

<b>Kursnummer:</b> DLBMIMPFS01	<b>Kursname:</b> Medienplattformen und -systeme	<b>Gesamtstunden:</b> 150 h
		<b>ECTS Punkte:</b> 5 ECTS
<b>Kurstyp:</b> Pflicht <b>Kursangebot :</b> WS, SS <b>Course Duration :</b> Minimaldauer 1 Semester		<b>Zugangsvoraussetzungen:</b> keine
<b>Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren:</b> Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		<b>Bezüge zu anderen Modulen:</b> Siehe Modulbeschreibung
<p><b>Beschreibung des Kurses:</b></p> <p>Im Rahmen dieses Kurses wird ein Überblick über verschiedene Typen von Medienplattformen und -systemen gegeben sowie typische Anwendungsfälle diskutiert. Anschließend werden folgende Typen von Medienplattformen und -systemen im Detail betrachtet: Hypertextplattformen, Multimediaplattformen, Social Media Plattformen, Learning Management Systeme sowie Content Management Systeme. Zu jeder dieser Kategorien werden typische Anwendungsfälle, fachlich-technische Komponenten sowie typische Workflows erläutert. Zudem werden zu jeder Kategorie konkrete Beispielsysteme dargestellt und deren Einsatz diskutiert.</p> <p><b>Kursziele:</b></p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Typen von Medienplattformen und-Systemen zu charakterisieren und voneinander abzugrenzen.</li> <li>• typische Anwendungsfälle, Komponenten und Workflows für Hypertextplattformen zu beschreiben sowie Beispiele zu nennen.</li> <li>• typische Anwendungsfälle, Komponenten und Workflows für Multimediaplattformen zu beschreiben sowie Beispiele zu nennen.</li> <li>• typische Anwendungsfälle, Komponenten und Workflows für Social Media Plattformen zu beschreiben sowie Beispiele zu nennen.</li> <li>• typische Anwendungsfälle, Komponenten und Workflows sowie Beispiele für Learning Management Systeme zu beschreiben sowie Beispiele zu nennen.</li> <li>• typische Anwendungsfälle, Komponenten und Workflows sowie Beispiele für Content Management Systeme zu beschreiben sowie Beispiele zu nennen.</li> </ul> <p><b>Lehrmethoden:</b></p> <p>Die Lehrmaterialien enthalten einen kursabhängigen Mix aus Skripten, Video-Vorlesungen, Übungen, Podcasts, (Online-)Tutorien, Fallstudien. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.</p> <p><b>Inhalte des Kurses:</b></p> <p><b>1. Medienplattformen und -systeme: Einführung und Überblick</b></p> <p>1.1 Einführung und Begriffe</p> <p>1.2 Typen von Medienplattformen und -systemen</p> <p>1.3 Überblick weitverbreitete Medienplattformen und -systeme</p> <p><b>2. Hypertextplattformen und -systeme</b></p>		

- 2.1 Grundlagen und typische Einsatzgebiete
- 2.2 Typische Anwendungsfälle und Workflows
- 2.3 Typische technische Komponenten und Schnittstellen
- 2.4 Beispiele für Hypertextplattformen

### **3. Multimediaplattformen und -Systeme**

- 3.1 Grundlagen, Überblick, typische Einsatzgebiete
- 3.2 Typische Anwendungsfälle und Workflows
- 3.3 Typische technische Komponenten und Schnittstellen
- 3.4 Medienformate in Multimediaplattformen
- 3.5 Beispiele: Youtube, Netflix, Spotify

### **4. Social-Media-Plattformen**

- 4.1 Grundlagen, Überblick, typische Einsatzgebiete von Social Media
- 4.2 Typische Anwendungsfälle und Workflows
- 4.3 Typische technische Komponenten und Schnittstellen
- 4.4 Beispiele: Xing, Facebook, Instagram

### **5. Learning Management Systeme (LMS)**

- 5.1 Grundlagen, Überblick, typische Einsatzgebiete
- 5.2 Typische Anwendungsfälle und Workflows
- 5.3 Typische technische Komponenten und Schnittstellen
- 5.4 Beispiele: Moodle, edx

### **6. Content-Management-Systeme (CMS)**

- 6.1 Grundlagen, Überblick, typische Einsatzgebiete für CMS
- 6.2 Typische Anwendungsfälle und Workflow in einem webbasierten Unternehmens-CMS
- 6.3 Typische technische Komponenten und Schnittstellen von CMS
- 6.4 Anwendungsbeispiele: WordPress und Typo3

**Literatur:**

- Hetzel, A. (2017): WordPress 4: Das umfassende Handbuch. Vom Einstieg in WordPress 4 bis zu fortgeschrittenen Themen. Rheinwerk Verlag, Bonn.
- Jardin, D./Foltyn, E. (2017): Joomla! 3: Professionelle Webentwicklung. Aktuell zu Version 3.7. Carl Hanser Verlag, München.
- Barrett, D.J. (2008): Mediawiki – Wikipedia and Beyond. O'Reilly & Assoc Inc, Sebastopol MA.
- Chantelau, K. et al. (2009): Multimediale Client-Server-Systeme. Springer, Wiesbaden.
- Grabs, A. et.al. (2016): Follow me! Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Twitter und Co. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Henning, C. et.al (2016) Play! Das Handbuch für YouTuber. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Thesmann, S. (2010): Einführung in das Design multimedialer Webanwendungen. Vieweg+Teubner, Wiesbaden.
- Kunkel, M. (2011): Das offizielle ILIAS 4-Praxisbuch – Gemeinsam online lernen, arbeiten und kommunizieren. Addison-Wesley, München.
- Wiegrefe, C. (2011): Das Moodle 2-Praxisbuch - Gemeinsam online lernen in Hochschule, Schule und Unternehmen. Addison-Wesley, München.
- Buchner, A. (2016): Moodle 3 Administration – Third Edition: An administrator's guide to configuring, securing, customizing, and extending Moodle. Packt Publishing, Birmingham.

**Prüfungszugangsvoraussetzung:**

- Kursabhängig: Begleitende Online-Lernkontrolle (max. 15 Minuten je Lektion, bestanden / nicht bestanden)
- Kursevaluation

**Prüfungsleistung:**

Klausur, 90 Min.

**Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150**

Selbststudium (in Std.): 90  
Selbstüberprüfung (in Std.): 30  
Tutorien (in Std.): 30