

## Schwerpunktmodul

<b>Modulnummer</b>	III
<b>Modulname</b>	<b>Virtual Environments</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Professur Mediennutzung (Medienpsychologie/Mediensoziologie)
<b>Inhalte und Qualifikationsziele</b>	<p><b>Inhalte:</b> Im Modul werden virtuelle Umgebungen thematisiert, die sich inzwischen als wichtiger Forschungsgegenstand der Medienpsychologie etabliert haben. Zu virtuellen Umgebungen zählen dabei Virtual und Augmented Reality ebenso wie Computer- und Videospiele. Im Zentrum der Betrachtung stehen mentale Verarbeitungsprozesse, die während der Nutzung von virtuellen Umgebungen ablaufen, sowie Medienwirkungsaspekte, die aus der Nutzung heraus resultieren. In diesem Rahmen werden ebenso soziale Prozesse der Nutzung virtueller Umgebungen thematisiert.</p> <p><b>Qualifikationsziele:</b> Erwerb von aktuellem Wissen zu verschiedenen Formen virtueller Umgebungen, Kenntnis des aktuellen Forschungsstandes, Durchführung von Studien zu aktuellen Fragestellungen</p>
<b>Lehrformen</b>	<p>Lehrform des Moduls ist das Seminar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S: Kognitive und emotionale Verarbeitung virtueller Umgebungen (2 LVS)</li> <li>• S: Digital Game Studies (2 LVS)</li> </ul> <p>Es sind 15 Versuchspersonenstunden in Studien der Professur Mediennutzung (Medienpsychologie/Mediensoziologie) zu absolvieren.</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Die Teilnehmer sollten über grundlegende Kenntnisse der Medienpsychologie verfügen. Dies betrifft insbesondere die kognitive und emotionale Verarbeitung medialer Stimuli sowie Aspekte der Medienwirkung.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	---
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	<p>Die Erfüllung der Zulassungsvoraussetzungen für die Prüfungsleistung und die erfolgreiche Ablegung der Modulprüfung sind Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten.</p> <p>Zulassungsvoraussetzungen sind folgende Prüfungsvorleistungen (mehrfach wiederholbar):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-minütige Präsentation und Moderation zum Seminar Kognitive und emotionale Verarbeitung virtueller Umgebungen</li> <li>• 30-minütige Präsentation und Moderation zum Seminar Digital Game Studies</li> <li>• schriftlicher Bericht (Umfang 3 Seiten, Bearbeitungszeit 1 Woche) über die Ableistung von 15 Versuchspersonenstunden an der Professur Mediennutzung (Medienpsychologie/Mediensoziologie)</li> </ul>
<b>Modulprüfung</b>	<p>Die Modulprüfung besteht aus einer Prüfungsleistung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hausarbeit (Umfang 25 Seiten, Bearbeitungszeit 4 Wochen) zu einem der beiden Seminare</li> </ul>
<b>Leistungspunkte und Noten</b>	In dem Modul werden 12 Leistungspunkte erworben. Die Bewertung der Prüfungsleistung und die Bildung der Modulnote sind in § 10 der Prüfungsordnung geregelt.
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	Das Modul wird in jedem Studienjahr angeboten.

<b>Arbeitsaufwand</b>	Das Modul umfasst einen Gesamtarbeitsaufwand der Studierenden von 360 AS.
<b>Dauer des Moduls</b>	Bei regulärem Studienverlauf erstreckt sich das Modul auf zwei Semester.