

Lehrveranstaltungshandbuch MEG

Medienethik und Gesellschaft

Version: 2 | Letzte Änderung: 20.11.2019 18:43 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

– Allgemeine Informationen

Langname	Medienethik und Gesellschaft
Anerkennende LModule	<u>MEG_BaMT</u>
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi Professorin Fakultät IME
Gültig ab	Sommersemester 2022
Niveau	Bachelor
Semester im Jahr	Sommersemester
Dauer	Semester
Stunden im Selbststudium	96
ECTS	5
Dozenten	N.N.

Literatur

Philip Brey: The ethics of representation and action in virtual reality; Twente University, Fac. WMW/SW, Enschede, the Netherlands, 1999

Melanie Julia Heise: EinFach Philosophieren: Medienethik, Taschenbuch; 1. November 2014

von Christian Bauer (Herausgeber), Gertrud Nolte (Herausgeber), Gerhard Schweppenhäuser (Herausgeber): Ethik und Moral in Kommunikation und Gestaltung Broschiert; 1. Januar 2015

Alexander Göbel: Ethik und Werbung. Wenn die Geschmacksgrenze gezielt überschritten wird; Taschenbuch – 26. Juli 2013

Christian Schicha; Carsten Brosda: Handbuch der Medienethik; VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010

Voraussetzungen

Bestehen des GGM2 Modul.
Die Studierenden erlernen Theorien und ein fundiertes Bewusstsein bezüglich medienethischer Kernfragen im Bereich der Medienproduktionsprozesse und müssen diese im Bereich der Mediengestaltungsthemen auch anwenden können. Daher sind Kompetenzen aus dem Grundstudium wichtig.

Unterrichtssprache

deutsch

separate**Abschlussprüfung**

Nein

– Seminar

Lernziele

Zieltyp

Beschreibung

Besondere Voraussetzungen

keine

Begleitmaterial

undefined

Separate Prüfung

Ja

Separate Prüfung

Prüfungstyp

Fachgespräch
(Interview) zu
besonderen
Fragestellungen
(Szenario,
Projektaufgabe,
Literaturrecherche)

Details

Erstellung und Abgabe
einer Hausarbeit als
Einzelleistung (zu einem
vorgegebenen Thema)

Mindeststandard

Erstellung und Abgabe
einer Hausarbeit als
Einzelleistung (zu einem
vorgegebenen Thema)

Kenntnisse

Grundbegriffe der Ethik:

- Definition von Ethik, Moral und Medienethik
- Normen und Idealnormen
- Ebenen/Bereiche der Medienethik
- Anwendungsfelder der Medienethik
- Grundsätze des wissenschaftlichen Arbeitens
- Ganzheitliches

Problemverständnis - Philosophie und Technik

Medienethik als angewandte bereichsspezifische Ethik und Codes:

- Medienethik und allgemeine Ethik
- Verantwortung als Grundlage der Medienethik - Grenzen von Moral und Ethik
- Ethische Richtlinien im Bereich Medien, Informatik, Ingenieure und Design
- (Medienethik und Medienrecht) Medienethik/Bereiche in der Praxis im Bereich Medientechnologie:
 - Medienethik und Journalismus (z.B. Mohammed Karikaturen, Leser-Journalismus)
 - Medienethik und Gestaltung (Bildethik, Werbeformate, Webdarstellungen)
 - Medienethik und VR/AR (Langzeitaufenthalte in VR und Auswirkungen, Virtualisierung von sozialen Interaktionen, Simulierung von Horrorszenarien, Gefährliche Inhalte, Erzeugung von Traumata durch grenzwertige Darstellungen, VR und Datenschutz – Datenerhebung von Emotionen und Körperbewegungen (Neuromarketing)
 - Medienethik und Medienmacht (z.B. die gesellschaftliche Verantwortung von Wikileaks, Wikipedia, Google, etc.)
 - Medienethik und soziale Netzwerke (z.B. Verantwortung für Userdaten, Netiquette)
 - Medienethik und Big Data und Privatsphäre (Mangel an Informationsgerechtigkeit, Autonomie und Transparenz)
 - Manipulation: Socials Bots, Telephone fake Likes in Socialmedia
 - etc.

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Seminar	2
Tutorium (freiwillig)	0

– Projekt

Lernziele

Zieltyp	Beschreibung
Fertigkeiten	Erstellung eines eigenen Projektes zu einer praktischen medienethischen Fragestellung.

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Projekt	1
Tutorium (freiwillig)	0

Besondere Voraussetzungen

keine

Begleitmaterial undefined

Separate Prüfung Ja

Separate Prüfung

Prüfungstyp Projektaufgabe im Team bearbeiten (z.B. im Praktikum)

Details Am Ende des Semesters Präsentation Arbeit/Projekt als Gruppenarbeit (in Form von Ausstellung oder Minifilm oder Website).

Mindeststandard Am Ende des Semesters Präsentation Arbeit/Projekt als Gruppenarbeit (in Form von Ausstellung oder Minifilm oder Website).