

Modul

MEG - Medienethik und Gesellschaft

Bachelor Medientechnologie 2020

Version: 4 | Letzte Änderung: 01.12.2019 15:22 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben | Verantwortlich: Russi

^ Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	MEG Russi
Fachsemester	4
Dauer	1 Semester
ECTS	5
Zeugnistext (de)	Medienethik und Gesellschaft
Zeugnistext (en)	Media ethics and society
Unterrichtssprache	deutsch
abschließende Modulprüfung	Nein

^ Allgemeine Informationen

Inhaltliche Voraussetzungen

GGM2

-Grundlagen der Gestaltung von Medien 2

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.

Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	Vermittelte Kompetenzen
In unsicheren Situationen entscheiden	Vermittelte Kompetenzen
Abstrahieren	Vermittelte Voraussetzungen für Kompetenzen
Medientechnische Systeme entwerfen	Vermittelte Voraussetzungen für Kompetenzen
Medientechnische Systeme analysieren	Vermittelte Kompetenzen
Informationen beschaffen und auswerten	Vermittelte Voraussetzungen für Kompetenzen
Medientechnische Systeme beurteilen	Vermittelte Kompetenzen

^ Seminar

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Grundbegriffe der Ethik und Medienethik werden vermittelt und Themen dazu bearbeitet.

- Definition von Ethik, Moral und Medienethik
- Normen und Idealnomen
- 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 Horrorszenerien, 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.

Separate Prüfung

Benotet	Ja
Frequenz	undefined
Gewicht	40
Bestehen notwendig	Nein

Prüfungskonzept

Ausarbeitung einer Hausarbeit zu Themen des Seminars und Projektes

^ Projekt

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Die medialen Produktionsabläufen mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen werden hierbei in Form von Projektarbeit angewandt, um den medienethischem Hintergrund zu erkennen und zu bewerten und zu bearbeiten.

Separate Prüfung

Benotet	Ja
Frequenz	Einmal im Jahr
Gewicht	60
Bestehen notwendig	Ja

Prüfungskonzept

Hausarbeit und Projekt Abgabe (in Form von Präsentation und Dokumentation)