

► Kompetenzmatrix im Studiengang Medien- und Spielekonzeption (M.A.)

Module		Spezialisierungen	Medientheorie	Ludologie	Wissensmanagement	Wissensvermittlung	Theorieprojekt	Praxisprojekt
Modulnummer		53731-53750	5372	5375	5376	5377	5378	5379
Leistungspunkte (a 25 h Studienaufwand)		24	6	6	6	6	6	6
Kenntnisse ¹	Natur- und ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+	+		+	+
	Gestalterische Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+		+		++
	Integrative Kenntnisse	+	++	++	+	++	+	+
	Wissenschaftliche Kenntnisse	+	+++	+++	++	++	++	
Fertigkeiten ²	Analyse und Strukturierung von komplexen techn. und gestalterischen Problemen/Themenbereichen/ Aufgabenstellungen	++				+	++	+
	Methodenauswahl bzw. -entwicklung	++	+	+	+++	++		
	Durchführung von vertieften Literaturrecherchen	+	+	+	++	++	+	
	Konzeption und Umsetzung von Spielen und Medienprojekten in Teams unterschiedlicher Profession	+ / ++ / +++ *						+++
	Interpretation und Reflexion von Medien und Spielen im sozialen und kulturellen Umfeld	+	++	++			+++	
	(Selbst-)Marketing	+ / ++ / +++ *	+	+	+	+		+
Kompetenzen ³	Kritisches Denken	+	++	+				
	Vernetztes Denken	+	++	++	++	+	+	+
	Kommunikationskompetenz / Teaching	+ / ++ / +++ *	+	+	+	+++	+	+
	Kooperation und Teamwork	++					++	++
	Coaching- und Führungskompetenz	+			+	++		
	Transferkompetenz	+ / ++ / +++ *			++	+	+	+
	Projektmanagement	+ / ++ / +++ *				+	++	++
	Soziale Kompetenz	+ / ++ / +++ *			+	+		++
	Change Management-Kompetenz	+			+		+	+
	Gestalterische Kompetenz	+ / ++ / +++ *				+		+
	Interkulturelle Kompetenz	++	+	+	+	+		

+++ ist Kernpunkt des Moduls

++ ist Schwerpunkt / wird vertieft

+ Themenfeld wird berührt

* je nach Wahl der Spezialisierung

¹ Kennen von Information, Theorie- und/oder Faktenwissen

² kognitive und praktische Fertigkeiten, bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden

³ Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen