

Modulbezeichnung	Bachelor-Gruppenprojekt
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. U. Frese
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>
Spezialisierungsbereich	
Dauer des Moduls	1 Semester
Kreditpunkte	18 CP
Arbeitsaufwand	Berechnung des Workloads Präsenz im Projektplenum 120 h eigentliche Projektarbeit 420 h <hr/> Summe 540 h
Turnus des Moduls	Angebote in jedem Sommersemester
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Formale Voraussetzungen: Keine
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input checked="" type="checkbox"/>
Lernziele	Studierenden sollen eine umfassende Aufgabe der Untersuchung, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien und ihres Gebrauchs in gemeinsamer und interdisziplinärer Arbeit angehen können. Dabei werden Grundprinzipien des Projektmanagements ebenso in der Anwendung erlernt wie die systematische, ingenieurmäßige und künstlerisch-gestalterische Entwicklung von Mediensystemen. Die fachlichen Ziele sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.
Lerninhalte	An einem gesellschaftlich, wissenschaftlich und gestalterisch bedeutsamen Thema werden erlernt und geübt: <ul style="list-style-type: none"> • individuelle und kooperative Organisation • Problemanalyse • Zielfindung • theoretische Überlegungen • Lösungskonzept und Spezifikation • praktische Ausarbeitung • systematische Entwicklung • Evaluation und kritische Reflexion von Ergebnissen Die fachlichen Inhalte sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.
Prüfungsformen	Arbeit im Projekt, Produktentwicklung, Bericht und Präsentation
Literatur	Projektspezifisch