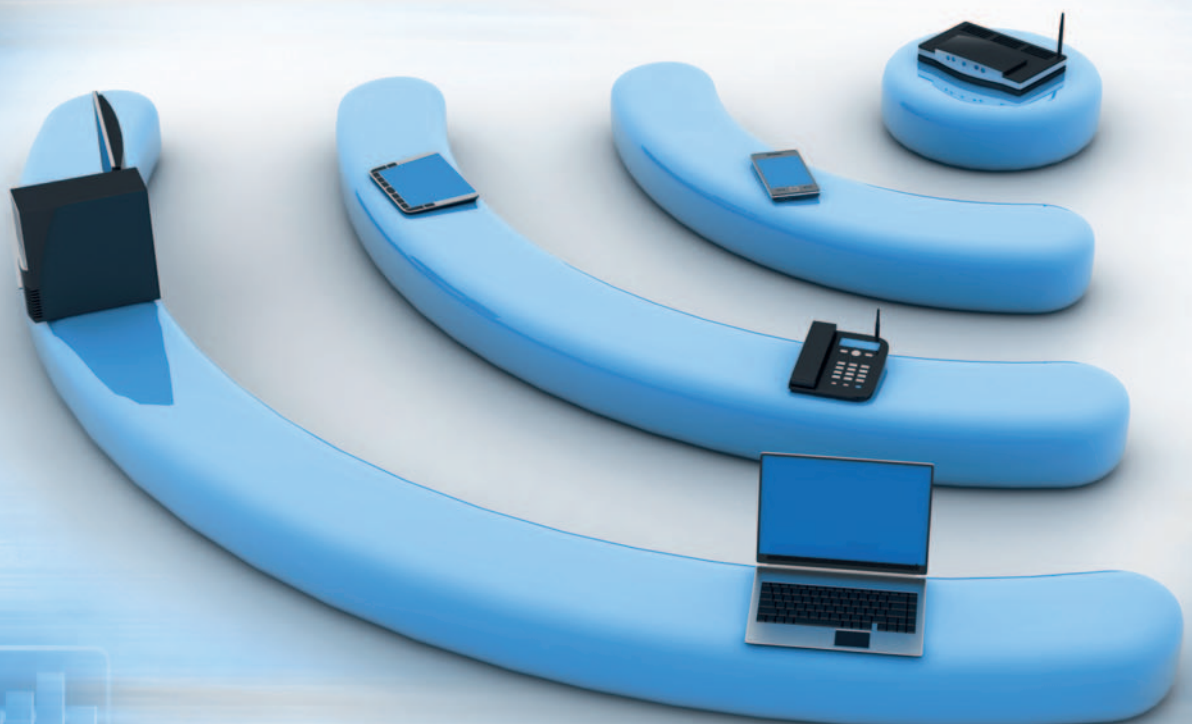


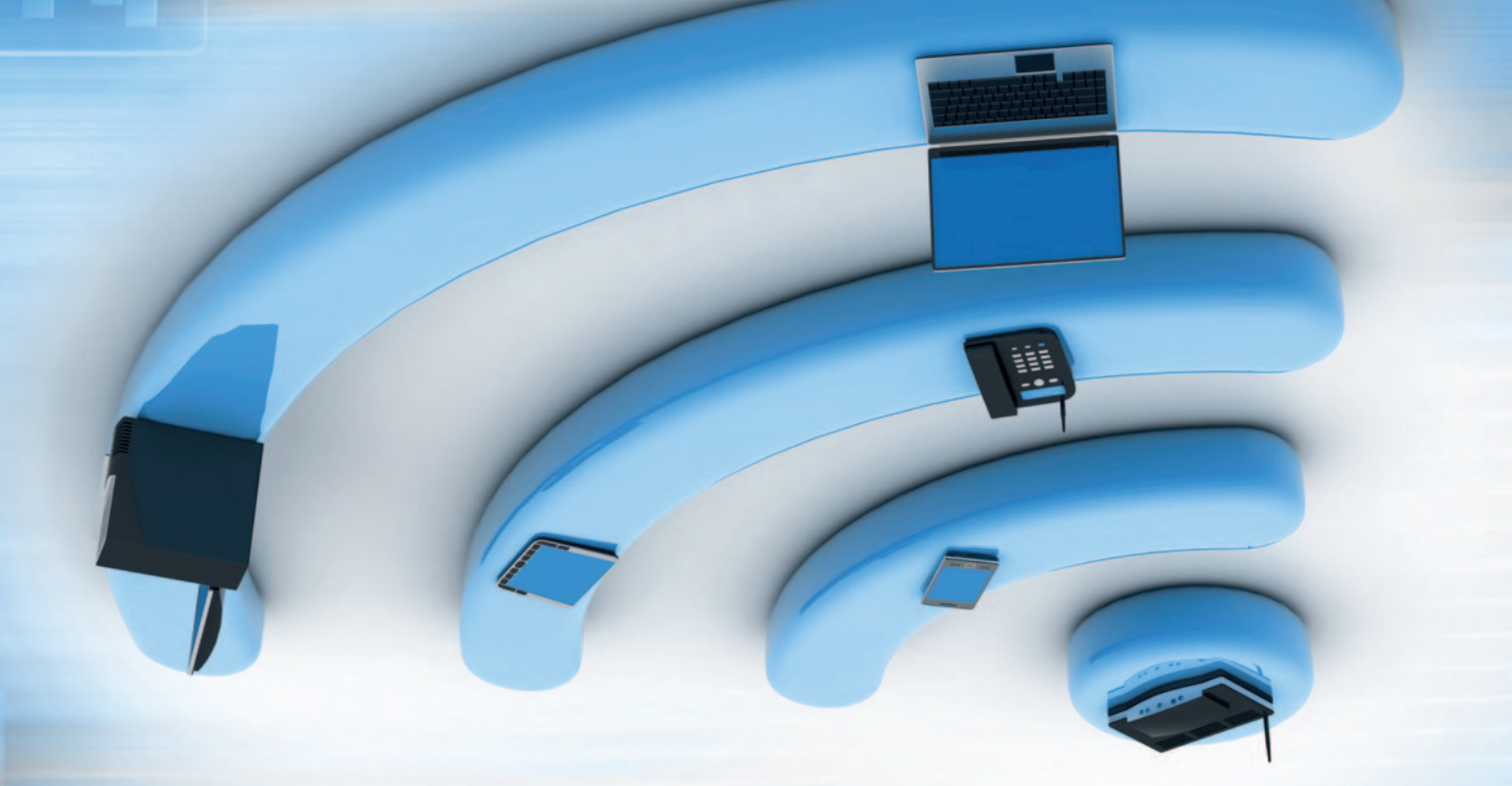
MSc

Web and Mobile Media Design

Master of Science - 4 Semester, berufsbegleitend
Akademische/r ExpertIn - 3 Semester, berufsbegleitend

www.donau-uni.ac.at/wmmd





Web-Frontends UX- und Device-konform gestalten

Umfassende Grundlagen und charakteristische Praxisaspekte aktueller Web- (und insbes. Mobile-)Frontend-Gestaltung und -Entwicklung bilden die zentralen Inhalte des "Web and Mobile Media Design (=WMMD)"-Studiums. Das Themenspektrum reicht von der Behandlung gestalterischer, technologischer oder textlich-redaktioneller Elementarfragen bis hin zur Auseinandersetzung mit spezifischen Problemstellungen wie flexibel und 'reaktionsfähig' ausgelegten Online-Umgebungen, mobilen, d.h. Web-, Hybrid- bzw. nativen, App-Anwendungen oder User Experience (UX)-zentriertem Design im Zeichen von State-of-the-Art-Usability und -Gestalttheorie. Den klar auf Web-Frontend-Produktion liegenden inhaltlichen Hauptakzent ergänzen Themenbereiche wie Digital bzw. Social Media Marketing, Datenbankmanagement oder rechtliche Rahmenbedingungen von Websites (Internetrecht und Datenschutz).

Das im Blended-Learning-Modus durchgeführte Programm vermittelt elementare wie vertiefte Kompetenzen in Web-Technologien wie HTML 5, CSS 3, JavaScript (jQuery), XML (-> AJAX), PHP, MySQL oder der XAMPP-Serverarchitektur und veranschaulicht diese durch konkrete Beispielanwendungen und Projektarbeiten.

Insgesamt fokussiert das Studienformat dementsprechend

- > Grundlagen,
- > etablierte Standards und
- > nachhaltige Trends

aktueller (mobile) Web-(Frontend-)Kreation in professionellen Produktions-, Projekt- und Produktkontexten.

"Zeitgemäße Webseiten und mobile Apps haben unterschiedlichsten User-Anforderungen und Zugriffsformfaktoren zu entsprechen: In diesem Sinn fokussiert das WMMD-Studium die Konzeption und Umsetzung solcher flexiblen Gestaltungsansätze und macht diese anhand konkreter Projekte exemplarisch erfahrbar."

Dr. Klausjürgen Heinrich, Zentrum für digitales Lernen und Gestalten, Donau-Universität Krems



Module

Modul 1

Grundlagen des Web Designs

- > Gestalterische Grundlagen
 - > Ideengenerierung und -strukturierung, Wireframes, Mockups etc.
- > Technologische Grundlagen
 - > HTML, CSS
- > Texten fürs Internet
 - > Lineares vs. selektives Rezipienten-Targeting

Modul 2

Website-Layoutierung und -Scripting

- > HTML 5, CSS 3
- > Einführung in die clientseitige Programmierung mit JavaScript und jQuery
- > AJAX (Grundlagen, Nutzungsszenarien)
- > Gestaltung und Integration v. Rich-Media-Assets in Websites

Modul 3

Responsive Web Design

- > Grundlagen zugriffsgäräteneutraler Web-Frontend-Gestaltung
 - > konzeptiv: Anforderungen und Planung reaktionsfähiger Websites
 - > technologisch: Einsatz von Gridsystemen etc.
- > Exemplarische Anwendungen
 - > Entwicklung und Umsetzung responsiv ausgelegter Templates

Modul 4

App-Entwicklung Mobile

- > Entwicklungs-, Usability- & UX- sowie Vermarktungszusammenhänge von native Apps, Web- & Hybrid-Apps
- > Testen und Publizieren mobiler App-Entwicklungen

Modul 5

User Centered Design

- > Screendesign:
 - > Farbenlehre und -gestaltung; Gestaltgesetze
- > Usability-Grundlagen und -Testings
- > Konzipierung von Userschnittstellen

Modul 6

Projektmanagement

- > Projektgrundlagen konzeptuell, wirtschaftlich, organisatorisch, sozial
- > Lineare vs. flexible Modelle im Projektmanagement
- > Strukturierung von Projekten in Planung und Durchführung, Fallstudien

Modul 7

Digitale Mediensozialisation

- > Digital Natives und Digital Immigrants
- > Aktive Medien und Affinitätsgruppen
- > Partizipationskultur und Medienkonvergenz
- > Medienkompetenz, Computerspiel, MMORPGs und ARG's

Modul 8

Datenbankmanagement

- > Datenbankmodellierung:
 - > DBMS, -Konzepte, -Einsatzbereiche
 - > Anwendungsbeispiele und Queries (SQL)
- > Datenbankintegration:
 - > Integration von Datenbanken in interaktive Applikationen
 - > Fallstudie Webanbindung (mit SW-Entwicklung)

Modul 9

Serverseitige Web-Technologien

- > Elementare Konfigurationen
 - > Z.B. Strukturen, Methoden oder Übertragungstechniken
- > Exemplarische Konkretionen
 - > XAMP- / MAMP-Webserver
 - > Import einer Datenbank in MySQL
 - > PHP

Modul 10

Digitales Marketing

- > Suchmaschinenmarketing
 - > Hauptfokus: SEO-Strategien und -Techniken
- > Social Media Marketing
 - > Soziale Medien und Beziehungsmarketing
 - > Social Web Analytics

Modul 11

Internetrecht und Datenschutz

- > Systematik der Grund- und Menschenrechte
- > Telekommunikationsrecht
- > Medienrecht
- > Urheberrecht
- > E-Commerce und Konsumentenschutz

Modul 12

Web Creative-Trends und -Perspektiven

- > Aktuelle Praxisimpulse und nachhaltige Marktentwicklungen, z.B.
 - > Single-Page-Web Design oder
 - > Linear-konsekutives und iterativ-agiles Management von Web- bzw. IT-Projekten

Modul 13-14

Seminar zur Projektarbeit und Projektarbeit

- > Kick-off und Setting von Team-Projekten für externe Auftraggeber
- > Coaching für Projektverlauf und -präsentationen

Module 15-17

Wissenschaftliches Arbeiten, Forschungsmethoden und Wissenschaftstheorie

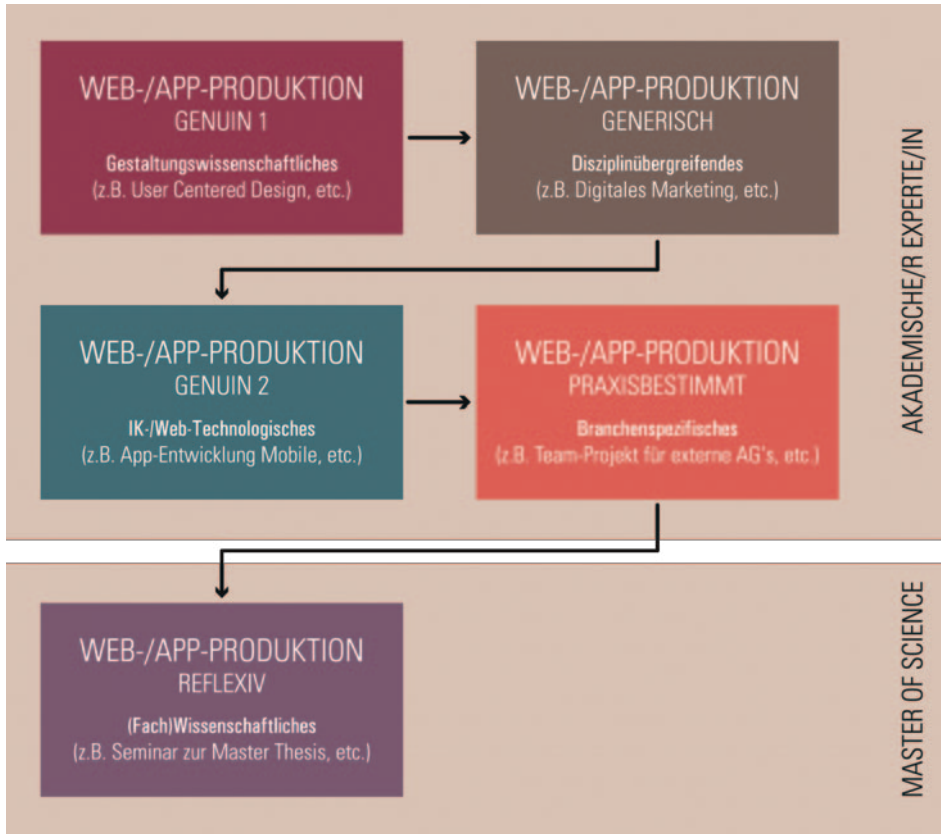
- > Inter-, Multi- und Transdisziplinarität: Empirische, ingenieur- oder kulturwissenschaftliche Forschungsansätze und -methoden

Modul 18

Seminar zur Master Thesis

- > Themensondierung, -selektion und -findung
- > Konturierung von Forschungsfrage[n] und Untersuchungsmethodik
- > Vorbereitung auf die Erstellung des Exposé

Modulweg



Vortragende (Auswahl)

- > Univ.-Prof. Dr. **Johann Götschl**
- > Mag. **Leonard Becker**
Senior SEO Manager kununu GmbH
- > Mag. **Jeanny Gucher**
GF 4dimensions GmbH
- > Ing. **Uwe Mutz**, MAS, MSc
GF SYNE Marketing & Consulting GmbH
- > Mag. (FH) **Stephan Schmatz**
KSR Group GmbH
- > ZT Dipl.-Ing. Dr. **Markus Schranz**
ZT Schranz Informationstechnologie KG
staatlich befugter und beeideter
Ingenieurkonsulent für Informatik
- > Ing. Dr. **Christof Tschohl**
Leiter Research Institute AG & Co KG –
Zentrum für digitale Menschenrechte

Lehrgangsziele

Sie erwerben bzw. optimieren Fertigkeiten, Kompetenzen und Wissen darin,

- > Web-Frontends und mobile Apps fallspezifisch zu planen, zu entwerfen und umzusetzen,
- > entsprechende Projektanforderungen fundiert zu analysieren und fertige Produkte sachgemäß zu evaluieren,
- > den Einsatz aktueller Web- bzw. mobile App-Frontend-Layoutierungs- und -Scriptsprachen in Testszenarien zu bewerten,
- > bei Website-Architekturen die Funktionalität von Client-Server-Strukturen zu beurteilen,
- > eigene Online-Frontends durch den Einsatz aktueller UX-Maßnahmen zu Nutzererlebniswelten hin zu optimieren

sowie (bei dem MSc-Studententypus)

- > Forschungsfragen unter Berücksichtigung des Forschungsstands, der Forschungsmethode und aktueller Problemkonstellationen zu formulieren

und

- > Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens auf fachdiskursrelevante, u. U. sehr konkrete, projekt- oder produktspezifische, Fragestellungen anzuwenden.

Lernkonzept

Der Lehrgang ist berufsbegleitend ausgelegt und nutzt einen Blended-Learning-Ansatz, um die Anzahl der Präsenzzeiten auf insgesamt ca. 30 Tage – verteilt über einen Zeitraum von zwei Jahren – zu reduzieren. Jedes Modul besteht dabei in der Regel aus einer Vorbereitungsphase, einem Präsenztage sowie einer Nachbereitungsphase mit abschließender Leistungsfeststellung.

Abgesehen von den Präsenztagen findet zeitversetzte wie (optional) Echtzeit-Kommunikation zwischen Vortragenden und Studierenden auch via virtueller Online-Lernumgebung statt. Durch die gezielte inhaltliche Vorbereitung wird dabei eine optimale Ausnutzung der Präsenzzeiten gewährleistet und der zeitliche Aufwand unterliegt weitestgehend dem individuellen Terminmanagement des/r jeweiligen Studierenden.

Methodisch konfrontiert WMMD mit vielfältigen Projektkontexten. Die für externe Auftraggeber realisierten Projektarbeiten bilden dauerhafte Branchenreferenzen.

Die Praxisorientierung des Studiums zeigt sich schließlich auch in der Wahl der Vortragenden oder der – zumeist fallspezifisch ausgerichteten – Master-These.

Web and Mobile Media Design, MSc bzw. AE

Zulassungsvoraussetzungen

- > Master of Science: abgeschl. Hochschulstudium oder gleichzuhaltende Qualifikation mit mindestens 4 Jahren (ohne Hochschulreife: 8 Jahren) einschlägiger Berufserfahrung.
- > Akad. ExpertIn: abgeschl. Hochschulstudium oder gleichzuhaltende Qualifikation mit mindestens 2 Jahren (ohne Hochschulreife: 5 Jahren) einschlägiger Berufserfahrung.

Zielgruppe

- > Web-(Frontend-)Designer und -Entwickler
- > UX-/UI-Designer
- > (Web-)Portal Manager
- > MitarbeiterInnen von Online bzw. Interactive Media Agenturen oder Internetdienstleistern
- > Selbstständige bzw. Freelancer aus den entsprechenden Bereichen der Kreativwirtschaft

Sprache

Deutsch

Veranstaltungsort

Donau-Universität Krems

Abschluss

Master of Science

Dauer: 4 Semester, berufsbegleitend

ECTS-Punkte: 90

Teilnahmegebühr: insgesamt EUR 10.900,-

Akademische/r ExpertIn

Dauer: 3 Semester, berufsbegleitend

ECTS-Punkte: 60

Teilnahmegebühr: insgesamt EUR 8.175,-

Information und Anmeldung

Vanessa Weissinger

Tel. +43 (0)2732 893-2502

newmedia@donau-uni.ac.at



Donau-Universität Krems Die Universität für Weiterbildung



Studierende mit Berufserfahrung

Die Studierenden der Donau-Universität Krems sind Studierende mit hohen Ansprüchen. Sie sind durchschnittlich 40 Jahre alt, verfügen über mehrjährige Berufserfahrung und in der Regel über einen höheren Bildungsabschluss (Universität, Fachhochschule oder Akademie).

Innovation und höchste Qualitätsstandards

Die Donau-Universität Krems widmet sich den gesellschaftlichen, organisatorischen und technischen Herausforderungen unserer Zeit und entwickelt innovative markt- und kundenorientierte Studienangebote. Höchste Qualitätsstandards, die Verbindung von Wissenschaftlichkeit mit Praxisorientierung und der Einsatz innovativer Lehr- und Lernmethoden zeichnen alle Studienangebote aus.

Forschung für die Lehre

Die Donau-Universität Krems widmet sich in erster Linie der transferfähigen und anwendungsorientierten Forschung in Spezialgebieten. Wissenschaftliche Erkenntnisse bilden die Basis für die praxisbezogene Lehre. Zudem ermöglicht die Forschungsarbeit intensive Kooperationen mit Universitäten, Unternehmen und anderen öffentlichen Institutionen.

Einzigartige Lernumgebung

Ihren Standort hat die Donau-Universität Krems – 80 km von Wien entfernt – in einer der schönsten Kulturlandschaften Europas, der Wachau. Die modern adaptierte ehemalige Tabakfabrik Stein, ein charakteristischer Industriebau des beginnenden 20. Jahrhunderts, und die neuen Räumlichkeiten auf dem Campus Krems bieten eine offene, innovations- und motivationsfördernde Umgebung.



Die Donau-Universität KREMS ist spezialisiert auf berufsbegleitende Weiterbildung und bietet exklusive Master-Studiengänge und Kurzprogramme in den Bereichen • Medizin, Gesundheit und Soziales • Wirtschaft und Unternehmensführung • Recht, Verwaltung und Internationales • Bildung, Medien und Kommunikation sowie • Kunst, Kultur und Bau. Mit rund 9.000 Studierenden und 20.000 AbsolventInnen aus 93 Ländern ist sie einer der führenden Anbieter von Weiterbildungsstudien in Europa. Die Donau-Universität KREMS verbindet 20 Jahre Erfahrung in postgradualer Bildung mit permanenter Innovation in Forschung und Lehre und führt das Qualitätssiegel der AQ-Austria. KREMS liegt in der einzigartigen Natur- und Kulturlandschaft Wachau, 80 km von Wien entfernt.

Donau-Universität KREMS
Die Universität für Weiterbildung



Information und Anmeldung

Vanessa Weissinger
Donau-Universität KREMS
Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien
Zentrum für digitales Lernen und Gestalten
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
3500 KREMS, Austria

Tel. +43 (0)2732 893-2502
Fax +43 (0)2732 893-4340
newmedia@donau-uni.ac.at

