

## Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

### A. Forschungsmethoden (MSSI-1)

MSSI-1 - Forschungsmethoden						
A. Forschungsmethoden						
- Code	- Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus	
MSSI-1	6 CP	180 h	120 h	1. / 2. Semester	Alle 2 Semester	
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) - MSSI_1_1 Forschungsmethoden I S - MSSI_1_2 Forschungsmethoden II S - Tutorium (empfohlen)			<b>Kontaktzeit</b> 2 SWS/ 30 h 2 SWS/ 30 h 1 SWS/ 15 h	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30 - 10	
2	<b>Inhalte</b> <b>Forschungsmethoden I</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Multivariate und mehrfaktorielle Datenanalyse, z. B. Varianz-, Regressions-, Clusteranalyse etc.)</li> <li>- Quantitative Datenerhebungsmethoden, z. B. Testen, Fragebogen, Beobachtung</li> <li>- Quantitative Untersuchungsdesigns, z. B. mehrfaktorielle Experimente, Veränderungsmessungen</li> <li>- Computergestützte Datenanalyse, z. B. SPSS</li> <li>- Forschungsmanagement (Planung und Durchführung von Forschungsprojekten)</li> <li>- Dokumentation und Präsentation wissenschaftlicher Ergebnisse</li> </ul> <b>Forschungsmethoden II</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualitative Datenerhebung (z. B. Interviewtechniken)</li> <li>- Qualitative Datendokumentation (z. B. Maxqda)</li> <li>- Qualitative Datenauswertung (z. B. qualitative Inhaltsanalyse)</li> <li>- Forschungsmanagement (Planung und Durchführung von Forschungsprojekten)</li> <li>- Dokumentation und Präsentation wissenschaftlicher Ergebnisse</li> </ul>					
	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden sind nach dem Modul in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> <li>- weiterführende quantitative und qualitative Forschungsmethoden zu analysieren, ausgewählte Verfahren anzuwenden und die Anwendung weiterer Verfahren zu erlernen</li> <li>- den Aufbau und die Ziele von Forschungsprojekten zu analysieren und unter Anleitung zu evaluieren</li> <li>- Forschungsergebnisse methodisch zu analysieren und unter Anleitung methodisch zu evaluieren</li> <li>- komplexe Probleme lösungsorientiert zu reflektieren, die eigene Informationsnutzung zu beurteilen, im Team zu kommunizieren und flexibel zu agieren und eigene Lernaktivitäten zielgerichtet zu überwachen und zu verändern</li> </ul>					
4	<b>Lehrformen</b> Anhand exemplarischer und/oder aktuellen Forschungsthemen des Instituts für Sportwissenschaft werden ausgewählte weiterführende Forschungsmethoden und Aspekte des Forschungsmanagements vermittelt. Dozentenvortrag, Lektürearbeit, Plenumsgespräch, Gruppenarbeit, Präsentation / Vortrag, Portfolio, Handout, Fallbearbeitung					
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine					
6	<b>Prüfungsformen</b> Schriftlich (Handout, Klausur, Abstract, Poster, Untersuchungsbericht oder Hausarbeit), mündlich (Vortrag / Präsentation, Portfolio-Prüfung)					
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Studienleistung: Lektürearbeit, Referat, Handout und Klausur/Hausarbeit					
8	<b>Verwendung</b> Pflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft und Informatik und M.A. Sportmanagement					
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> 6/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.)					
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Frank Hänsel					
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die relevante Literatur wird in den Lehrveranstaltungen bekannt gegeben.					

# Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

## B. Sporttheorie (MSSI-2)

MSSI-2 - Sporttheorie						
B. Sporttheorie						
- Code	- Cre	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus	
MSSI-2	dits 9 CP	270 h	180 h	1. / 2. Semester	Alle 2 Semester	
1	Lehrveranstaltungen (Code, Titel, Form)			Kontaktzeit	geplante Gruppengröße	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MSSI_2_1 Sporttheorie I S</li> <li>- MSSI_2_2 Sporttheorie II S</li> <li>- MSSI_3_2 Sporttheorie III S</li> </ul> (Auswahl von 3 Seminaren aus dem unten aufgeführten Seminarangebot)			2 SWS/ 30 h 2 SWS/ 30 h 2 SWS/ 30 h	- 30 - 30 - 30	
2	Inhalte (Auswahl)					
	<p><b>Seminar Aktuelle Themen der Bewegungs- und Trainingswissenschaft</b>                      Funktionale Bewegungsstrukturanalyse, Ansätze der Bewegungskoordination und des Bewegungslernens, Motorische Entwicklung, Motorische Test- und Diagnoseverfahren, Konditionstraining (Kraft, Ausdauer, Flexibilität, Koordinationstraining (Technik, Koordinative Fähigkeiten, Technologie-gestützte Lern- und Trainingsformen (z. B. Computerspiele, VR), Langfristiger Leistungsaufbau, Doping, Ernährung (einschließlich Substitution/ Nahrungsergänzungsmittel)</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportbiomechanik</b>                      Aktuelle Forschungsansätze in der Sportbiomechanik, Innovative Entwicklungen von Sportgeräten (z.B. Laufprothesen), Innovative Entwicklungen im Bereich Bewegungsanalyse Anwendungsfelder der Biomechanik (z.B. Rehabilitation)</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportpsychologie</b>                      Ausgewählte theoretische Konzepte, Modelle, Methoden, empirische Befunde und Interventionen zu kognitiven, emotionalen und motivationalen Aspekten des Verhaltens und Erlebens von Personen im Kontext von aktivem und passivem Sportkonsum, Ausgewählte Anwendungsbeispiele der Sportpsychologie zu psychischen Bedingungen, psychischen Effekten und sportpsychologischen Interventionen im Kontext von aktivem und passivem Sportkonsum</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportpädagogik</b>                      Grundlagen der Sportethik, Pädagogische Anthropologie, Anthropotechniken im Sport, Sportpädagogische Erziehungs- und Bildungstheorien, Sozialisation im Sport, Spiel- und Bewegungstheorien, Geschlechterkonstruktion im Sport, Interkulturelles Lernen im Sport, Sport-, Leistungs- und Bewegungsräume</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportsoziologie</b>                      Einführung in das soziologische Denken, Sportentwicklung und gesellschaftlicher Wandel                      Struktur- und Dynamiken des Sports, Soziale Probleme im Sport</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportmedizin</b>                      Überblick: Anatomie und Physiologie, Nomenklatur, Zell- und Gewebelehre, Herz-/ Kreislaufsystem, Lymphsystem, Atmung, Aktiver und passiver Bewegungsapparat, Zentrales und peripheres und autonomes Nervensystem, Sinnesorgane, Haut und Anhangsgebilde, Endokrines System, Stoffwechsel und Ernährung, Sport und Umwelt, Sport und Alter                      Sport und Wachstum, Sport und Schwangerschaft, Sport unter extremen Bedingungen Höhe, Temperatur, Tiefe</p>					
3	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen					
	<p><b>Seminar Aktuelle Themen der Bewegungs- und Trainingswissenschaft</b>                      Nach dem Besuch des Seminars können die Studierenden:                      die wesentlichen theoretischen Grundlagen der trainings- und bewegungswissenschaftlichen Themen beschreiben, analysieren, kritisch reflektieren und schriftlich/mündlich präsentieren;                      die forschungsmethodischen Zugänge zu den Themen beschreiben, einordnen, gegenüberstellen und kritisch bewerten; die relevanten Informationen zu den jeweiligen Themen mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien recherchieren, bewerten, auswählen, beschaffen und zu einer Präsentation integrieren; in Teamarbeit Aufgaben verteilen und übernehmen, ergebnisorientiert zu kommunizieren sowie die Teilarbeiten zu einem Gesamtprodukt zu integrieren; die eigene Kompetenzentwicklung kritisch reflektieren; kreative Ideen zu eigenen Forschungs- und Entwicklungsprojekten entwickeln.</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportbiomechanik</b>                      Nach dem Besuch des Seminars können die Studierenden:                      wichtige Entwicklungen der Sportbiomechanik beschreiben und beurteilen; Methoden der Biomechanik in Anwendungsfelder transferieren; offene Fragen und Herausforderungen in der Biomechanik identifizieren.</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportpsychologie</b>                      Die Studierenden sind nach dem Modul in der Lage:                      ausgewählte sportpsychologische Ansätze, Ergebnisse und Interventionen in Bezug auf die psychischen Bedingungen und Effekte aktiven und passiven Sportkonsums zu analysieren und weitere Ansätze zu erlernen; Phänomene aktiven und passiven Sportkonsums sportpsychologisch zu analysieren und unter Anleitung zu evaluieren; komplexe Probleme lösungsorientiert zu reflektieren, die eigene Informationsnutzung zu beurteilen, im Team zu kommunizieren und flexibel zu agieren und eigene Lernaktivitäten zielgerichtet zu überwachen und zu verändern</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportpädagogik</b>                      Nachdem Studierende das Modul besucht haben, können sie:                      aktuelle sportpädagogische Forschungsfelder benennen und beschreiben; ausgesuchte Forschungsfragen identifizieren und beantworten; eigene Forschungsfragen entwickeln und differenziert beurteilen; Verbindungen zu mutterwissenschaftlichen Theorieansätzen herstellen; Unterschiede und Grenzen allgemein- und fachpädagogischer Zugänge erkennen; komplexe Aufgaben und Probleme bewältigen; Zielsetzungen kommunikativ abstimmen und kooperative Lösungsstrategien entwickeln.</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportsoziologie</b>                      Nachdem Studierende das Modul besucht haben, können sie:                      sportsoziologischer Begriffe und Theorien benennen und beschreiben; Verbindungslinien zu mutterwissenschaftlichen Theorieofferten herstellen; das Verhältnis von Sport und Gesellschaft reflektieren; die aktuelle Sportentwicklung beurteilen; Sporttypische Sozialkompetenzen im Spannungsverhältnis von Konflikt und Assoziierung reflektieren; inter- und transdisziplinäre Bezüge herstellen; sportsoziologische Fragestellungen und Theorien in Bezug auf spätere Berufsfelder einschätzen.</p> <p><b>Seminar Aktuelle Themen der Sportmedizin</b>                      Nachdem Studierende das Modul besucht haben, können sie:                      die strukturelle Organisation des menschlichen Körpers erläutern und die Zusammenhänge der Organsysteme erklären können; die anatomische Terminologie verwenden, um Körperebenen und Positionen zu benennen; Muskuloskeletalsystems in den Grundsätzen beschreiben; allgemeine und spezielle Funktionen des Nervensystems aufzählen; Hormone und ihre Zielorgane beschreiben; Sinneswahrnehmungen verstehen, die durch verschiedene energetische Stimuli beim Sehen, Hören, Gleichgewicht, Riechen und Schmecken auftreten; sportmedizinische Besonderheiten der Sportbelastung und Sportprophylaxe in unterschiedlichen Lebensabschnitten beschreiben; Aufgaben der Sportmedizin im Hochleistungssport und des Extremsport verstehen; aktuelle sportmedizinische Forschungs- und Problemfelder benennen und beschreiben; ausgewählte Forschungsfragen und -probleme analysieren und diskutieren; sportmedizinische Erkenntnisse darstellen und kritisch reflektieren, Unterschiede und Grenzen allgemein- und fachpädagogischer Zugänge erkennen; die Logik sportmedizinischen Vorgehens verstehen und auf ein Thema anwenden; Kommunikations- und Kooperationsmittel nutzen, um Informationen auszutauschen und zu präsentieren.</p>					
4	Lehrformen					
	Dozentenvortrag, Lektürearbeit, Plenumsgespräch, Gruppenarbeit, Präsentation/ Vortrag, Medienanalyse, Portfolio, Handout, Protokoll					
5	Teilnahmevoraussetzungen					
	--					
6	Prüfungsformen					
	Schriftlich (Handout, Klausur, Protokoll oder Hausarbeit) mündlich (Vortrag/ Präsentation, Portfolio-Prüfung)					
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten					
	Bestandene Studienleistung: Referat, Handout, Protokoll, Portfolio-Prüfung und Klausur/Hausarbeit					
8	Verwendung					
	Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik und M.A. Sportmanagement					
9	Stellenwert der Note für die Endnote					
	9/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.)					
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende					
	Prof. Dr. Karl-Heinrich Bette, Prof. Dr. Franz Bockrath, Prof. Dr. Frank Hänsel, Prof. Dr. André Seyfarth, Prof. Dr. Josef Wiemeyer, Dr. Christian Simon					
11	Sonstige Informationen					
	Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.					

# Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

## C. Sportpraxis (MSSI-3)

MSSI-3 - Sportpraxis						
C. Sportpraxis						
- Code	- Cred its	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus	
MSSI-3	6 CP	180 h	120 h	1. / 2. Semester	Alle 2 Semester	
1	Lehrveranstaltungen (Code, Titel, Form) - MSSI_3_1 Sportpraxis I AKV/AKT* - MSSI_3_2 Sportpraxis II AKV/AKT* *Auswahl aus dem Angebot an Individual-, Mannschafts- und Trendsportarten			Kontaktzeit 2 SWS/ 30 h 2 SWS/ 30 h	geplante Gruppengröße - Je nach Angebot - Je nach Angebot	
2	Inhalte (Auswahl) <b>AKT Individualsportart (Schwimmen, Leichtathletik, Turnen)</b> Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen in der jeweiligen Sportart; Aspekte der Trainingsplanung und Trainingskonzeption; Disziplinspezifische Methoden des Technik-, Taktik- und Konditionstrainings; Aspekte des Nachwuchs- und Leistungstrainings; Wettkampfbestimmungen und Organisationsstrukturen in der jeweiligen Sportart; Übung und Reflexion im Bereich Trainingsplanung, -durchführung und -auswertung. <b>AKV Individualsportart (Schwimmen, Leichtathletik, Turnen)</b> Didaktisch-methodische Aspekte in der jeweiligen Sportart für das Handlungsfeld Schule und Verein; Übung und Reflexion im Bereich von Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht in der jeweiligen Sportart; Besonderheiten im Handlungsfeld Schule und Verein; Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen in der jeweiligen Sportart <b>AKT Mannschaftssportart (Handball, Fußball, Volleyball, Basketball)</b> Physische- und psychische Leistungskomponenten im jeweiligen Sportspiel; Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen im jeweiligen Sportspiel; Aspekte der Trainingsplanung und Trainingskonzeption in Sportspielen; Methoden des Technik-, Taktik- und Konditionstrainings in Sportspielen; Aspekte des Nachwuchs- und Leistungstrainings; Coaching im Sportspiel; Wettkampfbestimmungen und Organisationsstrukturen im jeweiligen Sportspiel; Übung und Reflexion im Bereich Trainingsplanung, -durchführung und -auswertung. <b>AKV Mannschaftssportart (Handball, Fußball, Volleyball, Basketball)</b> Didaktisch-methodische Aspekte im jeweiligen Sportspiel für das Handlungsfeld Schule und Verein; Übung und Reflexion im Bereich von Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht im jeweiligen Sportspiel; Besonderheiten im Handlungsfeld Schule und Verein Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen im jeweiligen Sportspiel; Einsatz von Medien und methodischen Hilfsmitteln im jeweiligen Sportspiel <b>AKT Tanz</b> Verfeinerung der tänzerischen Grundformen; Kenntnisse zur Leitung von Neigungsgruppen im Tanz; neueste soziologische, historische und trainingswissenschaftliche Erkenntnisse; gesundheitliche, ästhetische Aspekte und Doping im Tanz; Tanzgestaltung, Choreografie; ästhetische Erziehung im/durch Tanz; Tanzforschung, Tanz und Sport, Tanz an Schulen <b>AKV Tanz</b> Didaktisch-methodische Aspekte von Tanzunterricht mit Berücksichtigung unterschiedlicher Tanzrichtungen und -stile; Beispiele fächerübergreifenden Unterrichts <b>AKT Trendsportart</b> Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen in der jeweiligen Sportart; Aspekte der Trainingsplanung und Trainingskonzeption der Sportart; Methoden des Technik-, Taktik- und Konditionstrainings der Sportart; Soziologische Aspekte des Trendsports; Wettkampfbestimmungen und Organisationsstrukturen der Sportart <b>AKV Trendsportart</b> Didaktisch-methodische Aspekte in der jeweiligen Sportart für das Handlungsfeld Schule und Verein; Übung und Reflexion im Bereich von Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht in der Sportart; Besonderheiten des Trendsports im Handlungsfeld Schule und Verein; Lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen im Trendsport; Einsatz von Medien und methodischen Hilfsmitteln im Trendsport/					
3	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen <b>AKT Individualsportart</b> lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen in der jeweiligen Sportart beschreiben, präsentieren und beurteilen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Wettkampf- und Leistungssports anwenden; erweiterte motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten in der jeweiligen Sportart präsentieren. <b>AKV Individualsportart</b> die sportartspezifischen Methoden und Inhalte sowie Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht in der jeweiligen Sportart beschreiben, präsentieren und beurteilen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Schul- und Vereinssports anwenden; ihre motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten in der jeweiligen Sportart präsentieren. <b>AKT Mannschaftssportart</b> lerntheoretische, biomechanische und trainingswissenschaftliche Grundlagen im jeweiligen Sportspiel beschreiben, präsentieren und beurteilen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Wettkampf- und Leistungssports anwenden; motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten im jeweiligen Sportspiel dokumentieren; Gruppenprozesse, Kommunikationstechniken und Konfliktlösungsstrategien zur Übernahme von Führungsverantwortung als Trainer, Lehrer und/oder Übungsleiter beschreiben und anwenden. <b>AKV Mannschaftssportart</b> sportspielspezifische Methoden und Inhalte, sowie Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht im jeweiligen Sportspiel beschreiben, präsentieren und beurteilen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Schul- und Vereinssports anwenden; erweiterte motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten im jeweiligen Sportspiel präsentieren; Wissen über Gruppenprozessen, Kommunikationstechniken und Konfliktlösungsstrategien zur Übernahme von Führungsverantwortung als Lehrer, Trainer und/oder Übungsleiter präsentieren und anwenden. <b>AKT Tanz</b> sich selbstständig in eine Tanzrichtung und -stil einarbeiten; selbstgesteuert und autonom Tanzunterricht planen und durchführen; Tanzunterricht evaluieren; größere Tanzchoreografien produzieren, demonstrieren und vermitteln; eine höhere Bewegungsqualität präsentieren; aktuelle Beiträge aus der Tanzforschung interpretieren; Soziologische, historische, trainingswissenschaftliche, gesundheitliche und ästhetische Aspekte im Tanz wiedergeben, kritisch diskutieren und differenzieren; im Rahmen einer Lehrkräftätigkeit Kommunikationstechniken im Unterricht anwenden und Konflikte in Unterrichtssituationen konstruktiv lösen sowie Gruppenprozesse im Unterricht und in choreografischen Prozessen einschätzen, sinnvoll agieren und angemessen kooperieren. <b>AKV Tanz</b> sich selbstständig in eine Tanzrichtung und -stil einarbeiten; weitgehend selbstgesteuert und autonom Tanzunterricht in Schule und Verein planen und durchführen; Tanzunterricht evaluieren; kleinere Tanzchoreografien produzieren, demonstrieren und vermitteln; im Rahmen einer Lehrkräftätigkeit Kommunikationstechniken im Unterricht anwenden und Konflikte in Unterrichtssituationen konstruktiv lösen sowie Gruppenprozesse im Unterricht einschätzen, sinnvoll agieren und angemessen kooperieren <b>AKT Trendsportart</b> sportspielspezifische Methoden und Inhalte, sowie Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht in der jeweiligen Trendsportart beschreiben und vergleichen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Wettkampf- und Leistungssports anwenden; erweiterte und verbesserte motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten in der jeweiligen Trendsportart präsentieren; Gruppenprozesse, Kommunikationstechniken und Konfliktlösungsstrategien zur Übernahme von Führungsverantwortung als Lehrer, Trainer und/oder Übungsleiter beschreiben, bewerten und anwenden <b>AKV Trendsportart</b> sportspielspezifische Methoden und Inhalte, sowie Konzeption, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht in der jeweiligen Trendsportart beschreiben, präsentieren und beurteilen; aus diesem Wissen selbstständig Handlungswissen generieren und dieses in verschiedenen Kontexten des Schul- und Vereinssports anwenden; erweiterte und verbesserte motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten in der jeweiligen Trendsportart präsentieren; Gruppenprozesse, Kommunikationstechniken und Konfliktlösungsstrategien zur Übernahme von Führungsverantwortung als Lehrer, Trainer und/oder Übungsleiter beschreiben, bewerten und anwenden					
4	Lehrformen: Dozentenvortrag, Lehrproben der Studierenden, praktisches Üben unter Anleitung der Lehrkraft und/oder Referate					
5	Teilnahmevoraussetzungen: GK der jeweiligen Sportart					
6	Prüfungsformen (Sonderform) Schriftlich (Lehrprobenentwürfe, Hausarbeit oder Klausur; Mündlich (Referat; Praktisch (Lehrprobe, Leistungsüberprüfung)					
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten: Bestandene Studienleistung: Lehrproben schriftlich und praktisch, sportpraktische Prüfung (Demonstration, Leistung), Referat, Hausarbeit und/oder Klausur					
8	Verwendung: Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik und M.A. Sportmanagement					
9	Stellenwert der Note für die Endnote 6/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.					
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende: Dr. Christian Simon, Ralf Simon, Christiane Dieter-Rotenberger, Dr. Miriam Hilgner-Recht					
11	Sonstige Informationen Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.					

## D. Vertiefung Informatik (IM-P und IM-S)

IM-P – Vertiefung Informatik (Prüfungsleistungen)					
D. Vertiefung Informatik					
Code	Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
IM-P	2 Varianten: (A) 23-26 CP (B) 20 CP	690-780 h 600 h	Je nach Angebot	1. -3.Semester	Alle 2 Semester
1	<b>Modulbereiche</b> (Code, Titel, Form) HCS Human Computer Systems* NCS Net-Centric Systems* DKE Data & Knowledge Engineering* SE Software Engineering* CE Computational Engineering* (Pro Modulbereich: ≥ 6 CP)		<b>Kontaktzeit</b> Je nach Angebot	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30 - 30 - 30 - 30	
2	<b>Inhalte</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik<sup>1)</sup></i>				
3	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
4	<b>Lehrformen</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> - -				
6	<b>Prüfungsformen</b> <i>Fakultativ</i>				
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
8	<b>Verwendung</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> 20/103 bis 26/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen).				
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Studiendekan des Fachbereichs Informatik				
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.				

\* Wahlpflichtbereich: Lehrveranstaltungen der Fachbereiche 20 und 4 – Gesamtumfang: 32 CP (Prüfungsleistungen aus 2 bis 3 Modulbereichen und Studienleistungen)

- Human Computer Systems (IM-HCS; FB 20)<sup>1)</sup>
- Net Centric Systems (IM-NCS; FB 20)<sup>1)</sup>
- Data & Knowledge Engineering (IM-DKE; FB 20)<sup>1)</sup>
- Software Engineering (IM-SE; FB 20)<sup>1)</sup>
- Computational Engineering (IM-CE; FB 20, FB4)<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Eine detaillierte Modulaufistung befindet sich in dem Band 2 beiliegendem Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik, das in der vorliegenden Form im September 2010 durch die Agentur ACQIN akkreditiert wurde (siehe Akkreditierungsurkunde Band 2).

## Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

IM-S – Vertiefung Informatik (Studienleistungen oder Projekte)					
D. Vertiefung Informatik					
Code	Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
IM-S	2 Varianten: (A) 6 - 9 CP (B) 12 CP	180 – 270 h 360 h	Je nach Angebot	1. – 3. Semester	Alle 2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) IM-S-A Studienleistungen (6-9 CP aus Seminaren, Praktika oder Studienarbeiten) IM-S-B Projekt (z. B. Robotik)		<b>Kontaktzeit</b> Je nach Angebot	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30	
2	<b>Inhalte</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
3	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
4	<b>Lehrformen</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> - -				
6	<b>Prüfungsformen</b> <i>Siehe Modulhandbuch Vertiefung Informatik für Master of Science Sportwissenschaft und Informatik</i>				
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Studienleistung				
8	<b>Verwendung</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> 6-12/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen).				
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Studiendekan des Fachbereichs Informatik				
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.				

## E. Projekt-/ Forschungsorientierte Integration (MSSI-4 – MSSI-6)

MSSI-4 - Technologie-basierte Informations-, Trainings- und Lernsysteme (TITL)					
E Integration von Sportwissenschaft und Informatik in F&E					
Code	Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
MSSI-4	10 CP	300 h	210 h	2./3. Semester	Alle 2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) MSSI-4_1 TITL S2 + Ü1 (5 CP) MSSI-4_2 TITL Projekt S1 + Ü2 (5 CP)			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS/ 45 h 3 SWS/ 45 h	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30
2	<b>Inhalte</b> <b>Seminar TITL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Messplatztraining</li> <li>- Multimediale Lehr-Lernsysteme</li> <li>- Ubiquitous Computing</li> <li>- Animations- und Simulationssysteme</li> <li>- AR und VR</li> <li>- Computerspiele und Serious Games</li> </ul> <b>Projektveranstaltung TITL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planung und Durchführung eines Forschungs- und Entwicklungsprojektes zum Anwendungsbereich TITL</li> <li>- Projekte in kleinen Teams (3 – 5 Mitglieder)</li> </ul>				
3	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Seminar TITL</b> Nach dem Besuch des Seminars können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- die wesentlichen Grundlagen von TITL benennen und beschreiben</li> <li>- die wesentlichen Vor- und Nachteile unterschiedlicher TITL-Ansätze diskutieren und gegenüberstellen</li> <li>- die praktische Bedeutung der verschiedenen TITL-Ansätze diskutieren und kritisch reflektieren</li> <li>- ausgewählte TITL-Ansätze zur Lösung praktischer Fragestellungen anwenden</li> <li>- sich in Einzel- und Teamarbeit einzelne TITL-Ansätze erarbeiten, indem relevante Literatur recherchiert, bewertet, ausgewählt und schriftlich/mündlich präsentiert wird</li> <li>- vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien einsetzen, um relevante Informationen zu TITL-Ansätzen und – Werkzeugen zu recherchieren, zu bewerten und zu beschaffen.</li> </ul> <b>Projektveranstaltung TITL</b> Nach dem Besuch der Projektveranstaltung können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Kenntnisse zu TITL-Ansätzen und –Werkzeugen in einem konkreten Projekt reflektiert und kreativ anwenden, indem geeignete Ansätze und Werkzeuge ausgewählt, angepasst, weiterentwickelt und eingesetzt werden</li> <li>- ein konkretes Forschungs- und Entwicklungsprojekt zu einer ausgewählten TITL-Fragestellung strukturiert planen, qualitätsgesichert durchführen und evaluieren</li> <li>- in Teamarbeit verschiedene Aufgaben arbeitsteilig übernehmen, die Arbeiten koordinieren und die Teilergebnisse angemessen integrieren</li> <li>- die verschiedenen Projektphasen angemessen dokumentieren und evaluieren</li> <li>- die Projektergebnisse angemessen präsentieren und diskutieren.</li> </ul>				
4	<b>Lehrformen</b> Dozentenvortrag, Studierendenvortrag; Beratungsgespräche, Projektbesprechungen Projektvorstellung und -diskussion				
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> - -				
6	<b>Prüfungsformen</b> Seminar: schriftliche und mündliche Leistungen (Handout, Vortrag) Projekt: schriftlicher Projektbericht, Projektpräsentation, Artefakt/Produkt				
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten:</b> Bestandene Prüfungsleistungen				
8	<b>Verwendung:</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote:</b> 10/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen).				
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:</b> Prof. Dr. Josef Wiemeyer				
11	<b>Sonstige Informationen:</b> Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.				

## Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

<b>MSSI-5 - IT-gestützte Organisations- und Verwaltungssysteme (ITOV)</b>					
<b>E Integration von Sportwissenschaft und Informatik in F&amp;E</b>					
Code	Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
MSSI-5	10 CP	300 h	210 h	2./3. Semester	Alle 2 Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) MSSI-5_1 ITOV S2 + Ü1 (5 CP) MSSI-5_2 ITOV Projekt S1 + Ü2 (5 CP)			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS/ 45 h 3 SWS/ 45 h	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> <b>Seminar ITOV</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ITOV in Vereinen, Landes- und Spitzenverbänden                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Behandlung von Anforderungen und Vorgehensweisen bei der Einführung der Informationstechnik in die Aufbau- und Ablauforganisation von Verbänden</li> <li>o Informations- und Kommunikationsmanagement, Verein - Verband</li> <li>o Datenbanken im Netz: Client/Server-Computing, Verteilte Datenbanken, Web-Datenbanken</li> <li>o Internet, Content-Management-Systeme</li> <li>o Datenschutz</li> </ul> </li> <li>- ITOV bei Wettkämpfen und sportlichen Events                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Wettkampfsysteme</li> <li>o Online-Anmeldeverfahren, Dokumentation von Ergebnissen im Internet</li> <li>o Projektvorbereitung: Problemanalyse, Machbarkeitsstudie, Projektauftrag, Pflichten- und Lastenheft</li> <li>o Projektplanung: Projektziele, Risikoanalyse, Projektstrukturplan, Ablauf- und Terminplan, Kosten- und Einsatzmittelpplan, Qualitätsmanagement</li> <li>o IT-Unterstützung: Projektmanagement-Software</li> </ul> </li> <li>- IT-Sicherheit                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Erstellen von Sicherheitskonzepten</li> <li>o Grundlegende Verschlüsselungsverfahren und –software</li> <li>o Elektronische und mechanische Netzzugangssicherung</li> <li>o Sicherheit von WLAN und neuere Entwicklungen im Mobilfunk</li> <li>o Sicherheit durch Personalführung</li> </ul> </li> </ul> <b>Projektveranstaltung ITOV</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planung und Durchführung eines Forschungs- und Entwicklungsprojektes zum Anwendungsbereich ITOV</li> <li>- Projekte in kleinen Teams (3 – 5 Mitglieder)</li> </ul>				
<b>3</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Seminar ITOV</b> Nach dem Besuch des Seminars können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- die wesentlichen Grundlagen von ITOV benennen und beschreiben</li> <li>- die wesentlichen Vor- und Nachteile unterschiedlicher ITOV -Ansätze diskutieren und gegenüberstellen</li> <li>- die praktische Bedeutung der verschiedenen ITOV -Ansätze diskutieren und kritisch reflektieren</li> <li>- ausgewählte ITOV-Ansätze zur Lösung praktischer Fragestellungen anwenden</li> <li>- sich in Einzel- und Teamarbeit einzelne ITOV-Ansätze erarbeiten, indem relevante Literatur recherchiert, bewertet, ausgewählt und schriftlich/mündlich präsentiert wird</li> <li>- vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien einsetzen, um relevante Informationen zu ITOV-Ansätzen und –Werkzeugen zu recherchieren, zu bewerten und zu beschaffen.</li> </ul> <b>Projektveranstaltung ITOV</b> Nach dem Besuch der Projektveranstaltung können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Kenntnisse zu ITOV-Ansätzen und –Werkzeugen in einem konkreten Projekt reflektiert und kreativ anwenden, indem geeignete Ansätze und Werkzeuge ausgewählt, angepasst, weiterentwickelt und eingesetzt werden</li> <li>- ein konkretes Forschungs- und Entwicklungsprojekt zu einer ausgewählten ITOV-Fragestellung strukturiert planen, qualitätsgesichert durchführen und evaluieren</li> <li>- in Teamarbeit verschiedene Aufgaben arbeitsteilig übernehmen, die Arbeiten koordinieren und die Teilergebnisse angemessen integrieren</li> <li>- die verschiedenen Projektphasen angemessen dokumentieren und evaluieren</li> <li>- die Projektergebnisse angemessen präsentieren und diskutieren.</li> </ul>				
<b>4</b>	<b>Lehrformen:</b> Dozentenvortrag, Studierendenvortrag; Beratungsgespräche, Projektbesprechungen, Projektvorstellung und -diskussion				
<b>5</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b> - -				
<b>6</b>	<b>Prüfungsformen:</b> Seminar: schriftliche und mündliche Leistungen (Handout, Vortrag), Projekt: schriftlicher Projektbericht, Projektpräsentation, Artefakt/Produkt				
<b>7</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten:</b> Bestandene Prüfungsleistungen				
<b>8</b>	<b>Verwendung:</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
<b>9</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote:</b> 10/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.)				
<b>10</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende:</b> Dietbert Schöberl				
<b>11</b>	<b>Sonstige Informationen:</b> Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.				

## Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

MSSI-6 - Sensor-basierte Analyse- und Simulationssysteme (SBAS)					
E Integration von Sportwissenschaft und Informatik in F&E					
Code	Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
MSSI-6	10 CP	300 h	210 h	2./3. Semester	Alle 2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) MSSI-6_1 SBAS S2 + Ü1 (5 CP) MSSI-6_2 SBAS Projekt S1 + Ü2 (5 CP)			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS/ 45 h 3 SWS/ 45 h	<b>geplante Gruppengröße</b> - 30 - 30
2	<b>Inhalte</b> <b>Seminar SBAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Messen in der Sportwissenschaft (Überblick) – Biomechanik, Sportmedizin, Trainingswissenschaft, Sportpsychologie</li> <li>- Physiologische, psychologische und psychophysiologische Ansätze</li> <li>- Ansätze der computergestützten Sportspielanalyse</li> <li>- Einordnung von Ansätzen zur Bewegungsanalyse im Sport</li> <li>- Methoden der Signalverarbeitung, Visualisierung, Archivierung</li> <li>- Inverse Modellierung</li> <li>- Vorwärtsdynamische Modelle</li> <li>- Ansätze zur Bestimmung von Modellparametern</li> <li>- Modellbasierte Bewegungsanalyse und Modellvorhersagen</li> </ul> <b>Projektveranstaltung SBAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planung und Durchführung eines Mess- bzw. Simulationsprojekts im Anwendungsbereich SBAS</li> <li>- Projekte in kleinen Teams (3 – 5 Mitglieder)</li> </ul>				
3	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Seminar SBAS</b> Nach dem Besuch des Seminars können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- Messgeräte und Sensoren kontextbezogen auswählen und deren Vor- und Nachteile kennzeichnen,</li> <li>- mit Messgeräten und Messaufbauten praktisch arbeiten und forschungsnah Experimente durchführen,</li> <li>- basierend auf Messergebnissen kontextbezogene Aussagen formulieren, einordnen und hinterfragen.</li> </ul> <b>Projektveranstaltung SBAS</b> Nach dem Besuch der Projektveranstaltung können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>- biomechanische Bewegungsmodelle entwickeln und Modellvorhersagen treffen,</li> <li>- Analysemethoden und Modellansätze im Kontext (z.B. Sport, Rehabilitation) anwenden, praxisrelevante Anforderungen formulieren und Lösungsansätze und Vorgehensweisen erarbeiten,</li> <li>- Mess- und Simulationsergebnisse auswerten, archivieren, präsentieren und dokumentieren.</li> </ul>				
4	<b>Lehrformen</b> Dozentenvortrag, Studierendenvortrag; Beratungsgespräche, Projektbesprechungen Projektvorstellung und -diskussion				
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Grundkenntnisse in Programmierung und in Grundlagen Biomechanik				
6	<b>Prüfungsformen</b> Seminar: schriftliche und mündliche Leistungen (Handout, Vortrag) Projekt: schriftlicher Projektbericht, Projektpräsentation, Routinen zur Datenauswertung, Simulationsmodelle				
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Prüfungsleistungen				
8	<b>Verwendung</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> 10/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.)				
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Andre Seyfarth				
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die relevante Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.				



**F. Studium generale (SG)**

<b>SG – Studium generale</b>						
<b>F. Studium generale</b>						
- SG	<b>Code</b>	- <b>Cre dits</b> - 8 CP	<b>Workload</b> 240 h	<b>Selbststudium</b> Nach Angebot	<b>Studiensemester</b> 1. Semester	<b>Angebotsturnus</b> Alle 2 Semester
<b>1</b>	- <b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) Vorlesungen, Seminare, integrierte Veranstaltungen aus anderen Fachbereichen (nach Maßgabe des Angebots)			<b>Kontaktzeit</b> Nach Angebot	<b>geplante Gruppengröße</b> 30	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> - Angebote anderer Fachbereiche zur Erweiterung des Wissens					
<b>3</b>	- <b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Nach dem Besuch des Studium Generale können die Studierenden - die Methoden und Erkenntnisse anderer Fächer beschreiben und beurteilen - die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Informatik, Sportwissenschaft und anderen Fächern analysieren und vergleichend gegenüber stellen					
<b>4</b>	<b>Lehrformen</b> Nach Maßgabe des Angebots					
<b>5</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> - -					
<b>6</b>	<b>Prüfungsformen</b> --					
<b>7</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Studienleistung: je nach Angebot					
<b>8</b>	<b>Verwendung</b> Wahlpflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik					
<b>9</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Die Noten des Studium generale gehen nicht in die Endnote ein.					
<b>10</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Josef Wiemeyer					
<b>11</b>	<b>Sonstige Informationen</b> Die gewählten Lehrveranstaltungen werden vorab mit dem Modulverantwortlichen abgesprochen.					

### G. Praxis (MSSI-PR, MSSI-MT)

MSSI-PR - Praktikum					
G. Praxis					
- Code	- Cre	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
MSSI-PR	9 CP	270 h	255 h	3. Semester	Alle 2 Semester
1	- <b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) - MSSI-PK Projektkolloquium K		<b>Kontaktzeit</b> 1 SWS/ 15 h	<b>geplante Gruppengröße</b> 30	
2	<b>Inhalte</b> - Anwendung und Transfer der im Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in einem studiengangsbezogenen Tätigkeitsfeld in oder außerhalb der Hochschule				
3	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Nach dem Besuch des Praktikums können die Studierenden - die im Studium erworbenen sportwissenschaftlichen und informatischen Kenntnisse und Fertigkeiten in einem studiengangsbezogenen Tätigkeitsfeld in oder außerhalb der Hochschule anwenden - angemessene IT-Lösungen für ausgewählte Probleme und Fragestellungen des jeweiligen Tätigkeits- bzw. Anwendungsfeldes identifizieren, entwickeln und beurteilen - die Qualität bestehender IT-Lösungen durch Anwendung und Integration des sportwissenschaftlichen und informatischen Wissens beurteilen - bestehende IT-Lösungen anpassen und weiterentwickeln.				
4	<b>Lehrformen</b> Beratungs- und Projektbesprechungen (Kolloquium), Präsentation, Projektbericht				
5	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> --				
6	<b>Prüfungsformen</b> --				
7	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Studienleistung: Projektbericht				
8	<b>Verwendung</b> Pflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
9	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Die Praktikumsnote geht nicht in die Endnote ein.				
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Josef Wiemeyer				
11	<b>Sonstige Informationen</b> --				

## Modulkatalog Master of Science Sportwissenschaft und Informatik

MSSI-PR – Master Thesis					
G. Praxis					
- Code	- Credits	Workload	Selbststudium	Studiensemester	Angebotsturnus
MSSI-MT	30 CP	900 h	885 h	4. Semester	Jedes Semester
<b>1</b>	- <b>Lehrveranstaltungen</b> (Code, Titel, Form) - MSSI-MT Projektbetreuung S			<b>Kontaktzeit</b> 1 SWS/ 15 h	<b>geplante Gruppengröße</b> 30
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellen eines Projektplans (Forschungs- und Entwicklungsprojekt)</li> <li>- Planung, Durchführung und Auswertung eines Forschungs- und Entwicklungsprojektes im Schnittstellenbereich von Sportwissenschaft und Informatik</li> <li>- Sicherung der Qualität durch formative und summative Evaluation</li> <li>- Recherche und Beschaffung der relevanten Informationen</li> <li>- Mündliche und/oder schriftliche Berichterstattung über Zwischenergebnisse</li> <li>- Anfertigung eines schriftlichen Abschlussberichtes</li> </ul>				
<b>3</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Nach Fertigstellung der Master thesis sollen die Studierenden in der Lage sein <ul style="list-style-type: none"> <li>- eine Fragestellung an der Schnittstelle von Sportwissenschaft und Informatik selbstständig wissenschaftlich zu bearbeiten, indem sie die relevanten Informationen recherchieren, bewerten und beschaffen.</li> <li>- die relevanten Ansätze und Werkzeuge an der Fragestellung orientiert reflektiert auswählen, vergleichend gegenüber stellen, kreativ einsetzen, ggf. anpassen oder neue Ansätze/ Werkzeuge entwickeln.</li> <li>- das Forschungs- und Entwicklungsprojekt angemessen gliedern und die relevanten Maßnahmen zur Sicherung der Qualität anwenden.</li> <li>- über den Projektstand angemessen informieren, indem mündliche und/oder schriftliche Zwischenberichte erstellt werden.</li> </ul>				
<b>4</b>	<b>Lehrformen</b> Beratung, Kolloquium				
<b>5</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> - -				
<b>6</b>	<b>Prüfungsformen</b> Schriftlich (Master thesis)				
<b>7</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Prüfungsleistung				
<b>8</b>	<b>Verwendung</b> Pflichtleistung im Studiengang M. Sc. Sportwissenschaft & Informatik				
<b>9</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> 30/103 (von der Gesamtkreditzahl von 120 werden Praktikum (9 CP) und Studium generale (8 CP) abgezogen.)				
<b>10</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Josef Wiemeyer				
<b>11</b>	<b>Sonstige Informationen</b> Das Thema der Master thesis soll möglichst interdisziplinär angelegt und betreut werden.				