Digital Media Design for Children

Digital Media Design for Children

Modulnummer:

Bachelor

- Pflicht ☐
- Winf-Schwerpunkt-Pflicht ☐
- Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht ☐
- Winf-Wahl ☐

Schwerpunkt

- Computational Finance ☐
- E-Business ☐
- IT-Management ☐
- Logistik ☐

Anzahl der SWS

V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ
0	0	4	0	0	0	4

Kreditpunkte: 6

Turnus

i.d.R. angeboten alle 2 Semester

Formale Voraussetzungen: -

Inhaltliche Voraussetzungen: -

Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester

Sprache: Englisch

Ziele: Die Studierenden verfügen über:

- 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:

- 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