

Modulbezeichnung	Digital Media Design for Children								
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. H. Schelhowe								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	6 CP								
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Berechnung des Workloads</td> </tr> <tr> <td style="width: 80%;">Präsenz</td> <td style="text-align: right;">56 h</td> </tr> <tr> <td>Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung</td> <td style="text-align: right;">124 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;">180 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz	56 h	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h	Summe	180 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	56 h								
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h								
Summe	180 h								
Turnus des Moduls	i.d.R. angeboten alle 2 Semester								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input checked="" type="checkbox"/> Folgende								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<p>Die Studierenden verfügen über:</p> <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) 								
Lerninhalte	<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 								
Prüfungsformen	Präsentation in Gruppenarbeit, Erstellung eines wissenschaftlichen Papers als Einzelarbeit								
Literatur									

