

**Bachelorstudium Lehramt Studienfach Mediengestaltung**

Modul	Lehrveranstaltung	SSt.	Typ	ECTS	Semester mit ECTS							
					I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII

**Pflichtmodule**
**Modul MG B 1: Einführungsmodul MG I**

MG B 1.1 Einführung in die Medientheorie	2	VU	2	2									
MG B 1.2 Wissenschaftliches Arbeiten	2	PS	2	2									
MG B 1.3 Medienbildung	2	VU	2	2									
MG B 1.4 Kommunikationsdesign	2	GK	2	2									
MG B 1.5 Medienlabor	2	GK	2	2									
MG B 1.6 Creative Programming	2	GK	2	2									
<b>Zwischensumme Modul MG B 1</b>	<b>12</b>		<b>12</b>	<b>12</b>									

**Modul MG B 2: Einführungsmodul MG II**

MG B 2.1 Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie	2	PS	2		2								
MG B 2.2 Pädagogische Praxis	2	IP	2		2								
MG B 2.3 Sound Studies	2	GK	2		2								
MG B 2.4 Video	2	GK	2		2								
<b>Zwischensumme Modul MG B 2</b>	<b>8</b>		<b>8</b>		<b>8</b>								

**Modul MG B 3: Fachmodul MG I**

MG B 3.1 Cinemathek	2	UV	2			2							
MG B 3.2 Erzähltheorie	2	UV	2			2							
MG B 3.3 Playful Media	2	IP	2			2							
MG B 3.4 Transgenerationales Lernen	2	IP	2			2							
MG B 3.5 Web Design / Application Design	2	UV	2			2							
MG B 3.6 Künstlerische Fotografie	2	UV	2			2							
MG B 3.7 Sound Studies II	2	UV	2			2							
<b>Zwischensumme Modul MG B 3</b>	<b>14</b>		<b>14</b>			<b>14</b>							

**Modul MG B 4: Fachmodul MG II**

MG B 4.1 Cultural Media und Gender Studies	2	SE	2			2							
MG B 4.2 Medienlabor II	3	UV	3			3							
MG B 4.3 Multimediale Kunst und Wissensräume	2	IP	2			2							
MG B 4.4 Pädagogische Praxis und Recherche	2	PS	2			2							
<b>Zwischensumme Modul MG B 4</b>	<b>9</b>		<b>9</b>			<b>9</b>							

**Modul MG B 5: Pädagogisch-praktisches Modul MG I + II**

MG B 5.1 Kommunikationsdesign II	2	UV	2					2			
MG B 5.2 New Media Art	2	IP	2					2			
MG B 5.3 New Media – Technik, Kunst, Kultur	3	IP	3					3			
MG B 5.4 Fachdidaktik (Teil der PPS)	3	PS	3					3			
MG B 5.5 Fachdidaktik (Teil der PPS)	3	VO	3							3	
<b>Zwischensumme Modul MG B 5</b>	<b>13</b>		<b>13</b>					<b>10</b>		<b>3</b>	

**Modul MG B 6: Projektmodul MG I+II**

MG B 6.1 Medienkünstlerisches Projekt I	3	KE	3					3			
MG B 6.2 Medienkünstlerisches Projekt II	4	KE	4					4			
MG B 6.3 Medientheorie / Medienphilosophie	2	PS	2					2			
MG B 6.4 Medienkünstlerische Positionen	2	IP	2					2			
MG B 6.5 Medienpädagogik I	2	PS	2					2			
MG B 6.6 Medienpädagogik II	2	VO	2					2			
<b>Zwischensumme Modul MG B 6</b>	<b>15</b>		<b>15</b>					<b>15</b>			

**Modul MG B 7: Vertiefungsmodul MG I +II**

MG B 7.1 Medienkünstlerisches Projekt III	4	KE	4							4	
MG B 7.2 DIY / Hackerspace Culture	2	IP	2							2	
MG B 7.3 Mediendidaktik	2	VU	2							2	
MG B 7.4 Sustainable Media / Media Ecology	4	IP	4								4
MG B 7.5 Medienkünstlerisches Projekt IV	5	KE	5								5
<b>Zwischensumme Modul MG B 7</b>	<b>17</b>		<b>17</b>							<b>8</b>	<b>9</b>

**Modul MG B 8: Wahlpflichtmodul**

Lehrveranstaltungen nach Wahl im Ausmaß von 6 ECTS	6		6		3		3				
<b>Zwischensumme Modul MG B 8</b>	<b>6</b>		<b>6</b>		<b>3</b>		<b>3</b>				

**Summe Pflichtmodule**

<b>Summe Pflichtmodule</b>	<b>94</b>		<b>94</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>11</b>	<b>9</b>
----------------------------	-----------	--	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	----------

**MG B BA Bachelorarbeit**

<b>MG B BA Bachelorarbeit</b>			<b>3</b>								<b>3</b>
<b>Summen gesamt</b>	<b>94</b>		<b>97</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

## § C22.3 Modulbeschreibungen

Modulbezeichnung	Modul 1: Einführungsmodul Mediengestaltung I
Modulcode	MG B 1
Arbeitsaufwand gesamt	12 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- können einen Überblick über die Geschichte der Medien von der Erfindung der Schrift (Graffiti / Höhlenzeichnungen) bis zum Internet wiedergeben.</li> <li>- erarbeiten mittels Recherche und Gegenüberstellung von multimodalen Informations- und Wissensressourcen, Grundbegriffe der Kommunikations- und Zeichentheorie sowie verschiedene Medienbegriffe.</li> <li>- können einen Überblick über die grundlegenden Begriffe und Konzepte der aktuell wichtigsten Theorien der Medien wiedergeben. Das Spektrum reicht von der Kritischen Theorie über technikorientierte Ansätze, Gender und Medien bis hin zum Poststrukturalismus. Anhand von medialen Beispielen werden die Logik, das strukturierende Potenzial, der Modellcharakter und der Anwendungsbereich der jeweiligen Theorie diskutiert.</li> <li>- wenden künstlerische und wissenschaftliche Methoden wie Recherche, Archiv, Erhebung, Interpretation und Deutung, Modellbildung, Experiment, Eingriff, Reflexion und Diskussion anhand einer selbst definierten Problemstellung, Forschungsfrage an.</li> <li>- befassen sich mit Quellen und deren Eignung für das wissenschaftliche Arbeiten und zur theoretischen und künstlerischen Forschung.</li> <li>- kennen und verwenden Methoden zur Erschließung von Texten und können eigene Texte sowie Texte Anderer reflektieren und diskutieren und wissen welche Zitierweisen es gibt.</li> <li>- erkennen, verstehen, bewerten und schätzen die Potenziale digitaler Medien für künstlerisch-gestalterische, schülerzentrierte, individualisierte sowie handlungsorientierte Lernprozesse ein.</li> <li>- erarbeiten experimentelle Beispiele aus Kunst, Alltagskultur und Wissenschaft und transferieren diese in medien-, bildungsspezifische Szenarien.</li> <li>- erhalten ein solides Grundverständnis in grafischen Grundlagen, in Typografie und Schrift.</li> <li>- lernen emanzipiert und spielerisch den Umgang mit Werkzeugen, einer reflektierten Wahrnehmung sowie einem gestalterischen Selbstbewusstsein.</li> <li>- analysieren und bewerten die technischen Eigenschaften und Spezifika von digitalen Bild- und Tonmedien und prüfen ihre Möglichkeit/Verfügbarkeit und Anwendbarkeit für künstlerisch/gestalterische Prozesse.</li> <li>- analysieren und erforschen aufkommende Technologien und nutzen diese für künstlerische Prozesse.</li> <li>- erproben die richtige Handhabung von Geräten, Programmen und Werkzeugen in den neuen Medien.</li> <li>- entwickeln und veröffentlichen mit einfachen Programmiersprachen und Werkzeugen Animationen, interaktive Geschichten und Spiele im Internet.</li> <li>- erhalten ein solides Grundverständnis für Programmierung, sie können Dokumentation verstehen und verwenden, sowie eigene Funktionen und Techniken anwenden.</li> </ul>
Modulinhalt	<p>Das Einführungsmodul beinhaltet die theoretischen und praktischen Grundlagen der Mediengestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Technische und ästhetische Grundlagen digitaler (Bewegt)Bild- und Tonmedien sowie Creative Programming/Gaming.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medientheoretische und gestalterische Grundlagen</li> <li>- Mediendidaktischen Grundlagen in medienkünstlerischen/-gestalterischen Lehr- und Lernprozessen</li> </ul>
Lehrveranstaltungen	MG B 1.1 VU Einführung in die Medientheorie (2 ECTS) MG B 1.2 PS Wissenschaftliches Arbeiten (2 ECTS) MG B 1.3 VU Medienbildung (2 ECTS) MG B 1.4 GK Kommunikationsdesign (2 ECTS) MG B 1.5 GK Medienlabor (2 ECTS) MG B 1.6 GK Creative Programming (2 ECTS)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 2: Einführungsmodul MG II
Modulcode	MG B 2
Arbeitsaufwand gesamt	8 ECTS
Learning Outcomes	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- erarbeiten und diskutieren anhand historischer und zeitgenössischer medienwissenschaftlicher Positionen und Fallbeispiele in medienkultureller, sozioökonomischer und politischer Dimension, wie Medien und ihre Praktiken mit dem menschlichen Kommunizieren und Verhalten wechselwirken.</li> <li>- wenden kommunikative und vernetzende Fähigkeiten in schulischen und außerschulischen Handlungsfeldern und im Projektmanagement an.</li> <li>- erarbeiten und begreifen künstlerisch-gestalterische und pädagogische Theorie und Praxis als zusammenhängenden und dynamischen Diskurs.</li> <li>- wenden gezielt Werkzeuge und Konzepte aus den Bereichen Tontechnik, Akustik und Sound-/Klanggestaltung an und setzen diese in Bezug zu Theorie und Forschung in Sound Studies bzw. anderer mit Sound interagierender Mediengestaltungs- und Medienbereiche.</li> <li>- erwerben grundlegende technische und gestalterische Kenntnisse mit Kamera, Ton und Licht. Sie können Bewegtbildproduktionen reflektieren und vermitteln.</li> <li>- verstehen Filmcodes und Montagetechniken.</li> </ul>
Modulinhalt	Das Einführungsmodul beinhaltet die theoretischen und praktischen Grundlagen der Mediengestaltung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Technische und ästhetische Grundlagen digitaler (Bewegt)Bild- und Tonmedien</li> <li>- Medientheoretische und gestalterische Grundlagen</li> <li>- Mediendidaktische Grundlagen in medienkünstlerischen/-gestalterischen Lehr- und Lernprozessen</li> </ul>
Lehrveranstaltungen	MG B 2.1 PS Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie (2 ECTS) (DI) MG B 2.2 IP Pädagogische Praxis (2 ECTS) MG B 2.3 GK Sound Studies (2 ECTS) MG B 2.4 GK Video (2 ECTS)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 3: Fachmodul MG I
Modulcode	MG B 3
Arbeitsaufwand gesamt	14 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erwerben grundlegende Fähigkeiten in der Filmanalyse und im Diskurs über Medienproduktionen und -kunst. Dabei werden formale und inhaltliche Elemente unter Berücksichtigung von Produktion und Rezeption, die im Rahmen diskursiver, kultureller und gesellschaftlicher Kontexte gesehen werden, analysiert.</li> <li>- erarbeiten und diskutieren künstlerische, kulturelle, narrative und interaktive Erzähltechniken und -praktiken in den unterschiedlichen Medien.</li> <li>- können verschiedene Methoden der Erzähltheorie anwenden und Geschichten in verschiedene Medienformate übertragen.</li> <li>- lernen anhand von Strategien, Elementen und Konzepten aus der Game-Logik, die Möglichkeiten partizipativer Kreativitätsstrategien im Rahmen konkreter spielerischer Anwendungsszenarien umzusetzen.</li> <li>- experimentieren mit elektronischen Bauteilen und erarbeiten multisensorische Interfaces, die einen Einblick in die Entwicklungen und Phänomene ortsbezogener Medien geben sollen.</li> <li>- wenden kommunikative und vernetzende Fähigkeiten in schulischen und außerschulischen Handlungsfeldern und im Projektmanagement an.</li> <li>- können Vermittlungsprojekte selbständig planen, organisieren, umsetzen, dokumentieren und präsentieren.</li> <li>- erlernen die Grundlagen statischer und dynamischer Gestaltung und deren zugrunde liegenden Beschreibungssprachen im Zusammenhang mit Server- und Clientspezifischen Entwicklungen.</li> <li>- entwickeln einfache interaktive Web-Applikationen mittels objektorientierter Programmierschnittstellen.</li> <li>- gestalten mit analogen und digitalen Bildmedien.</li> <li>- erhalten eine Einführung in die Entwicklung und Vergrößerung von Fotonegativen in der Dunkelkammer und lernen die Fototechnik (Kamera, Licht) kennen.</li> <li>- erhalten durch die theoretisch-kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung einen Einblick in bedeutsame Begriffe und Konzepte der Sound Studies, Soundart und Medienkunst.</li> <li>- setzen technisch-praktisches Wissen in medienkünstlerische/-gestalterischen Projekten ein und verstehen Bedeutungszusammenhänge von Klang und Klangbearbeitung.</li> </ul>
Modulinhalt	In den Fachmodulen werden weiterführende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse der Studienbereiche gefördert. Das Modul verbindet theoretische, künstlerisch-gestalterische und/oder fachdidaktische Inhalte.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 3.1 UV Cinemathek (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.2 UV Erzähltheorie (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.3 IP Playful Media (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.4 IP Transgenerationales Lernen (2 ECTS) (DI)</p> <p>MG B 3.5 UV Web Design / Application Design (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.6 UV Künstlerische Fotografie (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.7 UV Sound Studies II (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul 4: Fachmodul MG II</b>
Modulcode	MG B 4
Arbeitsaufwand gesamt	9 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fördern die Dynamiken von Individual- und Gruppenprozessen, Geschlechterdifferenz, Interkulturalität und Mehrsprachigkeit in Lernsituationen und erkennen und fördern individuelle Fähigkeiten in medienkünstlerischen, -kulturellen und -bildenden Kontexten.</li> <li>- konzipieren und präsentieren eigenverantwortlich medienkünstlerische/-gestalterische Projekte und stellen ihre eigene subjektive Perspektive in einen diskursiv und kontextuell verfassten Bedeutungszusammenhang.</li> <li>- explorieren die verschiedenen Medien und Möglichkeiten generativer Kunst und setzen diese in Projekten um.</li> <li>- gestalten, produzieren und kuratieren mit digitalen Medien interaktive, vernetzte, performative, multimediale und narrative Installationen, Projekte und Präsentationen in realen und virtuellen Räumen.</li> <li>- reflektieren Lerntheorien und Modelle des didaktischen Designs aus medienkünstlerischer/-gestalterischer Perspektive und setzen diese in kreative Lehr- und Lernprozesse um.</li> </ul>
Modulinhalt	In den Fachmodulen werden weiterführende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnissen der Studienbereiche gefördert. Das Modul verbindet theoretische, künstlerisch-gestalterische und/oder fachdidaktische Inhalte.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 4.1 SE Cultural Media und Gender Studies (2 ECTS)</p> <p>MG B 4.2 UV Medienlabor II (3 ECTS)</p> <p>MG B 4.3 IP Multimediale Kunst und Wissensräume (2 ECTS)</p> <p>MG B 4.4 PS Pädagogische Praxis und Recherche (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Moduleilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul 5: Pädagogisch-praktisches Modul MG I + II</b>
Modulcode	MG B 5
Arbeitsaufwand gesamt	13 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erlernen die Grundlagen visueller Kommunikation und Semiotik und wenden diese an.</li> <li>- erweitern ihre Erfahrungen in der Erstellung von typografischen Layouts, Konzepten, Recherche und Bilderzeugung.</li> <li>- entwickeln eine experimentelle, eigenständige gestalterische Position audiovisueller Informationen im dreidimensionalen Raum.</li> <li>- erarbeiten einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung der medienkünstlerischen Strömungen und künstlerischen Praktiken im Zusammenspiel von Kunst und Technologie.</li> <li>- lernen die Möglichkeiten und Potentiale der Medienkunst für die Entwicklung von Medien- und Gestaltungskompetenz über den engeren künstlerischen Bereich hinaus zu entfalten.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lernen die Zusammenhänge von soziokulturellen, technischen und ästhetischen Entwicklungen, die zur Computerisierung der Gesellschaft und in weiterer Folge zur Digitalisierung fast aller Lebensbereiche beigetragen haben kennen.</li> <li>- analysieren die kommunikations- und informationstheoretischen Grundlagen analoger und digitaler Medien und hinterfragen diese nach ihren Effekten, Interaktions-, Produktions- und Gestaltungspotentialen.</li> <li>- erkennen selbstständig fachdidaktische Forschungsfragen für informelle, formelle und kooperative Lehr- und Lernformen und setzen deren wissenschaftliche Aufarbeitung um.</li> </ul>
Modulinhalt	Im Zentrum steht die inner- und außerschulische pädagogische Praxis. Auf der Basis von bisher erworbenen fachdidaktischen, fachwissenschaftlichen und fachpraktischen Kompetenzen werden Praktika realisiert. Diese werden in den Phasen der Entwicklung, Durchführung und Evaluierung fachdidaktisch und bildungswissenschaftlich begleitet. Die Kopplung an ein Vertiefungsmodul intensiviert die Entwicklungs- und Reflexionsprozesse. Das Modul dient der Erprobung projektorientierten pädagogischen Handelns.
Lehrveranstaltungen	MG B 5.1 UV Kommunikationsdesign II (2 ECTS) MG B 5.2 IP New Media Art (2 ECTS) MG B 5.3 IP New Media – Technik, Kunst, Kultur (3 ECTS) MG B 5.4 PS Fachdidaktik (3 ECTS) (DI) MG B 5.5 VO Fachdidaktik (3 ECTS) (DI)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul 6: Projektmodul MG I+II</b>
Modulcode	MG B 6
Arbeitsaufwand gesamt	15 ECTS
Learning Outcomes	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- entwickeln in Einzel- und Teamarbeit Projekte und positionieren diese in realen und virtuellen Ausstellungs- und Präsentationskontexten.</li> <li>- setzen sich mit zentralen Fragestellungen der Medientheorie auseinander und erforschen die Gründe für die Entwicklung und Durchsetzung neuer Medien.</li> <li>- verstehen ihre Bedeutung für Gesellschaft, Kultur und Wissenschaft sowie die Konsequenzen für unsere Lebenswirklichkeit.</li> <li>- reflektieren die Positionen aktueller Medienkunst hinsichtlich ihrer Produktionsweisen, Methoden, Strategien und Interaktionsformen und als Gegenstand der Auseinandersetzung machen sie diese für eigene Konzepte und Projekte nutzbar.</li> <li>- erkennen die sozialen Zusammenhänge von Technik, Produktions- und Rezeptionsbedingungen und gesellschaftlichen Funktionen eines Mediums und transferieren diese in neue Wissens-, Bedeutungs- und Bildungskontexte.</li> </ul>
Modulinhalt	Projektmodule dienen der Durchführung von Projekten. Sie beinhalten Recherche, Kontextualisierung, Planung, Präsentation und Dokumentation.
Lehrveranstaltungen	MG B 6.1 KE Medienkünstlerisches Projekt I (3 ECTS) MG B 6.2 KE Medienkünstlerisches Projekt II (4 ECTS) MG B 6.3 PS Medientheorie / Medienphilosophie (2 ECTS) MG B 6.4 IP Medienkünstlerische Positionen (2 ECTS) MG B 6.5 PS Medienpädagogik I (2 ECTS) MG B 6.6 VO Medienpädagogik II (2 ECTS)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul 7: Vertiefungsmodul MG I +II</b>
Modulcode	MG B 7
Arbeitsaufwand gesamt	17 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- entwickeln in Einzel- und Teamarbeit Projekte und positionieren diese in realen und virtuellen Ausstellungs- und Präsentationskontexten.</li> <li>- lernen die historischen Wurzeln und deren weitreichende Implikationen, von den Anfängen der MIT-Hacker-Kultur, bis hin zu den gegenwärtigen Strömungen der DIY-, Maker- und FabLab-Kultur kennen.</li> <li>- wenden die erworbenen Kenntnisse in vernetzten und realen Arbeitsumgebungen an und entwickeln gleichzeitig ein Verständnis für kooperative Formen der Zusammenarbeit in zukünftigen Design- und Produktionsprozessen.</li> <li>- analysieren und transferieren die veränderten Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen jugendlicher Netzkultur hinsichtlich ihrer Mediennutzung, Medieneffekte und Medienwirkungen.</li> <li>- untersuchen die Transformation der Lehrinhalte, die didaktischen und heuristischen Werkzeuge, die institutionellen Kontexte und die Sozialisation von Menschen in der digitalen Kultur.</li> <li>- transferieren inhaltlich-thematische Schwerpunkte durch Anwendung von transdisziplinären und -medialen Arbeits- und Forschungsverfahren in zielgruppenorientiertes, gegenstandsadäquates didaktisches Handeln.</li> <li>- analysieren gegenwärtigen Kommunikations- und Informationsmedien nach ihrer materiellen und immateriellen Beschaffenheit sowie ihre Einflüsse auf unsere Ökosysteme.</li> <li>- erarbeiten in interdisziplinären Lehr- und Lernsettings konkrete Anwendungsszenarien eines ressourcenschonenden Umgangs mit Energie und Umwelt.</li> </ul>
Modulinhalt	Vertiefungsmodule ermöglichen die intensivierete Auseinandersetzung mit gewählten Studienbereichen.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 7.1 KE Medienkünstlerisches Projekt III (4 ECTS)</p> <p>MG B 7.2 IP DIY / Hackerspace Culture (2 ECTS)</p> <p>MG B 7.3 VU Mediendidaktik (2 ECTS)</p> <p>MG B 7.4 IP Sustainable Media / Media Ecology (4 ECTS)</p> <p>MG B 7.5 KE Medienkünstlerisches Projekt IV (5 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp
<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul 8: Wahlpflichtmodul</b>
Modulcode	MG B 8
Arbeitsaufwand gesamt	6 ECTS
Learning Outcomes	Das Modul dient insbesondere der Vertiefung persönlicher Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, dem Erwerb zusätzlicher Kompetenzen sowie der Profilbildung für den künftigen Arbeitsbereich.
Modulinhalt	Je nach gewählten Lehrveranstaltungen
Lehrveranstaltungen	Nach Wahl der Studierenden
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp