

Digital Media Design for Children <i>Digital Media Design for Children</i>							Modulnummer: ME-804.08													
Master Pflicht/Wahl <input type="checkbox"/> Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Basis <input type="checkbox"/> Ergänzung <input checked="" type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/>				Zugeordnet zu Masterprofil <table style="width:100%; border:none;"> <tr> <td></td> <td style="text-align:right">Basis</td> <td style="text-align:right">Ergänzung</td> </tr> <tr> <td>Sicherheit und Qualität (SQ)</td> <td style="text-align:right"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:right"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>KI, Kognition, Robotik (KIKR)</td> <td style="text-align:right"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:right"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Digitale Medien und Interaktion (DMI)</td> <td style="text-align:right"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:right"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>						Basis	Ergänzung	Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Basis	Ergänzung																		
Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																		
Modulbereich: Angewandte Informatik Modulteilbereich: 804 Medieninformatik																				
Anzahl der SWS		V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	Kreditpunkte: 6	Turnus i.d.R. angeboten alle 2 Semester										
		0	0	4	0	0	0	4												
Formale Voraussetzungen: -																				
Inhaltliche Voraussetzungen: -																				
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester																				
Sprache: Englisch																				
Ziele: Die Studierenden verfügen über: <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über das Wissensgebiet "Interaction Design for Children" • Fähigkeit zur eigenständigen Recherche, Darstellung und Beurteilung von internationaler Literatur aus diesem Gebiet • Fähigkeit zur Präsentation und Beurteilung von Software für das Lernen • Fähigkeit zur Beurteilung von Software unter Hinzuziehung von Theorie aus der Anwendung und Beurteilung von Anwenderbedürfnissen • Fähigkeit zur Ermittlung von Anforderungen für bestimmte Zielgruppen • Fähigkeit zur Anwendung von Usability-Kriterien auf Software für Kinder • Fähigkeit zur Recherche, Umgang und Darstellung von wissenschaftlicher Literatur • Fähigkeit zum Schreiben eines wissenschaftlichen Aufsatzes in englischer Sprache im Konferenzformat (ACM) 																				
Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Tangible Interaction • Mobile Learning • Game Based Learning • Gender und Lernsoftware • Virtuelle Communities • Usability für Kinder und Jugendliche • Partizipatives Design • Story Telling • Medienkompetenz und Partizipative Kultur 																				
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.):																				
Form der Prüfung: Präsentation in Gruppenarbeit, Erstellung eines wissenschaftlichen Papers als Einzelarbeit																				
Arbeitsaufwand		Präsenz			56 h															
		Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung			124 h															
		Summe			180 h															

Lehrende:
Prof. Dr. H. Schelhowe

Verantwortlich:
Prof. Dr. H. Schelhowe