

## INK - Innovative Konzepte

## INK - Innovative Concepts

---

| <b>Allgemeine Informationen</b>  |   |
|--|---|
| <b>Modulkürzel oder Nummer</b>   | INK   |
| <b>Modulverantwortlich(e)</b>  | Prof. Dr. Kjær, Heidi (heidi.kjaer@fh-kiel.de)<br>Hipp, Sabine (sabine.hipp@fh-kiel.de) |
| <b>Lehrperson(en)</b>  | Hipp, Sabine (sabine.hipp@fh-kiel.de)   |
| <b>Wird angeboten zum</b>  | Wintersemester 2022/23  |
| <b>Moduldauer</b>  | 1 Fachsemester  |
| <b>Angebotsfrequenz</b>  | Regelmäßig  |
| <b>Angebotsturnus</b>  | In der Regel im Wintersemester  |
| <b>Lehrsprache</b>   | Deutsch   |
| <b>Empfohlen für internationale Studierende</b>  | Ja  |
| <b>Ist als Wahlmodul auch für andere Studiengänge freigegeben (ggf. Interdisziplinäres Modulangebot - IDL)</b> | Nein  |

| <b>Studiengänge und Art des Moduls (gemäß Prüfungsordnung)</b>                                |
|---|
| Studiengang: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in<br>Modulart: Pflichtmodul<br>Fachsemester: 5 |

| <b>Kompetenzen / Lernergebnisse</b>   |
|---|
| <i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>  |
| Das Modul widmet sich in Diskussionen, Konzeptionsphasen, Experimenten und Präsentationen sowohl den Grundlagen der Innovationsentwicklung, als auch der Reflexion sowie den umsetzungsorientierten konzeptionellen und gestalterischen Aspekten innovativer Medientechnologien.  |
| Die Studierenden lernen, wie sie methodisch strukturiert den Blick der Zielgruppe einnehmen und schärfen können, um innovative, nutzerzentrierte Konzepte zu entwickeln. Im Zentrum steht eine theoretisch fundierte, experimentelle und prototypische Herangehensweise an Problemstellungen der Medieninnovationsforschung mit dem Ziel, innovative Konzepte in digitalen Anwendungsszenarien und Nutzungskontexten zu entwickeln. |

| <b>Angaben zum Inhalt</b> |  |
|---------------------------|--|
| <b>Lehrinhalte</b>        | <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls wissen die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- welche Kreativitätstechniken es gibt</li> <li>- wie sich Ideen auf hohem kreativem Niveau entwickeln lassen</li> <li>- wie Kreativteams zu guten Ergebnissen kommen</li> <li>- wie sie Ideen bewerten, testen und eine Bestenauswahl treffen können</li> <li>- wie sich eine Leitidee auf verschiedene Medien übertragen lässt.</li> <li>- wie die Ideenfindung als systematischer, strukturierter Gesamtprozess ablaufen kann</li> <li>- Wie sie prototypische Anwendungen für innovative interaktive Medien entwickeln und evaluieren können.</li> </ul> <p>Kompetenzvermittlung: 40% Fachkompetenz, 20% Schlüsselkompetenz, 40% Methodenkompetenz</p> |
| <b>Literatur</b>          | Sowohl grundlegende als auch aktuelle Literatur wird von Lehrenden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.   |

| <b>Lehrformen der Lehrveranstaltungen</b> |            |
|---|------------|
| <b>Lehrform</b>                           | <b>SWS</b> |
| Lehrvortrag                               | 2          |
| Seminar                                   | 2          |

| <b>Arbeitsaufwand</b>  |                      |
|------------------------|----------------------|
| <b>Anzahl der SWS</b>  | 4 SWS                |
| <b>Leistungspunkte</b> | 7,50 Leistungspunkte |
| <b>Präsenzzeit</b>     | 48 Stunden           |
| <b>Selbststudium</b>   | 177 Stunden          |

| <b>Modulprüfungsleistung</b>                                   |  |
|--|--|
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO</b> | Keine  |
| <b>INK - Portfolioprüfung</b>                                  | <p>Prüfungsform: Portfolioprüfung<br/>Gewichtung: 100%<br/>wird angerechnet gem. § 11 Satz 3 PVO: Nein<br/>Benotet: Ja</p> |