

INK - Innovative Konzepte

INK - Innovative Concepts

Allgemeine Informationen	
Modulkürzel oder Nummer	INK
Eindeutige Bezeichnung	InnovKonz-01-BA-M
Modulverantwortlich(e)	Prof. Dr. Kjær, Heidi (heidi.kjaer@haw-kiel.de)
Lehrperson(en)	Prof. Dr. Kjær, Heidi (heidi.kjaer@haw-kiel.de) Prof. Dr. Rupert-Kruse, Patrick (patrick.rupert-kruse@haw-kiel.de)
Wird angeboten zum	Wintersemester 2020/21
Moduldauer	1 Fachsemester
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel im Wintersemester
Lehrsprache	Deutsch
Empfohlen für internationale Studierende	Ja
Ist als Wahlmodul auch für andere Studiengänge freigegeben (ggf. Interdisziplinäres Modulangebot - IDL)	Nein

Studiengänge und Art des Moduls (gemäß Prüfungsordnung)
Studiengang: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Modulart: Pflichtmodul Fachsemester: 5

Kompetenzen / Lernergebnisse
<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.

Angaben zum Inhalt

Lehrinhalte	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls wissen die Studierenden - welche Kreativitätstechniken es gibt - wie sich Ideen auf hohem kreativem Niveau entwickeln lassen - wie Kreativteams zu guten Ergebnissen kommen - wie sie Ideen bewerten, testen und eine Bestenauswahl treffen können - wie sich eine Leitidee auf verschiedene Medien übertragen lässt. - wie die Ideenfindung als systematischer, strukturierter Gesamtprozess ablaufen kann - Wie sie prototypische Anwendungen für innovative interaktive Medien entwickeln und evaluieren können. Kompetenzvermittlung: 40% Fachkompetenz, 20% Schlüsselkompetenz, 40% Methodenkompetenz
Literatur	Sowohl grundlegende als auch aktuelle Literatur wird von Lehrenden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.

Lehrformen der Lehrveranstaltungen

Lehrform	SWS
Lehrvortrag	2
Seminar	2

Arbeitsaufwand

Anzahl der SWS	4 SWS
Leistungspunkte	7,50 Leistungspunkte
Präsenzzeit	48 Stunden
Selbststudium	177 Stunden

Modulprüfungsleistung

Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO	Keine
INK - Projektbezogene Arbeiten	Prüfungsform: Projektbezogene Arbeiten Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja