

146. Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Digital Publishing in Education“ (Certified Programm)

(Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur, Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien)

§ 1. Weiterbildungsziel

Der berufsbegleitende Universitätslehrgang „Digital Publishing in Education“ wendet sich an MitarbeiterInnen der Verlags- und Medienbranche, insbesondere von Bildungsverlagen, die ihre Kompetenzen zur Konzeption, Erstellung und Bereitstellung von digitalen Bildungsressourcen erweitern wollen.

Die Studierenden des transdisziplinären Universitätslehrganges erwerben umfassende Kenntnisse und Kompetenzen, um zukunftsweisende und medienkonvergente Strategien zur Erstellung und zum Vertrieb von digitalen Bildungsressourcen zu entwickeln. Sie erlangen einen Einblick in technologische Entwicklungen im Bereich des digitalen Publizierens. In Verbindung mit mediendidaktischen sowie rechtlichen, technologischen, soziologischen und bildungspolitischen Grundlagen analysieren Studierende die Bedeutung und Möglichkeiten von digitalen Lernressourcen für das eigene Unternehmen und entwickeln damit Handlungs- und Umsetzungskompetenzen.

Die didaktische Zielsetzung des Studiums besteht insbesondere darin, die Studierenden zur Konzeption von digitalen Bildungsressourcen unter Berücksichtigung von politischen, technischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und der Entwicklung von neuartigen Geschäftsmodellen zu befähigen. Im Rahmen einer beurteilungsrelevanten Projektarbeit werden agile Projektmanagementmethoden und Innovationstechniken angewandt.

Das Curriculum basiert dabei auf den Säulen der Lehr-Lernforschung, der Mediendidaktik, des Cross Media-Publishings und der Geschäftsprozessmodellierung.

Angestrebte Lernergebnisse (learning outcomes):

Nach Lehrgangsabschluss sind die Absolventinnen und Absolventen in der Lage,

- digitale Bildungsressourcen unter Berücksichtigung von mediendidaktischen und lerntheoretischen Erkenntnissen zu konzipieren,
- die Heterogenität der Lernenden bei der Gestaltung von digitalen Bildungsressourcen zu berücksichtigen,
- Cross Media Publikationen und Rich Media Publikationen zu planen und zu entwickeln,
- Geschäftsmodelle für neuartige, digitale Bildungsressourcen zu entwickeln,
- agile Projektmanagementmethoden bei der Entwicklung und Produktion von digitalen Bildungsressourcen anzuwenden.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang wird berufsbegleitend angeboten und in modularisierter Form eines Blended Learning Konzeptes durchgeführt. Der Universitätslehrgang wird in deutscher Sprache durchgeführt.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

Der Universitätslehrgang umfasst als berufsbegleitendes Studium 2 Semester (18 ECTS Punkte).

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang ist:

Vorliegen der Allgemeinen Universitätsreife und mindestens 2 Jahre studienrelevante Berufserfahrung. Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten eingerechnet werden.

Ohne Vorliegen der Allgemeinen Universitätsreife mindestens 5 Jahre studienrelevante Berufserfahrung. Es können auch Aus- und Weiterbildungszeiten eingerechnet werden.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt jeweils nach Maßgabe vorhandener Studienplätze.
- (2) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die jeweils für einen Lehrgangsstart zur Verfügung steht, ist von der Lehrgangsleitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Nr.	Fach/Modul	Inhalte	UE	ECTS
01	Didaktik und Bildungstechnologien	Lehr- und Lerntheorien und deren Bedeutung für die Gestaltung digitaler Lernressourcen, Bildungstechnologien, Grundlagen der Mediendidaktik, Instructional Design, Constructive Alignment, Feedback- und Assessmentverfahren	15	3
02	Contententwicklung	Technologien des World Wide Web, Multimediales Design, Content Management Systeme, Usability, User Generated Content, Cross-Media Publishing, Rich Media Publishing, zielgruppenspezifische und lernendenzentrierte Inhaltserstellung,	15	3

03	Rahmenbedingungen	technische, rechtliche, bildungspolitische und soziale Rahmenbedingungen, die beim Einsatz von digitalen Bildungsressourcen im Bildungswesen von Bedeutung sind (Gender & Diversity, Urheberrecht, Creative Commons Lizenzen und OER-Bewegung, Digitalisierungsstrategien im Bildungswesen, technologische Infrastruktur in Bildungseinrichtungen).	15	3
04	Geschäftsmodellierung & Geschäftsprozesse	Betrachtung zentraler Aspekte eines erfolgreichen Transfers von klassischen Printmedien hin zu digitalen Bildungsressourcen mit besonderem Fokus auf Geschäftsmodellierung (Auswirkung der digitalen Transformation auf das Verlagswesen, Zielgruppenanalyse und Nutzenversprechen, Vertriebswege und Distributionskanäle, Analyse des Produktportfolios)	15	3
05	Projektmanagement	Konzeption eines konkreten Projekts im EduTech/Digital Publishing-Bereich in praxisorientierter, verlagsübergreifender Teamarbeit unter Einsatz von agilen Projektmanagementmethoden und Design Thinking.	15	3
06	Transferprojekt	Umsetzung eines konkreten Projekts im EduTech/Digital Publishing-Bereich in praxisorientierter Teamarbeit. Die Studierenden wenden dabei das Wissen aus den Modulen 1 bis 5 an und transferieren es in den betrieblichen Kontext.	15	3
	Summe		90	18

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Alle Module werden im Blended Learning Format angeboten. Der studentische Workload (1 ECTS-Punkt = 25 Stunden Workload) beinhaltet eine Online-Vorphase, Präsenzeinheiten und eine Online-Nachphase.
- (2) In der Online-Vorphase sind den Studierenden geeignete digitale Lernressourcen über die Lernplattform zur Verfügung zu stellen, die im Selbststudium durchzuarbeiten sind. Ergänzende Aufgabenstellungen, die in Gruppen oder individuell bearbeitet werden, sichern im Sinne eines konstruktivistischen Lernverständnisses den Erwerb von konkreten Handlungskompetenzen.
- (3) Die Präsenzeinheiten sind mittels vielfältiger didaktischer Methoden möglichst interaktiv zu gestalten. Der wissenschaftliche Diskurs sowie konkrete Anregungen zur Entwicklung von Transferkompetenzen stehen im Fokus.
- (4) In der Online-Nachphase werden Lernartefakte (in Gruppen und/ oder Einzelarbeit) erstellt, anhand derer die Erreichung der vorab definierten Learning Outcomes unter Beweis zu stellen sind.
- (5) In die Online-Phasen wird, sofern didaktisch sinnvoll, Fachexpertise durch ergänzende Webinare eingebracht.
- (6) Für alle Online-Phasen ist eine Begleitung durch Online-TutorInnen mit entsprechender Fachexpertise sicherzustellen.
- (7) Die Aufgliederung der Modul Inhalte auf Online-Phasen und Präsenzphasen (inklusive Zeitplan) und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn des jeweiligen Moduls in geeigneter Weise über die Lernplattform bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

Es ist eine Abschlussprüfung abzulegen. Diese besteht aus:

- a) Fachprüfungen über die in § 8 beschriebenen Module 1-5 in Form von Teilprüfungen. Folgende Prüfungsformen kommen zum Einsatz:
 - Prüfungsarbeiten (praktische, experimentelle, theoretische oder schriftliche Arbeiten)
 - Elektronische Portfolios zur Sammlung von Kompetenznachweisen
- b) dem Abfassen, der Präsentation und der positiven Beurteilung einer Projektarbeit im Rahmen des Moduls 6

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen und TutorInnen durch die Studierenden sowie
- durch eine Befragung der AbsolventInnen nach Beendigung des Universitätslehrgangs

und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 12. Abschluss

Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit dem ersten Tag des Monats in Kraft, der auf die Kundmachung folgt.