binden.
- Onlinemarketing Programme zu messen und zu bewerten.
- die Vermarktungschancen eines Unternehmens im World Wide Web grundlegend einzuschätzen.
- die Bedeutung von Mobile im Onlinemarketing-Mix zu berücksichtigen.

**Social-Media-Marketing**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- soziale Implikationen und vernetzende Kommunikationsstrategien zu verstehen und auf den Bereich Social-Media-Marketing zu übertragen.
- Social-Media-Marketing in den Gesamt-Marketingmix zu integrieren.
- eine Social-Media-Strategie und Vorschläge für die operative Umsetzung zu entwickeln.
- die verschiedenen Social-Media-Kanäle (Facebook, Instagram...) zu bewerten.
- Social Media für Innovationsmanagement und Netzwerke zu nutzen.
- Vermarktungschancen eines Unternehmens im Social-Media-Bereich grundlegend einzuschätzen und diesbezüglich strategische Entscheidungen zu treffen.
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing aus soziologischer und betriebswirtschaftlicher Perspektive zu bewerten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Online & Social Media Marketing auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Marketing & Kommunikation

# Onlinemarketing

Kurscode: DLBMSM01-01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs bedient sich interdisziplinärer Grundlagen, die den Studierenden eine operative und strategische Auseinandersetzung mit dem Thema Onlinemarketing ermöglichen. Hierzu zählen betriebs- und volkswirtschaftliche Prinzipien ebenso wie kommunikative multimediale Grundlagen oder die Betrachtung der grundsätzlichen Tonalität von Onlinemarketing-Kanälen. Dieser ganzheitliche Blick ist essenziell für die strategische Planung: Neben der Betrachtung der Positionierung von Unternehmen im World Wide Web wird im Kurs erarbeitet, wie Onlinemarketing-Auftritte optimiert werden können. Die Erfolgsmessung und Auswertung relevanter Kennzahlen runden die einheitliche Grundlage für dieses übergeordnete Modul ab. Der Kurs Onlinemarketing vermittelt grundlegende Fachbegriffe und Konzepte. Dazu zählen der Online-Kommunikationsprozess, Mehrwerte des Onlinemarketings sowie elektronische Wertschöpfung und Geschäftsmodelle. Aufbauend auf diesem grundlegenden Verständnis, geht der Kurs auf Fragen der Produkteignung, Preispolitik, Distributionspolitik, die unterschiedlichen Formen der Vermarktung und Verbreitung im Internet ein. Der Kurs erweitert das Verständnis des Onlinemarketings um Elemente des strategischen und vor allem operativen Marketings, besonders der Planung und Realisierung von Werbekampagnen über verschiedene Absatzkanäle. Außerdem wird die zunehmende Entwicklung hin zu einer mobilen Kommunikation berücksichtigt und auf Mobile-Marketing als Teil des Onlinemarketing-Mixes eingegangen. Für ein Verständnis des Verhaltens von Online-Kunden werden im Kurs erweiterte, Onlinemarketing-spezifische Werbewirkungsansätze behandelt. Basierend auf den Prinzipien der Kundengewinnung, Kundenbindung und Kundenloyalität im Onlinemarketing werden Strategien und Taktiken zur Erhöhung der Kundenzahlen und Kampagnen über das Internet und die Wichtigkeit von Online-Beziehungen diskutiert. Die Studierenden arbeiten sich in rechtliche Aspekte ein und lernen die für Onlinemarketing relevanten Grundsätze der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) kennen, um Werbemaßnahmen und Kundenansprache auf eine rechtlich korrekte Grundlage zu stellen. Dieser Kurs bietet den Studierenden die Möglichkeit, die verschiedenen Aspekte des Onlinemarketing-Managements in der Praxis kennenzulernen und umzusetzen. Sie lernen, wie die Online-Medienplanung durch Webanalytics und gezieltes Monitoring zu beurteilen ist. Dafür lernen die Studierenden die relevanten Kennzahlen (KPIs) des Onlinemarketings kennen, die eine wesentliche Voraussetzung zur Optimierung von Online-Strategien darstellen.

**Kursziele**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die für das Onlinemarketing relevanten Grundlagen (Online-Kommunikationsprozess, elektronische Wertschöpfung, ...) einzuordnen und strategisch zu berücksichtigen.
- die unterschiedlichen Onlinemarketing Kanäle zu kennen und darauf aufbauend digitale Werbemaßnahmen strategisch und operativ zu bewerten.
- eine Onlinemarketing Strategie zu konzipieren und strategische und operative Entscheidungen zu treffen.
- Kunden durch Onlinemarketing Maßnahmen zu gewinnen und zu binden.
- Onlinemarketing Programme zu messen und zu bewerten.
- die Vermarktungschancen eines Unternehmens im World Wide Web grundlegend einzuschätzen.
- die Bedeutung von Mobile im Onlinemarketing-Mix zu berücksichtigen.

**Kursinhalt**

1. Grundlagen des Onlinemarketings
  - 1.1 Entwicklung und Begriff des Onlinemarketings
  - 1.2 Der Onlinekommunikationsprozess
  - 1.3 Die elektronische Wertschöpfung
  - 1.4 Die Rolle des Onlinemarketings im Marketingmix
  - 1.5 Elektronische Geschäftskonzepte und Plattformen
  - 1.6 Aktuelle Entwicklungen und Trends
2. Formen und Kanäle des Onlinemarketings
  - 2.1 Überblick über die Formen des Onlinemarketings
  - 2.2 Affiliate- und Suchmaschinenmarketing
  - 2.3 Displaywerbung und E-Mail-Marketing
  - 2.4 Social-Media- und Influencer-Marketing
  - 2.5 Content-Marketing und Storytelling
  - 2.6 Virales Marketing und Word-of-Mouth-Marketing
  - 2.7 Native Advertising und Mobile Marketing
  - 2.8 Real Time Bidding und Programmatic Advertising
  - 2.9 Online-PR
3. Onlinemarketing-Strategie
  - 3.1 Ziele festlegen und eine Basis schaffen
  - 3.2 Die Customer Journey
  - 3.3 Der richtige Channelmix
  - 3.4 KPIs definieren und analysieren

4. Mediaplanung online
  - 4.1 Prinzipien erfolgreicher Mediaplanung
  - 4.2 Mediabudgets zielgerichtet kreieren und strukturieren
  - 4.3 Integrierte Kampagnen und Crossmedia-Marketing
  - 4.4 Erfolgreicher Mediamix durch Kampagnenmanagement
  
5. Der Onlineauftritt
  - 5.1 Website und Webdesign
  - 5.2 Corporate Website
  - 5.3 Landingpage
  - 5.4 Blog
  - 5.5 Onlineshop
  - 5.6 Onlinepräsentation und -distribution von Produkten und Dienstleistungen – Vor- und Nachteile
  
6. Mobile Marketing und M-Commerce
  - 6.1 Grundlagen und Einordnung des Mobile Marketings
  - 6.2 Mobile Web vs. Apps
  - 6.3 QR-Code-Marketing und Location-based Services
  - 6.4 Mobile Commerce und Mobile Payment
  - 6.5 Erfolgsfaktoren mobiler Kampagnen
  
7. Onlinerecht
  - 7.1 Rechtliche Aspekte des Onlinemarketings
  - 7.2 Das Urheberrecht und der Umgang mit User-generated Content
  - 7.3 Das Recht am eigenen Bild
  - 7.4 Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)
  
8. Onlinekundenbindung und -service
  - 8.1 Das AIDA-Modell – Erweiterungen für das Onlinemarketing
  - 8.2 Kundengewinnung und Kundenbindung im Onlinemarketing
  - 8.3 Onlinekundenbindung im Kundenbeziehungslebenszyklus
  - 8.4 Onlinekundenservice
  - 8.5 Exkurs: Mass Customization
  
9. Web Analytics
  - 9.1 Kennzahlen im Onlinemarketing
  - 9.2 Web Monitoring
  - 9.3 Big Data



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Hassler, M. (2017): Digital und Web Analytics. Metriken auswerten, Besucherverhalten verstehen, Website optimieren. 4. Auflage, Mitp, Frechen.
- Kollmann, T. (2019): E-Business. Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse in der Digitalen Wirtschaft. 7. Auflage, Gabler, Wiesbaden.
- Kreutzer, R. T. (2018): Praxisorientiertes Online-Marketing. Konzepte – Instrumente – Checklisten. 3. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.
- Lammenett, E. (2017): Praxiswissen Online-Marketing. Affiliate- und E-Mail-Marketing, Suchmaschinenmarketing, Online-Werbung, Social Media, Facebook-Werbung. 6. Auflage, Gabler, Wiesbaden.
- Rieber, M. (2017): Mobile Marketing. Grundlagen, Strategien, Instrumente. Gabler, Wiesbaden.
- Sens, B. (2018): Suchmaschinenoptimierung. Erste Schritte und Checklisten für bessere Google-Positionen. Gabler, Wiesbaden.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Social-Media-Marketing

Kurscode: DLBMSM02-01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Wie wurde aus Social Media Social-Media-Marketing? Social Media hat sich von einem privaten Kommunikationsmedium zu einem kommerzialisiertem Werbetooll entwickelt. Ein grundlegendes Verständnis dieser Entwicklung, der sozialen Implikationen von Social Media sowie der vernetzten Kommunikationsstrategien im Internet ist die Basis für eine aktive Auseinandersetzung mit Social-Media-Marketing, die den Studierenden in dem Kurs ermöglicht wird. Hierbei wird Social-Media-Marketing sowohl strategisch als auch operativ betrachtet. Die strategische Perspektive beinhaltet sowohl den Aspekt der strategischen Positionierung von Social Media im Unternehmen als auch die Integration in den Gesamt-Marketingmix. Neben grundlegenden Aspekten zur Strategieentwicklung setzen sich die Studierenden mit den Instrumenten des heutigen Social-Media-Marketings und den Kanälen auseinander, um diese gezielt für weitere Marketingmaßnahmen und -strategien erfolgsorientiert einzusetzen. Für die aktive operative Auseinandersetzung mit Social-Media-Marketing werden Social-Media-Kanäle wie Facebook, Instagram, Pinterest u. a. genauer betrachtet, um diese gezielt für weitere Marketingmaßnahmen und -strategien einzusetzen. Darauf aufbauend sind digitale Werbemaßnahmen, die in Social Media zum Tragen kommen, Bestandteil dieses Kurses, deren Einsatz unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte betrachtet wird. Der Kurs Social-Media-Marketing vermittelt somit grundlegende Konzepte wie die Entwicklung einer Social-Media-Strategien, wozu z. B. Aspekte wie Content-Management, Redaktionsplanung oder Zielgruppenanalyse zählen. Er geht praxisbezogen auf die Nutzung und das Monitoring verschiedener Social-Media-Kanäle ein und berücksichtigt den Bereich des operativen Social-Media-Marketings. Somit erhalten die Studierenden mit diesem Kurs einen fundierten ganzheitlichen Blick auf den Bereich des Social-Media-Marketings und entwickeln die Fähigkeit, Social Media auch im Sinne des Innovationsmanagements einzusetzen.

**Kursziele**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- soziale Implikationen und vernetzende Kommunikationsstrategien zu verstehen und auf den Bereich Social-Media-Marketing zu übertragen.
- Social-Media-Marketing in den Gesamt-Marketingmix zu integrieren.
- eine Social-Media-Strategie und Vorschläge für die operative Umsetzung zu entwickeln.
- die verschiedenen Social-Media-Kanäle (Facebook, Instagram...) zu bewerten.
- Social Media für Innovationsmanagement und Netzwerke zu nutzen.
- Vermarktungschancen eines Unternehmens im Social-Media-Bereich grundlegend einzuschätzen und diesbezüglich strategische Entscheidungen zu treffen.
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing aus soziologischer und betriebswirtschaftlicher Perspektive zu bewerten.

**Kursinhalt**

1. Grundlagen des Social-Media-Marketings
  - 1.1 Entwicklung der sozialen Medien und der Begriff des Social-Media-Marketings
  - 1.2 Soziale Implikationen von Social Media
  - 1.3 Funktionsweise, Arten und Anwendungsfelder von Social-Media-Marketing
  - 1.4 Typologie und Aktivitäten von Social-Media-Nutzern
2. Social-Media-Marketing im Gesamt-Marketingmix
  - 2.1 Chancen und Risiken durch Social Media
  - 2.2 Die POST-Methode nach Groundswell
  - 2.3 Integration in den klassischen Marketingmix
  - 2.4 Social Media als Service-Kanal
  - 2.5 Ziele von Social-Media-Marketing
  - 2.6 Relevante Kennzahlen zur Erfolgsmessung
  - 2.7 Die strategische Positionierung von Social Media im Unternehmen
3. Social-Media-Landkarte
  - 3.1 Überblick über die Social-Media-Landkarte
  - 3.2 Steckbriefe der relevantesten Social-Media-Kanäle
  - 3.3 Zielgruppen/Nutzergruppen
4. Social-Media-Strategieentwicklung
  - 4.1 Was ist eine Strategie? Definitionen
  - 4.2 Ziele einer Strategie
  - 4.3 Stufen der Social-Media-Strategieentwicklung
  - 4.4 Online-Reputationsmanagement und Krisenmanagement
  - 4.5 Social Media Governance

5. Social Media im Innovationsmanagement
  - 5.1 Die Bedeutung und der Einsatz der Crowd
  - 5.2 Innovationen durch interaktive Wertschöpfung, Branded Communities, Lead User und Social Media Intelligence
  - 5.3 Social Media als Marktforschungsinstrument
6. Operatives Social-Media-Marketing
  - 6.1 Content Marketing und Native Advertising
  - 6.2 Virales Marketing und Word-of-Mouth
  - 6.3 Influencer Marketing
  - 6.4 Social Media im B2B
  - 6.5 Community Management und Social Media Monitoring
  - 6.6 Social Media Relations
  - 6.7 Social Media Recruiting
  - 6.8 Social Advertising – Kampagnen
7. Rechtliche Rahmenbedingungen von Social Media
  - 7.1 Gesetzlicher Rahmen von Social Media
  - 7.2 Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)
  - 7.3 User-generated Content
  - 7.4 Social Media Guidelines
  - 7.5 Der Facebook-Pixel
8. Entwicklungen im Social-Media-Marketing
  - 8.1 Social Media im digitalen Wandel – neue Formen des Konsums
  - 8.2 Social Products und Brands
  - 8.3 Social Commerce und Social Selling
  - 8.4 Messenger und Bots
  - 8.5 Die Begriffe postfaktisch und postdigital
  - 8.6 Open Leadership – Umgang mit Kontrollverlust

<b>Literatur</b>
<b>Pflichtliteratur</b>
<b>Weiterführende Literatur</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Decker, A. (2019): Der Social Media Zyklus. Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen. Springer Gabler, Wiesbaden.</li><li>▪ Grabs, A./Bannour, K.-P./Vogl, E. (2019): Follow me! Social Media Marketing mit Facebook, Twitter und Co. 5. aktualisierte Auflage, 1. korrigierter Nachdruck, Rheinwerk Computing, Bonn.</li><li>▪ Kreuzer, R. T. (2018): Social Media Marketing kompakt. Springer Gabler, Wiesbaden.</li><li>▪ Pein, V. (2019): Der Social Media Manager. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.</li><li>▪ Schirnbacher, M. (2017): Online-Marketing- und Social-Media-Recht. Das umfassende Praxis-Handbuch für alle rechtlichen Fragen im Marketing. 2. Auflage, mitp, Frechen.</li></ul>

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Workbook

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 110 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 20 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 20 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBMSM02-01



# Human Computer Interaction und UX-Prototyping

Modulcode: DLBGDHCUX

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Human Computer Interaction) / Prof. Dr. Adelka Niels (UX-Prototyping)

## Kurse im Modul

- Human Computer Interaction (DLBUXHCI01)
- UX-Prototyping (DLBUXUXP01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

### Teilmodulprüfung

Human Computer Interaction

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten

UX-Prototyping

- Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten (100)

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p><b>Lehrinhalt des Moduls</b></p> <p><b>Human Computer Interaction</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundlagen der Informationsverarbeitung des Menschen</li> <li>▪ Physiologische und psychologische Aspekte der Wahrnehmung, Kognition und Handlungsausführung des Menschen</li> <li>▪ Technische Rahmenbedingungen der Mensch-Computer Interaktion</li> <li>▪ Trends in der Mensch-Computer Interaktion</li> </ul> <p><b>UX-Prototyping</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erläuterung verschiedener Arten Prototypen</li> <li>▪ Beschreibung unterschiedlicher Prototyping Techniken</li> <li>▪ Vorgehen im Prototyping</li> <li>▪ Prototyping von Service Prozessen und User Experiences</li> <li>▪ Prototyping von digitalen und physischen Produkten</li> </ul>	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b></p> <p><b>Human Computer Interaction</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die menschlichen Grundlagen der Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Kognition und Motorik zu verstehen, um diese für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Bedienschnittstellen anzuwenden.</li> <li>▪ technische Rahmenbedingungen bei der Gestaltung der Benutzerschnittstellen zu verstehen.</li> <li>▪ aktuelle Trends in der Mensch-Computer Interaktion zu kennen und zu analysieren.</li> </ul> <p><b>UX-Prototyping</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.</li> <li>▪ den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.</li> <li>▪ verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.</li> <li>▪ das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.</li> <li>▪ das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.</li> </ul>	
<p><b>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</b></p> <p>Baut auf Modulen aus dem Bereich Informatik &amp; Software-Entwicklung und Methoden auf</p>	<p><b>Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH</b></p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich IT &amp; Technik</p>

# Human Computer Interaction

Kurscode: DLBUXHCI01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden grundlegende Aspekte der Interaktion zwischen Mensch und Computern zu vermitteln. Für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Schnittstellen an Computern, Maschinen und Geräten ist eine genaue Kenntnis der menschlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten nötig. Die inhaltlichen Schwerpunkte des Kurses liegen auf der Vermittlung von Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung. Ein besonderes Augenmerk wird auf die physiologischen und psychologischen Aspekte der Wahrnehmung, Kognition und Motorik gelegt. Neben Grundlagen auf der Seite des Menschen werden auch grundlegende technische Rahmenbedingungen auf der Seite der Maschine vorgestellt. Abschließend werden Trends der Mensch-Computer Interaktion diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschlichen Grundlagen der Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Kognition und Motorik zu verstehen, um diese für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Bedienschnittstellen anzuwenden.
- technische Rahmenbedingungen bei der Gestaltung der Benutzerschnittstellen zu verstehen.
- aktuelle Trends in der Mensch-Computer Interaktion zu kennen und zu analysieren.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
  - 1.1 Begriffsdefinitionen
  - 1.2 Herausforderungen in der Mensch Computer Interaktion
  - 1.3 Grundmodelle menschlicher Informationsverarbeitung
2. Wahrnehmung
  - 2.1 Sehsinn und visuelle Wahrnehmung
  - 2.2 Gestaltgesetze
  - 2.3 Attentive und Präattentive Wahrnehmung
  - 2.4 Hörsinn und auditive Wahrnehmung
  - 2.5 Tastsinn und Propriozeption
  - 2.6 Geruchs- und Geschmackswahrnehmung

3. Kognition, Motorik
  - 3.1 Gedächtnistypen und kognitive Prozesse
  - 3.2 Belastung durch Mehrfachaufgaben
  - 3.3 Messen der kognitiven Beanspruchung
  - 3.4 Entscheidungsfindung und-zeiten
  - 3.5 Motorik
4. Mentale Modelle und Fehler
  - 4.1 Mentale Modelle
  - 4.2 Fehler des Benutzers
  - 4.3 Grundlegende Fehlerarten
  - 4.4 Murphys Gesetz
5. Technische Rahmenbedingungen
  - 5.1 Visuelle Darstellung und räumliche Auflösung
  - 5.2 Zeitliche Auflösung
  - 5.3 Darstellung von Farbe und Helligkeit
  - 5.4 Akustische Darstellung
  - 5.5 Moores Gesetz
6. Aspekte der Interaktion mit soziotechnischen Systemen
  - 6.1 Überblick der Interaktionsstile
  - 6.2 Akzeptanz
  - 6.3 Vertrauen
  - 6.4 Sicherheit und Datenschutz
7. Trends der Mensch-Computer-Interaktion
  - 7.1 Intelligente Systeme
  - 7.2 Ubiquitous Computing
  - 7.3 Augmented Reality
  - 7.4 Multimodale Interaktion
  - 7.5 Haptik

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Heinecke, A.M. (2012): Mensch-Computer-Interaktion. Springer Verlag, Berlin Heidelberg.
- Sharp, H./Preece, J./Rogers, Y. (2019): Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 5. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Shneiderman, B./Plaisant, C./Cohen, M./Jacobs, S./Elmqvist, N./Diakopoulos, N. (2017): Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 6. Auflage, Pearson, Harlow.
- Stanton, N./Salmon, P.M./Rafferty, L.A./Walker, F.H./Baber, Ch./Jenkins, D.P. (2017): Human Factors Methods: A Practical Guide for Engineering and Design. 2. Auflage, CRC Press Taylor & Francis Group, Boca Raton.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# UX-Prototyping

Kurscode: DLBUXUXP01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, einen Überblick über die Möglichkeiten und Einsatzziele des UX-Prototypings zu geben. Zunächst werden unterschiedliche Arten von Prototypen, in Abhängigkeit der Fidelity, differenziert. Die verschiedenen Arten werden in Abhängigkeit ihrer jeweiligen Zielsetzung und ihres Einsatzzweckes diskutiert. Ebenso wird auf das Vorgehen und die Herausforderungen im Prototyping Prozess eingegangen. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von verschiedenen Prototyping Methoden. Hierzu werden unterschiedliche Techniken vorgestellt und ein Überblick über verbreitete Tools gegeben. Zudem werden die Besonderheiten im Prototyping von Service Design Prozessen diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.
- den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.
- verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.
- das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.
- das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
  - 1.1 Begriffsdefinition: Was ist ein Prototyp?
  - 1.2 Ziele und Herangehensweisen im Prototyping
2. Arten von Prototypen
  - 2.1 Low Fidelity
  - 2.2 Mid Fidelity
  - 2.3 High Fidelity
  - 2.4 Dimensionen der Fidelity

3. Der Prototyping Prozess
  - 3.1 Einsatzzwecke von Prototypen
  - 3.2 Zielsetzung der Prototypen definieren
  - 3.3 Fidelity festlegen
  - 3.4 Prototyping Technik wählen
4. Prototyping Techniken
  - 4.1 Scribbles
  - 4.2 Wireframes
  - 4.3 Storyboards
  - 4.4 Videoprototypen
  - 4.5 Wizard of Oz
  - 4.6 Prototyping Tools
5. Prototyping von digitalen und physischen Produkten
  - 5.1 Herausforderungen im Prototyping von digitalen Produkten
  - 5.2 Herausforderungen im Prototyping von physischen Produkten
6. Prototyping im Service Design
  - 6.1 Vorgehen zur Ideenfindung
  - 6.2 Ideation Methoden
  - 6.3 Prototyping von Service Prozessen und Experiences

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Buxton, B./Greenberg, S./Carpendale, S./Marquardt, N. (2018): Sketching User Experiences: Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. MITP Verlag, Heidelberg.
- McElroy, K. (2016): Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Warfel, T.Z. (2009): Prototyping: A Practitioner's Guide. Rosenfeld Media, New York.



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBUXUXP01

# Digitale Produktentwicklung

Modulcode: DLBBWWDPE

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	10	300 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Marian Brenner-Wickner (Einführung in das Internet of Things) / Prof. Dr. Marian Benner-Wickner (Produktentwicklung 4.0)

## Kurse im Modul

- Einführung in das Internet of Things (DLBINGEIT01)
- Produktentwicklung 4.0 (DLBINGPE01)

## Art der Prüfung(en)

Modulprüfung	Teilmodulprüfung
	<p><u>Einführung in das Internet of Things</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten (100)</li> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul> <p><u>Produktentwicklung 4.0</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Klausur, 90 Minuten</li> <li>• Studienformat "Fernstudium": Klausur, 90 Minuten</li> </ul>

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### **Lehrinhalt des Moduls**

#### **Einführung in das Internet of Things**

- Grundlagen des Internet of Things
- Gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung
- Kommunikationsstandards und -technologien
- Datenspeicherung und -verarbeitung
- Design und Entwicklung
- Anwendungsbereiche

#### **Produktentwicklung 4.0**

- Einführung in die moderne Produktentwicklung
- Grundlagen der Produktentwicklung
- Methoden im Produktentwicklungsprozess
- Alternative Designansätze
- Digitalisierung der Produktgestaltung
- Kundenindividuelle Massenproduktion
- Ausblick: Digital Engineering and Operation

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in das Internet of Things**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die besonderen Eigenschaften des Internet of Things (IoT) und von IoT-Systemen zu erläutern.
- die gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung des Internet of Things einzuschätzen.
- die wichtigsten Standards für die Kommunikation zwischen IoT-Geräten wiederzugeben.
- verschiedene Techniken zur Speicherung und Verarbeitung von Daten in IoT-Systemen zu kategorisieren.
- verschiedene Architekturen und Technologien zur Strukturierung von IoT-Systemen zu erläutern.
- die Herausforderungen des Datenschutzes und der Datensicherheit in IoT-Systemen einschätzen zu können.

**Produktentwicklung 4.0**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die historische Entwicklung der industriellen Produktion einzuordnen.
- die gegenwärtigen Trends im Kontext der „vierten industriellen Revolution“ und ihre Auswirkungen auf die Produktentwicklung zu benennen.
- die grundlegenden Methoden in der Produktentwicklung zu kategorisieren.
- den traditionellen Produktentwicklungsprozess aus der Konstruktionslehre zu erläutern.
- alternative Ansätze zur Produktentwicklung voneinander abzugrenzen.
- ausgewählte Werkzeuge im Kontext der digitalen und virtuellen Produktgestaltung zu benennen.
- das Losgrößenproblem zu kennen und Losgrößen für traditionelle Produktionstypen zu bestimmen.
- traditionelle Produktionstypen von modernen Strategien wie der kundenindividuellen Massenproduktion und dem Rapid Manufacturing zu unterscheiden.
- die gegenwärtigen Ansätze zur vollständigen Digitalisierung der Produktentstehungs- und Produktionsprozesse im Sinne des Digital Engineering zu erläutern.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Baut auf Modulen aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung auf

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Ist Grundlage für weitere Bachelor-Programme aus dem Bereich IT & Technik

# Einführung in das Internet of Things

Kurscode: DLBINGEIT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel des Kurses ist es, den Studierenden einen Einblick in die technischen und theoretischen Grundlagen des Internet of Things (IoT) und dessen Anwendungsgebiete zu bieten. Neben dem generellen Aufbau von IoT-Systemen und der darin eingesetzten Technologiestandards wird den Studenten auch die Bedeutung des Internet of Things für Wirtschaft und Gesellschaft vermittelt. Darüber hinaus wird dargestellt, auf welche Weise Daten im IoT ausgetauscht, gespeichert und verarbeitet werden.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die besonderen Eigenschaften des Internet of Things (IoT) und von IoT-Systemen zu erläutern.
- die gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung des Internet of Things einzuschätzen.
- die wichtigsten Standards für die Kommunikation zwischen IoT-Geräten wiederzugeben.
- verschiedene Techniken zur Speicherung und Verarbeitung von Daten in IoT-Systemen zu kategorisieren.
- verschiedene Architekturen und Technologien zur Strukturierung von IoT-Systemen zu erläutern.
- die Herausforderungen des Datenschutzes und der Datensicherheit in IoT-Systemen einschätzen zu können.

## Kursinhalt

1. Grundlagen des Internet of Things
  - 1.1 Das Internet der Dinge – Grundlagen und Motivation
  - 1.2 Evolution des Internets – Web 1.0 bis Web 4.0
2. Gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung
  - 2.1 Innovationen für Verbraucher und Industrie
  - 2.2 Auswirkungen auf Mensch und Arbeitswelt
  - 2.3 Datenschutz und Datensicherheit

3. Kommunikationsstandards und -technologien
  - 3.1 Netzwerktopologien
  - 3.2 Netzwerkprotokolle
  - 3.3 Technologien
4. Datenspeicherung und -verarbeitung
  - 4.1 Vernetztes Speichern mit Linked Data und RDF(S)
  - 4.2 Analyse vernetzter Daten mit dem Semantic Reasoner
  - 4.3 Verarbeitung von Datenströmen mit Complex Event Processing
  - 4.4 Betrieb und Analyse großer Datenmengen mit NoSQL und MapReduce
5. Design und Entwicklung
  - 5.1 Software Engineering für verteilte und eingebettete Systeme
  - 5.2 Architekturstile und -muster verteilter Systeme
  - 5.3 Plattformen: Mikrocontroller, Einplatinenrechner, Ein-Chip-Systeme
6. Anwendungsbereiche
  - 6.1 Smarthome/Smart Living
  - 6.2 Ambient Assisted Living
  - 6.3 Smart Energy/Smart Grid
  - 6.4 Smart Factory
  - 6.5 Smart Logistics

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Andelfinger, V. P./Hänisch, T. (Hrsg.) (2015): Internet der Dinge. Technik, Trends und Geschäftsmodelle. Springer, Wiesbaden.
- Buyya, R./Vahid Dastjerdi, A. (Hrsg.) (2016): Internet of things. Principles and paradigms. Morgan Kaufmann, Cambridge (MA).
- Christoph, E./Sprenger, F. (Hrsg.) (2015): Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt. transcript, Bielefeld.
- Fleisch, E. (Hrsg.) (2005): Internet der dinge. Ubiquitous Computing und RFID in der Praxis. Springer, Berlin.
- Gilchrist, A. (2016): Industry 4.0. The industrial internet of things. Apress, New York.
- Kaufmann, T. (2015): Geschäftsmodelle in Industrie 4.0 und dem Internet der Dinge. Der Weg vom Anspruch in die Wirklichkeit. Springer, Wiesbaden.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Produktentwicklung 4.0

Kurscode: DLBINGPE01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel des Kurses ist es, den Studierenden einen Überblick über die gegenwärtigen Ansätze einer modernen Produktentwicklung im Kontext der Industrie 4.0 zu geben. Ausgehend von traditionellen Methoden und Werkzeugen der Produktentwicklung werden hierzu zunächst relevante alternative Designansätze beschrieben, die den Konsumenten in den Mittelpunkt der Gestaltung rücken. Darüber hinaus werden moderne Werkzeuge zur Unterstützung der Produktgestaltung vorgestellt, mit denen ein Ingenieur sowohl die statischen/geometrischen als auch die dynamischen Eigenschaften eines Produkts digital erfassen und simulieren kann. Außerdem werden in Abgrenzung zu traditionellen Produktionstypen die Aspekte der kundenindividuellen Massenproduktion thematisiert. Als Ausblick auf zukünftige Entwicklungen werden aktuelle Forschungsansätze für die durchgängig digitalisierte Produktentwicklung vorgestellt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die historische Entwicklung der industriellen Produktion einzuordnen.
- die gegenwärtigen Trends im Kontext der „vierten industriellen Revolution“ und ihre Auswirkungen auf die Produktentwicklung zu benennen.
- die grundlegenden Methoden in der Produktentwicklung zu kategorisieren.
- den traditionellen Produktentwicklungsprozess aus der Konstruktionslehre zu erläutern.
- alternative Ansätze zur Produktentwicklung voneinander abzugrenzen.
- ausgewählte Werkzeuge im Kontext der digitalen und virtuellen Produktgestaltung zu benennen.
- das Losgrößenproblem zu kennen und Losgrößen für traditionelle Produktionstypen zu bestimmen.
- traditionelle Produktionstypen von modernen Strategien wie der kundenindividuellen Massenproduktion und dem Rapid Manufacturing zu unterscheiden.
- die gegenwärtigen Ansätze zur vollständigen Digitalisierung der Produktentstehungs- und Produktionsprozesse im Sinne des Digital Engineering zu erläutern.

**Kursinhalt**

1. Einführung in die moderne Produktentwicklung
  - 1.1 Begriffe der industriellen Produktion
  - 1.2 Die vierte industrielle Revolution
  - 1.3 Wende in den Produktionsfaktoren
  - 1.4 Trends in der Produktentwicklung
2. Grundlagen der Produktentwicklung
  - 2.1 Methoden der Produktplanung
  - 2.2 Methoden der Lösungssuche
  - 2.3 Auswahl und Bewertung von Alternativen
3. Methoden im Produktentwicklungsprozess
  - 3.1 Anforderungen klären
  - 3.2 Konzeption
  - 3.3 Entwurf
  - 3.4 Ausarbeitung
4. Alternative Designansätze
  - 4.1 Design Thinking
  - 4.2 Personas
  - 4.3 Human-centered Design nach ISO 9241-210
  - 4.4 Participatory Design
  - 4.5 Open Innovation
  - 4.6 Empathic Design
5. Digitalisierung der Produktgestaltung
  - 5.1 Vom Zeichenbrett zum digitalen Funktionsmodell
  - 5.2 Computer-aided Engineering
  - 5.3 Computer-aided Quality
  - 5.4 Engineering- und Produktdatenmanagement
  - 5.5 Simulationsdatenmanagement
6. Kundenindividuelle Massenproduktion
  - 6.1 Traditionelle Produktionstypen
  - 6.2 Losgrößenproblem und -planung
  - 6.3 Mass Customization
  - 6.4 Rapid Manufacturing

7. Ausblick: Digital Engineering an Operation
  - 7.1 Definition
  - 7.2 Einsatzgebiete
  - 7.3 Erschließung von Daten
  - 7.4 Modellierung dynamischer Produkteigenschaften
  - 7.5 Bereitstellung von Informatinen im Betrieb

#### Literatur

##### Pflichtliteratur

##### Weiterführende Literatur

- Bauernhansl, T./Hompel, M. ten/Vogel-Heuser, B. (Hrsg.) (2014): Industrie 4.0 in Produktion, Automatisierung und Logistik. Springer, Berlin.
- Bloech, J. et al. (2014): Einführung in die Produktion. 7. Auflage, Springer, Berlin/Heidelberg.
- Kull, H. (2015): Mass Customization. Opportunities, Methods, and Challenges for Manufacturers. Apress, Berkeley/New York.
- Pahl, G./Beitz, W. (2006): Konstruktionslehre. Grundlagen erfolgreicher Produktentwicklung. Methoden und Anwendung. 7. Auflage, Springer, Berlin.
- Schenk, M. (Hrsg.) (2015): Produktion und Logistik mit Zukunft. Springer, Berlin/Heidelberg.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Vorlesung
--	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
-----------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Fremdsprache Englisch

Modulcode: DLSPEN-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

N.N. (Fremdsprache Englisch)

## Kurse im Modul

- Fremdsprache Englisch (SPEN01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 180 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Erlernen und vertiefen von Englisch als Fremdsprache auf dem gewählten GERS-Niveau. Kombination aus Hör-, Verstehens-, Schreib- und Sprechübungen und Kursmaterial.

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Fremdsprache Englisch**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Englisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle weiteren Module im Bereich Sprachen

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium



# Fremdsprache Englisch

Kurscode: SPEN01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Qualifikationsziele entsprechen dem Level A1, A2, B1, B2 und C1 nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS). Anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen wird die Verwendung der Fremdsprache Englisch nach einem GERS Einstufungstest gelehrt und praktiziert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Englisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

## Kursinhalt

- Je nach GERS-Einstufung werden die Studierenden befähigt,
  - vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze zu verstehen und zu verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Sie können sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und können auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen. (Niveau A1)\*\*
  - Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke zu verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Sie können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Sie können mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben. (Niveau A2) \*\*
  - die Hauptpunkte zu verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Sie können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Sie können

sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Sie können über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben. (Niveau B1) \*\*

- die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen zu verstehen; und im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen zu verstehen. Sie können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Sie können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben. (Niveau B2)\*\*
- ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte zu verstehen und auch implizite Bedeutungen zu erfassen. Sie können sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Sie können die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Sie können sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. (Niveau C1) \*\*\*
- \*\*Quelle  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1_en.asp)  
 sowie  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_EN.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf)
- \*\*\*Quelle  
<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm>
- Grammatik:
  - Niveau A1 – unter anderem Zeitformen der Gegenwart und Vergangenheit, Satzbau, Präpositionen
  - Niveau A2 – unter anderem Zeitformen der Vergangenheit, Unterschiede bei den Vergangenheitszeiten, Imperativ, Nebensätze, Pronomen (Dativ, Akkusativ)
  - Niveau B1 – unter anderem Einführung Plusquamperfekt, Konjunktionen, Einführung Passiv, Adverbien, Adjektive (Unterschied), Zukunft
  - Niveau B2 – unter anderem Verbkonstruktionen, Bedingungssätze, indirekte Rede
  - Niveau C1 - Übungen zur Festigung und Wiederholung des Gelernten. Unregelmäßige Verben, „phrasal verbs“, Kollokationen und Redewendungen. Unterschiede zwischen britischem und amerikanischem Englisch

### Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- gemäß Angaben im Online-Kurs Rosetta Stone

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Sprachkurs
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 180 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 180 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 60 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 60 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

SPEN01

## Fremdsprache Französisch

Modulcode: DLSPFR-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Claudia Schild-Franken (Fremdsprache Französisch)

### Kurse im Modul

- Fremdsprache Französisch (SPFR01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 180 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Erlernen und vertiefen von Französisch als Fremdsprache auf dem gewählten GERS-Niveau. Kombination aus Hör-, Verstehens-, Schreib- und Sprechübungen und Kursmaterial.

**Qualifikationsziele des Moduls****Fremdsprache Französisch**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Französisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle weiteren Module im Bereich Sprachen

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium

# Fremdsprache Französisch

Kurscode: SPFR01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Qualifikationsziele entsprechen dem Level A1, A2, B1, B2 und C1 nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS). Anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen wird die Verwendung der Fremdsprache Französisch nach einem GERS Einstufungstest gelehrt und praktiziert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Französisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

## Kursinhalt

- Je nach GERS-Einstufung werden die Studierenden befähigt,
  - vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze zu verstehen und zu verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Sie können sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und können auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen. (Niveau A1)\*\*
  - Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke zu verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Sie können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Sie können mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben. (Niveau A2) \*\*
  - die Hauptpunkte zu verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Sie können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Sie können

sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Sie können über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben. (Niveau B1) \*\*

- die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen zu verstehen; und im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen zu verstehen. Sie können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Sie können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben. (Niveau B2)\*\*
- ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte zu verstehen und auch implizite Bedeutungen zu erfassen. Sie können sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Sie können die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Sie können sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. (Niveau C1) \*\*\*
- \*\*Quelle  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1_en.asp)  
 sowie  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_EN.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf)
- \*\*\*Quelle  
<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm>
- Grammatik:
  - Niveau A1 – unter anderem Zeitformen der Gegenwart und Vergangenheit, Satzbau, Präpositionen
  - Niveau A2 – unter anderem Zeitformen der Vergangenheit, Unterschiede bei den Vergangenheitszeiten, Imperativ, Nebensätze, Pronomen (Dativ, Akkusativ)
  - Niveau B1 – unter anderem Einführung Plusquamperfekt, Konjunktionen, Einführung Passiv, Adverbien, Adjektive (Unterschied), Zukunft
  - Niveau B2 – unter anderem Verbkonstruktionen, Bedingungssätze, indirekte Rede
  - Niveau C1 - Übungen zur Festigung und Wiederholung des Gelernten. Unregelmäßige Verben, Kollokationen und Redewendungen.

#### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- gemäß Angaben im Online-Kurse Rosetta Stone



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Sprachkurs
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 180 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 180 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 60 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 60 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

SPFR01

## Fremdsprache Italienisch

Modulcode: DLSPIT-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Fremdsprache Italienisch)

### Kurse im Modul

- Fremdsprache Italienisch (SPIT01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 180 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Erlernen und vertiefen von Italienisch als Fremdsprache auf dem gewählten GERS-Niveau. Kombination aus Hör-, Verstehens-, Schreib- und Sprechübungen und Kursmaterial.

**Qualifikationsziele des Moduls**

**Fremdsprache Italienisch**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Italienisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle weiteren Module im Bereich Sprachen

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium

# Fremdsprache Italienisch

Kurscode: SPIT01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Qualifikationsziele entsprechen dem Level A1, A2, B1, B2 und C1 nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS). Anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen wird die Verwendung der Fremdsprache Italienisch nach einem GERS Einstufungstest gelehrt und praktiziert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Italienisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

## Kursinhalt

- Je nach GERS-Einstufung werden die Studierenden befähigt,
  - vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze zu verstehen und zu verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Sie können sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und können auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen. (Niveau A1)\*\*
  - Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke zu verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Sie können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Sie können mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben. (Niveau A2) \*\*
  - die Hauptpunkte zu verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Sie können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Sie können

sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Sie können über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben. (Niveau B1) \*\*

- die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen zu verstehen; und im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen zu verstehen. Sie können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Sie können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben. (Niveau B2)\*\*
- ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte zu verstehen und auch implizite Bedeutungen zu erfassen. Sie können sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Sie können die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Sie können sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. (Niveau C1) \*\*\*
- \*\*Quelle  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1_en.asp)  
 sowie  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_EN.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf)
- \*\*\*Quelle  
<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm>
- Grammatik:
  - Niveau A1 – unter anderem Zeitformen der Gegenwart und Vergangenheit, Satzbau, Präpositionen
  - Niveau A2 – unter anderem Zeitformen der Vergangenheit, Unterschiede bei den Vergangenheitszeiten, Imperativ, Nebensätze, Pronomen (Dativ, Akkusativ)
  - Niveau B1 – unter anderem Einführung Plusquamperfekt, Konjunktionen, Einführung Passiv, Adverbien, Adjektive (Unterschied), Zukunft
  - Niveau B2 – unter anderem Verbkonstruktionen, Bedingungssätze, indirekte Rede
  - Niveau C1 - Übungen zur Festigung und Wiederholung des Gelernten. Unregelmäßige Verben, Kollokationen und Redewendungen.

#### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- gemäß Angaben im Online-Kurs Rosetta Stone

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Sprachkurs
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 180 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 180 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 60 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 60 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

SPIT01



## Fremdsprache Spanisch

Modulcode: DLSPSP-01

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Fremdsprache Spanisch)

### Kurse im Modul

- Fremdsprache Spanisch (SPSP01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 180 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Erlernen und vertiefen von Spanisch als Fremdsprache auf dem gewählten GERS-Niveau. Kombination aus Hör-, Verstehens-, Schreib- und Sprechübungen und Kursmaterial.

**Qualifikationsziele des Moduls****Fremdsprache Spanisch**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Spanisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle weiteren Module im Bereich Sprachen

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium

# Fremdsprache Spanisch

Kurscode: SPSP01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Qualifikationsziele entsprechen dem Level A1, A2, B1, B2 und C1 nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS). Anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen wird die Verwendung der Fremdsprache Spanisch nach einem GERS Einstufungstest gelehrt und praktiziert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1, A2, B1, B2 oder C1) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Spanisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

## Kursinhalt

- Je nach GERS-Einstufung werden die Studierenden befähigt,
  - vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze zu verstehen und zu verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Sie können sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und können auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen. (Niveau A1)\*\*
  - Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke zu verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Sie können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Sie können mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben. (Niveau A2) \*\*
  - die Hauptpunkte zu verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Sie können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Sie können

sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Sie können über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben. (Niveau B1) \*\*

- die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen zu verstehen; und im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen zu verstehen. Sie können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Sie können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben. (Niveau B2)\*\*
- ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte zu verstehen und auch implizite Bedeutungen zu erfassen. Sie können sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Sie können die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Sie können sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. (Niveau C1) \*\*\*
- \*\*Quelle  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1_en.asp)  
 sowie  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_EN.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf)
- \*\*\*Quelle  
<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/303.htm>
- Grammatik:
  - Niveau A1 – unter anderem Zeitformen der Gegenwart und Vergangenheit, Satzbau, Präpositionen
  - Niveau A2 – unter anderem Zeitformen der Vergangenheit, Unterschiede bei den Vergangenheitszeiten, Imperativ, Nebensätze, Pronomen (Dativ, Akkusativ)
  - Niveau B1 – unter anderem Einführung Plusquamperfekt, Konjunktionen, Einführung Passiv, Adverbien, Adjektive (Unterschied), Zukunft
  - Niveau B2 – unter anderem Verbkonstruktionen, Bedingungssätze, indirekte Rede
  - Niveau C1 - Übungen zur Festigung und Wiederholung des Gelernten. Unregelmäßige Verben, Kollokationen und Redewendungen.

#### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- gemäß Angaben im Online-Kurs Rosetta Stone

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Sprachkurs
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 180 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 180 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 60 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 60 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

SPSP01

## Fremdsprache Türkisch

Modulcode: DLSPTU

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	--	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

N.N. (Fremdsprache Türkisch)

### Kurse im Modul

- Fremdsprache Türkisch (SPTU01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Erlernen und vertiefen von Türkisch als Fremdsprache auf dem gewählten GERS-Niveau. Kombination aus Hör-, Verstehens-, Schreib- und Sprechübungen und Kursmaterial.

**Qualifikationsziele des Moduls****Fremdsprache Türkisch**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1 oder A2) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Türkisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle weiteren Module im Bereich Sprachen

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium



# Fremdsprache Türkisch

Kurscode: SPTU01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		10	keine

## Beschreibung des Kurses

Die Qualifikationsziele entsprechen dem Level A1 und A2 nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS). Anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen wird die Verwendung der Fremdsprache Türkisch nach einem GERS Einstufungstest gelehrt und praktiziert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Qualifikationsziele entsprechend dem gewählten Level (A1 oder A2) nach den Kriterien des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens Sprachen (GERS) zu erbringen.
- anhand alltäglicher Themenbereiche, gewählter Spezialgebiete und unter Verwendung grundlegender und fortgeschrittener grammatischer Strukturen Fremdsprache Türkisch nach einem GERS Einstufungstest zu verwenden.

## Kursinhalt

- Je nach GERS-Einstufung werden die Studierenden befähigt,
  - vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze zu verstehen und zu verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Sie können sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und können auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen. (Niveau A1)\*\*
  - Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke zu verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Sie können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Sie können mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben. (Niveau A2) \*\*
- \*\*Quelle  
[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Cadre1_en.asp)  
 sowie

[http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_EN.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf)

- Grammatik:
  - Niveau A1 – unter anderem Zeitformen der Gegenwart und Vergangenheit, Satzbau, Präpositionen
  - Niveau A2 – unter anderem Zeitformen der Vergangenheit, Unterschiede bei den Vergangenheitszeiten, Imperativ, Nebensätze, Pronomen (Dativ, Akkusativ)

#### **Literatur**

#### **Pflichtliteratur**

#### **Weiterführende Literatur**

- gemäß Angaben im Online-Kurs Rosetta Stone

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Sprachkurs
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 180 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 60 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 60 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 300 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

SPTU01

## Bachelorarbeit

Modulcode: BBAK

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> gemäß Studien- und Prüfungsordnung	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> 10	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 300 h
----------------------------------	---	---------------------	-------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Studiengangleiter (SGL) (Bachelorarbeit) / Studiengangsleiter (SGL) (Kolloquium)

### Kurse im Modul

- Bachelorarbeit (BBAK01)
- Kolloquium (BBAK02)

### Art der Prüfung(en)

<b>Modulprüfung</b>	<b>Teilmodulprüfung</b>
	<u>Bachelorarbeit</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Bachelorarbeit</li> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Bachelorarbeit</li> </ul> <u>Kolloquium</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studienformat "Fernstudium": Kolloquium</li> <li>• Studienformat "Berufsbegleitendes Studium": Kolloquium</li> </ul>

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls****Bachelorarbeit**

- Bachelorarbeit
- Kolloquium zur Bachelorarbeit

**Kolloquium****Qualifikationsziele des Moduls****Bachelorarbeit**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Anwendung der fachlichen und methodischen Kompetenzen, die sie im Studium erworben haben, zu bearbeiten.
- eigenständig – unter fachlich-methodischer Anleitung eines akademischen Betreuers – ausgewählte Aufgabenstellungen mit wissenschaftlichen Methoden zu analysieren, kritisch zu bewerten sowie entsprechende Lösungsvorschläge zu erarbeiten.
- eine dem Thema der Bachelorarbeit angemessene Erfassung und Analyse vorhandener (Forschungs-)Literatur vorzunehmen.
- eine ausführliche schriftliche Ausarbeitung unter Einhaltung wissenschaftlicher Methoden zu erstellen.

**Kolloquium**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Beachtung akademischer Präsentations- und Kommunikationstechniken vorzustellen.
- das in der Bachelorarbeit gewählte wissenschaftliche und methodisch Vorgehen reflektiert darzustellen.
- themenbezogene Fragen der Fachexperten (Gutachter der Bachelorarbeit) aktiv zu beantworten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Alle Module

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Fernstudium

# Bachelorarbeit

Kurscode: BBAK01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		9	gemäß Studien- und Prüfungsordnung

## Beschreibung des Kurses

Ziel und Zweck der Bachelorarbeit ist es, die im Verlauf des Studiums erworbenen fachlichen und methodischen Kompetenzen in Form einer akademischen Abschlussarbeit mit thematischem Bezug zum Studienschwerpunkt erfolgreich anzuwenden. Inhalt der Bachelorarbeit kann eine praktisch-empirische oder aber theoretisch-wissenschaftliche Problemstellung sein. Studierende sollen unter Beweis stellen, dass sie eigenständig unter fachlich-methodischer Anleitung eines akademischen Betreuers eine ausgewählte Problemstellung mit wissenschaftlichen Methoden analysieren, kritisch bewerten und Lösungsvorschläge erarbeiten können. Das von dem Studierenden zu wählende Thema aus dem jeweiligen Studienschwerpunkt soll nicht nur die erworbenen wissenschaftlichen Kompetenzen unter Beweis stellen, sondern auch das akademische Wissen des Studierenden vertiefen und abrunden, um seine Berufsfähigkeiten und -fertigkeiten optimal auf die Bedürfnisse des zukünftigen Tätigkeitsfeldes auszurichten.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Anwendung der fachlichen und methodischen Kompetenzen, die sie im Studium erworben haben, zu bearbeiten.
- eigenständig – unter fachlich-methodischer Anleitung eines akademischen Betreuers – ausgewählte Aufgabenstellungen mit wissenschaftlichen Methoden zu analysieren, kritisch zu bewerten sowie entsprechende Lösungsvorschläge zu erarbeiten.
- eine dem Thema der Bachelorarbeit angemessene Erfassung und Analyse vorhandener (Forschungs-)Literatur vorzunehmen.
- eine ausführliche schriftliche Ausarbeitung unter Einhaltung wissenschaftlicher Methoden zu erstellen.

## Kursinhalt

- Die Bachelorarbeit muss zu einer Themenstellung geschrieben werden, die einen inhaltlichen Bezug zum jeweiligen Studienschwerpunkt aufweist. Im Rahmen der Bachelorarbeit müssen die Problemstellung sowie das wissenschaftliche Untersuchungsziel klar herausgestellt werden. Die Arbeit muss über eine angemessene Literaturanalyse den aktuellen Wissensstand des zu untersuchenden Themas widerspiegeln. Der Studierende muss seine Fähigkeit unter Beweis stellen, das erarbeitete Wissen in Form einer eigenständigen und problemlösungsorientierten Anwendung theoretisch und/oder empirisch zu verwerten.

**Literatur**

**Pflichtliteratur**

**Weiterführende Literatur**

- Hunziker, A.W. (2010): Spaß am wissenschaftlichen Arbeiten. So schreiben Sie eine gute Semester-, Bachelor- oder Masterarbeit. 4. Auflage, Verlag SKV, Zürich.
- Wehrlin, U. (2010): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Leitfaden zur Erstellung von Bachelorarbeit, Masterarbeit und Dissertation – von der Recherche bis zur Buchveröffentlichung. AVM, München.
- Themenabhängige Literaturlauswahl



**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Thesis-Kurs
-----------------------------------	-------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Bachelorarbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 270 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 0 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 270 h

<b>Lehrmethoden</b>
Selbstständige Projektbearbeitung unter akademischer Anleitung.

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Thesis-Kurs
--	-------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Bachelorarbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 270 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 0 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 270 h

<b>Lehrmethoden</b>
Selbstständige Projektbearbeitung unter akademischer Anleitung.

# Kolloquium

Kurscode: BBAK02

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		1	Gemäß Studien- und Prüfungsordnung

## Beschreibung des Kurses

Das Kolloquium wird nach Einreichung der Bachelorarbeit durchgeführt. Es erfolgt auf Einladung der Gutachter. Im Rahmen des Kolloquiums müssen die Studierenden unter Beweis stellen, dass sie den Inhalt und die Ergebnisse der schriftlichen Arbeit in vollem Umfang eigenständig erbracht haben. Inhalt des Kolloquiums ist eine Präsentation der wichtigsten Arbeitsinhalte und Untersuchungsergebnisse durch den Studierenden sowie die Beantwortung von Fragen der Gutachter.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Beachtung akademischer Präsentations- und Kommunikationstechniken vorzustellen.
- das in der Bachelorarbeit gewählte wissenschaftliche und methodisch Vorgehen reflektiert darzustellen.
- themenbezogene Fragen der Fachexperten (Gutachter der Bachelorarbeit) aktiv zu beantworten.

## Kursinhalt

1. Das Kolloquium umfasst eine Präsentation der wichtigsten Ergebnisse der Bachelorarbeit, gefolgt von der Beantwortung von Fachfragen der Gutachter durch den Studierenden.

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Renz, K.-C. (2016): Das 1 x 1 der Präsentation. Für Schule, Studium und Beruf. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Kolloquium
-----------------------------------	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Kolloquium

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
30 h	0 h	0 h	0 h	0 h	30 h

<b>Lehrmethoden</b>
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung

**Studienformat Berufsbegleitendes Studium**

<b>Studienform</b> Berufsbegleitendes Studium	<b>Kursart</b> Kolloquium
--	------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Kolloquium

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 30 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 0 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 30 h

<b>Lehrmethoden</b>
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung