



Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

Modulhandbuch des Studiengangs

Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung

Stand: Oktober 2025

Inhaltsverzeichnis

Wissenschaftliches Basismodul	3
Bildungstechnologien	5
Praxis Digital Education	7
Lernumgebungen	9
E-Assessment	11
Qualitätssicherung	13
Praxismodul	15
Innovation	17
Rechtliche und medienethische Grundlagen	19
Wahlpflichtbereich	22
Design Based Research	24
Masterarbeit	26

Wissenschaftliches Basismodul

1	Modulbezeichnung	Wissenschaftliches Basismodul Foundation Module	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - V: Digitalisierung in Hochschule und lebenslangem Lernen (2 SWS) WS - S: Mediendidaktik (2 SWS) Anwesenheitspflicht: ja	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Franco Rau
5	Inhalt	<p>Das Modul bietet einen Überblick über bildungspolitische Entwicklungen und zentrale mediendidaktische Konzepte, die grundlegend für das Verständnis von Learning Design sind. Vermittelt werden Inhalte zu den Themenbereichen Digitalisierung und Digitalität in der Hochschule und im lebensbegleitenden Lernen, sowie zum Bereich Mediendidaktik. Digitalisierung und Digitalität werden auf der Makroebene der Gesellschaft und der Mesoebene von Bildungsinstitutionen betrachtet und ihre Auswirkungen analysiert. Auf der Mikroebene werden die Möglichkeiten digitaler Medien und der veränderten Bedingungen von Lehren und Lernen in der Hochschule und im lebensbegleitenden Lernen fokussiert. Im Mittelpunkt stehen folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesellschaftliche und bildungspolitische Hintergründe von Digitalisierung und Digitalität im Bildungsbereich in internationaler Perspektive • Theoretische Fundierung von Ansätzen zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien • Einführung in grundlegende mediendidaktische Modelle und Konzepte • Auseinandersetzung mit zentralen empirischen Studien des Feldes
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen Hintergründe der Digitalisierung und Digitalität in Hochschule und lebensbegleitendem Lernen; • verfügen über ein theoretisch und empirisch fundiertes Wissen über mediendidaktische Modelle und Konzepte und die Möglichkeiten des Einsatzes (digitaler) Medien zur Gestaltung von Lehr-Lern-Situationen; • befassen sich aktiv mit aktuellen wissenschaftlichen Studien und lernen deren Stärken und Schwächen zu beurteilen und wissenschaftliche Ergebnisse argumentativ zu nutzen; • erwerben und erweitern in gemeinsamen Präsenzphasen die Fähigkeit mediendidaktische Modelle und Konzepte überzeugend vor einem Plenum zu begründen und auf Nachfragen fundiert einzugehen.

7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	1. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Portfolio: Drei Reviews zu drei wissenschaftlichen Studien mit steigendem Komplexitätsniveau (Gesamtumfang 15 S.) <i>oder</i> Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.) Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didaktischen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Bildungstechnologien

1	Modulbezeichnung	Bildungstechnologien Educational Technologies	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - S: Informationstechnische Grundlagen (2 SWS) WS - S: Einführung Educational Technology (2 SWS)	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Rudolf Kammerl
5	Inhalt	Das Modul führt in informationstechnische Grundlagen und Bildungstechnologien ein, die für das Learning Design in einer zunehmend digitalisierten Bildungslandschaft essentiell sind. Eingeführt wird in informationstechnologische Ausstattung (Hard- & Software) zur Gestaltung von digital gestützten Bildungsangeboten, Technologien zur Entwicklung und zum Einsatz von digitalen Bildungsmedien. Im Fokus stehen dabei auch Fragen nach Kategorien, Anforderungen, Auswahl und Qualitätskriterien von Bildungstechnologien. Diese werden hinsichtlich ihrer didaktischen, technischen und organisationalen Möglichkeiten und Grenzen eingeordnet und reflektiert.
6	Lernziele und Kompetenzen	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> kennen verschiedene Geräteklassen und Softwarearten zur Gestaltung digital gestützter Bildungsangebote sowie die damit verknüpften Anforderungen an Lehrende, Lernende und Third Space; können bildungstechnologische Entwicklungen historisch einordnen; reflektieren grundlegende lerntheoretische und didaktische Annahmen und Anforderungen an Bildungstechnologien; können die Eignung der Technologien und ihre Qualität für die Gestaltung unterschiedlicher Lehr-, Lern- und Bildungsprozesse beurteilen können Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von Bildungstechnologien einordnen und reflektieren.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	1. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung

10	Studien- und Prüfungsleistungen	Didaktische Besprechung und Bewertung einer App mit schriftlicher (ca. 7 S.) und mündlicher Ausarbeitung (ca. 15 Min.) <i>oder</i> Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.) Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didaktischen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.
11	Berechnung der Modulnote	Didaktische Besprechung und Bewertung einer App mit schriftlicher (ca. 7 S.) und mündlicher Ausarbeitung (ca. 15 Min.): 50% zu 50% <i>oder</i> 100%: mündliche Prüfung <i>oder</i> 100%: Hausarbeit <i>oder</i> 100%: Klausur
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Praxis Digital Education

1	Modulbezeichnung	Praxis Digital Education Digital Education in Practice	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - S: Digitale Kooperation und Organisation (2 SWS) WS - S: Motivieren und Moderieren (2 SWS)	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier
5	Inhalt	<p>Das Modul führt in die theoretische und praktische Ausgestaltung der Interaktion und Kooperation deren Organisation in primär digitalen Lehr- und Lernkontexten ein, die im Sinne des Learning Designs die Lernerfahrung fokussieren und auf das zukünftige Tätigkeitsfeld als Learning Designer*in vorbereiten.</p> <p>Vermittelt werden Grundlagen des Motivierens und Moderierens in digitalen Lehr- und Lernszenarien sowie kollaborativer und kooperativer Arbeits- und Lernprozesse. Dabei werden zentrale Begrifflichkeiten und Konzepte theoretisch aufgearbeitet und hinsichtlich ihrer praktischen Umsetzung diskutiert und erprobt. Das Modul bietet zudem eine Einführung in das professionelle Profil des Learning Designs.</p> <p>Im Mittelpunkt stehen folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theorien und Modelle (digitaler) Kooperation und Kollaboration sowie deren Organisation, Kommunikation und Interaktion • Die praktische Anwendung in der Handlungspraxis durch praktische Umsetzungsbeispiele aus Lehr-Lern-Kontexten und Gruppenarbeiten • Herausforderungen und Ziele digital vermittelter Kommunikation, Interaktion, Kooperation und Kollaboration im (digitalen) Lehr-Lernkontext und zukünftigem Arbeitsfeld • Theorien der Motivation und Transfer auf die Konzeption und Implementation digital gestützter Lehr- und Lern-Szenarien • Theoretische und praktische Grundlagen von Präsentation und Moderation(stechniken)

6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen theoretische Grundlagen, zentrale Begrifflichkeiten und Konzepte zur Unterstützung und Aktivierung von Lernenden in digitalen Lehr- und Lernszenarien; • kennen theoretische Grundlagen und Modelle der (digitalen) Kommunikation sowie kooperativer/kollaborativer Arbeitsprozesse und deren Organisation • können die kennengelernten Theorien und Modelle in der Praxis übertragen; • kennen digitale Motivations- und Moderationstechniken und können deren Effekte für Lehr- und Lernprozesse beurteilen; • können die (digitale) Zusammenarbeit von Teams vor dem Hintergrund unterschiedlicher Herausforderungen und Konflikte strategisch planen, organisieren und kritisch reflektieren • diskutieren grundlegende Ansätze, Potenziale und Herausforderungen von digitaler Kooperation/Kollaboration und deren Organisation, sowie Kommunikation und Interaktion im digitalen Lehr-Lern-Kontext und Learning Design; • können ausgewählte Präsentations- und Moderationstechniken anwenden. • kennen das Profil des Learning Designs und können sich im professionellen Handlungs- und Berufsfeld orientieren
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	1. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Portfolio: Bewertung und reflektierte Konzeption von drei Lehr-Lernszenarien (ca. 15 S.) <i>oder</i> Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.)
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Lernumgebungen

1	Modulbezeichnung	Lernumgebungen Learning environments	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	SS - S: Digitale Lehr- und Lernformate (2 SWS) SS - S: Produktion Lernmedien (2 SWS)	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Franco Rau
5	Inhalt	<p>Das Modul bietet eine Einführung in die Gestaltung komplexer Lernumgebungen unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Organisationsformen. Für unterschiedliche Handlungsfelder werden zentrale Aspekte des Learning Designs zusammengeführt und theoriegeleitet reflektiert. Im Fokus stehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis und Einordnung unterschiedlicher Lehr- und Lernformate und Organisationsformen mit digitalen Medien in internationaler Perspektive • Gestaltungsmerkmale und Qualitätskriterien von digitalen und hybriden Bildungsmaterialien und Lernumgebungen • Prozess des Learning Designs unter Berücksichtigung theoretischer Grundlagen, Bildungstechnologie, Organisationsform und räumlichen Rahmenbedingungen • Rolle und Gestaltung von physischen und digitalen Lernumgebungen für unterschiedliche Zielgruppe und Anwendungsfelder • Entwicklung und mediengestützte Umsetzung eines eigenen Lernmediums (z. B. Video, interaktive Anwendung, Podcast, XR-Elemente) im Rahmen eines didaktischen Designs
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen zentrale Konzepte und Modelle des Learning Designs und können diese zur Gestaltung digitaler und hybrider Lernumgebungen anwenden; • sind mit unterschiedlichen digitalen Lehr- und Lernformaten vertraut und können diese konzeptionell einordnen und situativ reflektieren; • können Lernmedien mediendidaktisch einordnen und reflektieren; • erwerben Kompetenzen in der Anwendung ihres mediendidaktischen Wissens für die Gestaltung von Lernumgebungen, indem sie eine eigene Lernaufgabe und ein eigenes exemplarisches Multimedia-Produkt inhaltlich konzipieren und umsetzen.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine, der vorherige Besuch der folgenden Module wird jedoch empfohlen: Wissenschaftliches Basismodul, Educational Technology, Praxis Digital Education
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	2. Fachsemester

9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Konzeption und Umsetzung einer Lernaufgabe (ca. 7 S. und Multimediales Lernmedium) <i>oder</i> Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.) Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didaktischen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Sommersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 240 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

E-Assessment

1	Modulbezeichnung	E-Assessment E-Assessment	5 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	SS - S: E-Assessment & Prüfungsdidaktik (2 SWS)	5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier	
5	Inhalt	<p>Das Modul führt in formative und summative digitale Prüfungen als Teil des Learning Designs ein. Es vermittelt Wissen zu Prüfungsdi- daktik, Formaten und Szenarien des E-Assessments in Hochschule und lebensbegleitendem Lernen. Im Fokus stehen folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und praktische Einordnung von Prüfungsdi- daktik auf der Makro-, Meso- und Mikroebene • Kenntnis unterschiedlicher digital-gestützter Prüfungsszena- rien • Aktuelle Diskurse zur Rolle von (digitalen) Prüfungen in inter- nationaler Perspektive 	
6	Lernziele und Kompe- tenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Prüfungen im Kontext der (medien-)didaktischen Gestaltung einer Veranstaltung verorten und dabei auch As- pekte auf der Meso- und Makroebene berücksichtigen; • kennen unterschiedliche Prüf szenarien, die mithilfe digitaler Medien umgesetzt werden; • haben ein reflektiertes Bewusstsein didaktischer, techni- scher, rechtlicher und organisatorischer Aspekte der Konzep- tion digitaler Prüfungen. 	
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine	
8	Einpassung in Studien- verlaufsplan	2. Fachsemester	
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung	
10	Studien- und Prüfungs- leistungen	<p>Portfolio: Konzeption und mediengestützte Umsetzung von drei Prüfszenarien (ca. 15 S.). Das Portfolio beinhaltet die Konzeption und mediengestützte Umsetzung von drei Prüf szenarien, die bei den zu Prüfenden unterschiedliche Lernstufen abfragen. <i>oder</i> Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausar- beit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.) Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didakti- schen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.</p>	

11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Sommersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Qualitätssicherung

1	Modulbezeichnung	Qualitätssicherung Quality assurance	5 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	SS - S: Qualitätsentwicklung in Bildungsinstitutionen (2 SWS)	5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Michaela Gläser-Zikuda	
5	Inhalt	Forschungsansätze und -ergebnisse der Qualitätsentwicklungsforschung in Bildungsinstitutionen; Verfahren der Evaluation und Qualitätssicherung in Bildungsinstitutionen; grundlegende Herausforderungen, Ziele, Fragestellungen und Prinzipien der Qualitätsentwicklung im Bildungswesen; gesellschaftliche Funktionen des Bildungssystems.	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Theorien und empirische Studien zur gesellschaftlichen Funktion von Bildungsinstitutionen (ausgehend von der Schule und schulaffinen Bereichen bis hin zum Hochschulbereich) sowie die damit verknüpften Ansprüche an Qualität und Qualitätsentwicklung; • reflektieren grundlegende Fragestellungen und Ansätze der Qualitätsentwicklung in Bildungsinstitutionen; • können die Effekte der Qualitätsentwicklung für Lehr-, Lern- und Bildungsprozesse beurteilen. 	
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	keine	
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	2. Fachsemester	
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung	
10	Studien- und Prüfungsleistungen	<p>Hausarbeit (ca. 10 S.) und mediengestützte Umsetzung eines Evaluationsinstruments oder Klausur (90-120 Min) oder mündliche Prüfung (15-30 Min.)</p> <p>Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didaktischen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.</p>	
11	Berechnung der Modulnote	<p>Hausarbeit und mediengestützte Umsetzung eines Evaluationsinstruments: 70% + 30% <i>oder</i> Klausur: 100% <i>oder</i> mündliche Prüfung: 100%</p>	
12	Turnus des Angebots	Winter- und Sommersemester	

13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Praxismodul

1	Modulbezeichnung	Praxismodul Internship	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	SS - S: Handlungsfelder (2 SWS) SS - P: Praktikum (10 SWS)	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier
5	Inhalt	<p>Das Modul vermittelt einerseits Wissen zu beruflichen Tätigkeitsfeldern im Kontext von Learning Design in Hochschulen und lebensbegleitendem Lernen.</p> <p>Das Seminar bietet Praxiseinblicke in berufliche Tätigkeitsfelder und ist als Orientierungshilfe für das Praktikum sowie die weitere Studiums-, Berufsbezogene- sowie persönliche Entwicklung der Studierenden konzipiert.</p> <p>Des Weiteren führen die Studierenden ein Praktikum in einem einschlägigen Tätigkeitsbereich des Learning Designs durch. Alternativ können fachlich passende berufliche oder studentische Tätigkeiten anerkannt werden.</p> <p>Im Fokus stehen folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inhaltliche und methodische Vorbereitung und Begleitung des Praktikums • Analyse und Reflexion von Anforderungen und Eigenheiten einschlägiger Praxisfelder • Reflexion und Erarbeitung des eigenen professionellen Profils • Eigenständige Erkundung eines einschlägigen Tätigkeitsfeldes durch die Studierenden • Wissenschaftliche Dokumentation und Reflexion des Praktikums mittels eines Praktikumsberichts
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • eignen sich ein Überblickswissen über einschlägige Tätigkeitsfelder im Bereich des Learning Designs an und können die spezifischen An- und Herausforderungen dieser Tätigkeitsfelder kritisch diskutieren; • reflektieren ihren professionellen Lebensweg und Profil und leiten daraus gewonnene Kompetenzen, Interesse, Werte und Zielstellungen für ihre berufliche Professionalisierung ab; • erwerben im Praktikum einen fundierten Einblick in ein spezifisches Tätigkeitsfeld; • können vor dem Hintergrund eigener praktischer Erfahrungen im Praktikum die Grundlagen pädagogischer Professionalität im Feld Learning Design wissenschaftlich dokumentieren und analysieren.

7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	2. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Praktikumsbericht (ca. 15 S.)
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Sommersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium sowie Vor- und Nachbereitung des Praktikums: 120 h Praktikum: 150 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Innovation

1	Modulbezeichnung	Innovation Innovation	5 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - S: Innovation (2 SWS)	5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier
5	Inhalt	<p>Das Modul vermittelt Wissen zum Themenbereich Innovation im Kontext von digitaler Erwachsenenbildung, Lehren und Lernen in Hochschulen und lebenslangem Lernen. Dabei wird sich in der dazugehörigen Lehrveranstaltung stets mit einem oder mehreren innovativen Themenbereichen vertieft auseinandergesetzt, so dass jeweils aktuelle Entwicklungen aufgenommen werden können.</p> <p>Im Fokus stehen folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und praktische Einordnung des Innovationsbegriffs im Kontext von digitalem Lehren und Lernen in Hochschulen und lebenslangem Lernen sowie Organisationsentwicklung im Bildungsbereich; • Vertiefung innovativer und zeitgenössischer Themen im Bereich des Learning Designs (wie z.B. Internationalisierung, Künstliche Intelligenz, Gesunde Lehre, Learning Analytics, Nachhaltigkeit); • Kritische Einordnung und Reflexion dieser Entwicklungen.
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln ein Verständnis von Innovation und innovativen Entwicklungen im Bereich Hochschule und lebenslangem Lernen • erwerben Wissen sowie Fach- und Methodenkompetenzen zu einem oder mehreren zeitgenössischen Innovationsthemen; • können diese aus einer bildungswissenschaftlichen und mediendidaktischen Perspektive beurteilen und reflektieren.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	3. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung

10	Studien- und Prüfungsleistungen	<p>Essay (ca. 15 S.)</p> <p>Nach Wahl der Studierenden können stattdessen auch semesterbegleitend drei Essays im Umfang von jeweils ca. 5 Seiten eingereicht werden <i>oder</i></p> <p>Klausur (90 Min) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.)</p> <p>Art und Umfang der Prüfung sind abhängig vom konkreten didaktischen Charakter der Lehrveranstaltung und werden zu Beginn der Vorlesungszeit durch die Modulverantwortlichen festgelegt.</p>
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	<p>Präsenzzeit: 30 h</p> <p>Eigenstudium: 120 h</p>
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Rechtliche und medienethische Grundlagen

1	Modulbezeichnung	Rechtliche und medienethische Grundlagen Media Ethics and Media Law	5 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - S: Einführung in rechtliche Grundlagen (2 SWS) WS - S: Medienrecht (1 SWS)	
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Rudolf Kammerl
5	Inhalt	<p>Medienethik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienskandale • Grundlagen der Medienethik Teil 1+2 • Analyseverfahren der Medienethik • Mediensystem der BRD • Ethik des Journalismus • Ethik der PR und Werbeethik • Medien und Unterhaltungsformate • Digitale Ethik • Bildethik • Medien und Gewalt <p>Medienrecht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht und Datenschutz beim Lernen und Lehren mit digitalen Medien • Rechtskonformer Einsatz von Fremdmaterialien, Zitationsrecht und Nutzungsrechte Bildungseinrichtungen nach UrhWissG • Rechteinhaberschaft und Einräumung von Nutzungsrechten, CC-Lizenzbedingungen bei OER • Datenschutzrechtliche Aspekte bei digital gestützten, Lehrveranstaltungen und Prüfungen

6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen relevante Themen und Fragestellungen der Medienethik; • kennen wichtige Begrifflichkeiten aus dem Themenfeld der Medienethik und benachbarter Disziplinen; • können selbstständig eine medienethische Analyse durchführen und so (aktuelle) Praxisfälle bewerten; • können medienethische Diskurse kritisch reflektieren und kompetent bewerten; • reflektieren ihren eigenen Medienumgang und ihr eigenes Verhalten aus medienethischer Sicht und wissen um die Bedeutung medienkompetenter Rezipienten; • besitzen das Handwerkszeug, um ethische Implikationen ihres zukünftigen beruflichen Kontextes zu erfassen und sind darüber hinaus dazu in der Lage, dieses anzuwenden; • kennen relevante rechtliche Normen und Begrifflichkeiten; • reflektieren ihren eigenen Medienumgang und ihr eigenes Verhalten aus rechtlicher Sicht und wissen um die Bedeutung rechtlicher Regulierungen;
		<ul style="list-style-type: none"> • können selbstständig mögliche rechtliche Probleme erkennen und Lösungswege suchen; • besitzen Grundlagen, um Lehrende und Lernen auf mögliche rechtliche Probleme hinzuweisen und sind darüber hinaus dazu in der Lage, Vorschläge zur Vermeidung dieser zu erarbeiten.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	3. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	<p>Die Prüfungsinhalte haben den Schwerpunkt auf rechtliche Aspekte unter Berücksichtigung ethischer Perspektiven. Als Prüfungsformate sind vorgesehen:</p> <p>Essay (10-15 Seiten) <i>oder</i> Hausarbeit (ca. 15 S.) <i>oder</i> mündliche Prüfung (30 Min.)</p>
11	Berechnung der Modulnote	100 % Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	<p>Präsenzzeit: 45 h Eigenstudium: 105 h</p> <p>Hinweis zur LV Medienethik: Auf freiwilliger Basis werden zum Online-Kurs zwei Präsenztermine à 90 Min angeboten. Nähere Informationen dazu werden vor Semesterbeginn über StudOn bekanntgegeben.</p>

15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
17	Literaturhinweise	<p>Heesen, Jessica: Handbuch Medien- und Informationsethik. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2016.</p> <p>Schicha, Christian; Brosda, Carsten (Hg.): Handbuch Medienethik. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2010.</p> <p>Schicha, Christian: Medienethik. München: UVK Verlag, 2019.</p> <p>Weitere Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.</p>

Wahlpflichtbereich

1	Modulbezeichnung	Wahlpflichtbereich Elective Module	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	Variabel, je nach Modul der kooperierenden Studiengänge	
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier
5	Inhalt	<p>Im Umfang von 10 ECTS-Punkten können Lehrveranstaltungen aus einem oder mehreren der kooperierenden Studiengänge belegt werden, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.A. Medienwissenschaft • M.A. Medien – Ethik – Religion • M.A. Pädagogik • Erweiterungsfach Medienpädagogik im Lehramt • M.A. Erziehungswissenschaftlich-empirische Bildungsforschung • M.A. Digital Humanities <p>Darüber hinaus können auch Seminare anderer Fachbereiche an der FAU besucht werden sowie Kurse der Virtuellen Hochschule Bayern (vhb) belegt und angerechnet werden.</p> <p>Die Teilnahme Seminaren anderer Fachbereiche und der vhb sollte vorab mit der Studiengangsleitung im Master Learning Design abgesprochen werden. Diese koordiniert die Teilnahme und Anrechnung.</p>
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • werden in interdisziplinären Arbeitsweisen, die für ihre Berufsprofil besonders typisch sind, geschult; • reflektieren die grundlegenden lerntheoretischen und didaktischen Annahmen; • können die Eignung von Technologien und digitalen Medien für die Gestaltung unterschiedlicher Lehr-, Lern- und Bildungsprozesse beurteilen; • nehmen im Rahmen des interdisziplinären Austausches und Vergleiches einen Perspektivwechsel über den Tellerrand der eigenen Disziplin vor.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	3. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Art und Umfang der Prüfung im Wahlpflichtmodul richten sich nach den Vorgaben der in Bezug auf das jeweils gewählte Modul einschlägigen Fachstudien- und Prüfungsordnung.

11	Berechnung der Modulnote	Nach den Vorgaben des exportierenden Studiengangs
12	Turnus des Angebots	Nach den Vorgaben des exportierenden Studiengangs
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Nach den Vorgaben des exportierenden Studiengangs; insgesamt 300 h
15	Dauer des Moduls	Nach den Vorgaben des exportierenden Studiengangs
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch oder Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Design Based Research

1	Modulbezeichnung	Design Based Research Research Project	10 ECTS-Punkte
2	Lehrveranstaltungen	WS - S: Projekt- und Wissensmanagement (2 SWS) SS - P: Projekt (10 SWS)	5 5
3	Lehrende	Siehe semesteraktuelles Online-Vorlesungsverzeichnis	

4	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Franco Rau
5	Inhalt	<p>Das Modul vermittelt vertiefte Kenntnisse im Bereich gestaltungsorientierter Bildungsforschung mit einem Fokus auf Design-Based Research (DBR). Im Rahmen der Durchführung eines eigenen Forschungsprojektes zu einer einschlägigen Fragestellung entlang des DBR-Zyklus werden folgende Inhalte fokussiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forschungsmethodologische Grundlagen und Anwendungsfelder von DBR • Entwicklung profilspezifischer Fragestellungen und Auswahl passender Gestaltungs- und Forschungsmethoden; • Planung und Implementation einer Gestaltungslösung in einem Anwendungskontext sowie deren wissenschaftliche Begleitung • Wissen zur organisatorischen Durchführung eines Forschungs- und Entwicklungsprojekts • Methoden zur wissenschaftlichen Dokumentation und Reflexion der Erkenntnisse
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über ein vertieftes, kritisch-reflektiertes Verständnis von Design-Based Research als Forschungsansatz in der Bildungsforschung • sind in der Lage, ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt im DBR-Zyklus zu planen, durchzuführen und iterativ weiterzuentwickeln • können geeignete pädagogischen Forschungsmethoden auf konkrete Fragestellungen des Studiengangs anwenden • sind in der Lage ihren Forschungsprozess in einem wissenschaftlichen Bericht unter Anwendung aktueller Standards wissenschaftlichen Arbeitens zu dokumentieren • können die theoretischen, methodischen und praktischen Implikationen ihres Projekts kritisch reflektieren.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	3. Fachsemester
9	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung

10	Studien- und Prüfungsleistungen	Hausarbeit (ca. 15 S.)
11	Berechnung der Modulnote	Hausarbeit: 100%
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann dreimalig wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h Projekt: 150 h
15	Dauer des Moduls	1 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17	Literaturhinweise	Literaturhinweise zum Modul werden semesteraktuell in den Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.

Masterarbeit

1.	Modulbezeichnung	Masterarbeit Master's thesis	30 ECTS-Punkte
2.	Lehrveranstaltungen	Kolloquium (Begleitseminar zur schriftlichen Masterarbeit) (1 SWS)	
3.	Betreuende ggf. Lehrende	Lehrende bzw. prüfberechtigte Personen des Studiengangs	

4.	Modulverantwortliche	Prof. Dr. Svenja Bedenlier
5.	Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> Anfertigung der schriftlichen Masterarbeit; die Arbeit soll ca. 80 Seiten umfassen und ein durch die Studierenden gewähltes Thema aus dem Themenspektrum des Masterstudiengangs wissenschaftlich vertiefend bearbeiten. Hierbei sind sowohl empirische als auch theoretische Arbeiten möglich. Seminar zur Begleitung und diskursiven Reflexion der schriftlichen Masterarbeit Verteidigung (mündliche Prüfung) der Masterarbeit.
6.	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> verfolgen selbständig eine wissenschaftliche Fragestellung im Themenspektrum Learning Design über einen längeren Zeitraum und bearbeiten diese innerhalb einer vorgegebenen Frist; gehen in vertiefter und kritischer Weise mit Theorien, Terminologien, Besonderheiten, Grenzen und Lehrmeinungen des Faches um und reflektieren diese; wenden weitgehend selbständig geeignete wissenschaftliche Methoden an und entwickeln diese weiter – auch in neuen und unvertrauten sowie fachübergreifenden Kontexten (Fokus Methodenkompetenz); sind in der Lage, ihre Arbeit in einem wissenschaftlichen Gespräch argumentativ zu verteidigen.
7.	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8.	Einpassung in Studienverlaufsplan	4. Fachsemester
9.	Verwendbarkeit des Moduls	M.A. Learning Design – Digitale Transformation in der Bildung
10.	Studien- und Prüfungsleistungen	Schriftliche Masterarbeit im Umfang von ca. 80 Seiten Verteidigung der Masterarbeit (mündliche Prüfung, 30 Min.)
11.	Berechnung der Modulnote	Schriftliche Masterarbeit: 75% Verteidigung: 25%
12.	Turnus des Angebots	Sommersemester

13.	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfung kann einmalig wiederholt werden.
14.	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 870 h
15.	Bearbeitungsdauer	6 Monate
16.	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch und Englisch
17.	Literaturhinweise	Literatur wird im jeweiligen Semester bekanntgegeben.