

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Modul B16		IT-Recht
Studiensemester	3.	
Credits	5	
Status	Pflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. iur. Karl Wolfhart Nitsch (FH Lübeck)	
Lerngebiet	IT- und Computerrecht	
Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	Die Studierenden erlernen die Grundstrukturen des IT- und Computerrechts.
	Verstehen	Die Studierenden verstehen die Grundsätze der anzuwendenden gesetzlichen Regelungen des IT- und Computerrechts.
	Anwenden	Sie sind in der Lage, Probleme und Risiken von Unternehmen und Privatpersonen auf dem Rechtsgebiet IT- und Computerrecht zu erkennen, zu bearbeiten und zu lösen.
	Analysieren	Die Studierenden können die gesetzlichen Regelungen des IT- und Computerrechts analysieren.
	Synthetisieren	Die Studierenden können einen Fall aus dem Bereich des IT- und Computerrechts bearbeiten und einer praxisgerechten Lösung zuführen.
	Evaluiieren	Die Studierenden können verschiedene rechtliche Sachverhalte im Bereich des IT- und Computerrechts aufgrund bestimmter rechtlicher Kriterien vergleichen oder bewerten.
Methodenkompetenzen	Wissen	Die Studierenden erlernen Methoden zum Erkennen der Grundstrukturen des IT- und Computerrechts.
	Verstehen	Die Studierenden verstehen rechtliche Probleme des IT- und Computerrechts im Hinblick auf Risiken von Unternehmen und Privatpersonen.
	Anwenden	Die Studierenden wenden die Rechtsvorschriften des IT- und Computerrechts nach methodisch erlernten Regeln auf konkrete Fallgestaltungen an.
	Analysieren	Die Studierenden erkennen und überprüfen die Folgerichtigkeit von rechtlichen Hypothesen mit gegebenen Informationen und Annahmen.
	Synthetisieren	Die Studierenden können einen Fall aus dem Bereich des IT- und Computerrechts mit erlernten Methoden subsumieren, bearbeiten und einer praxisgerechten Lösung zuführen.

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

	Evaluieren	Die Studierenden können Sachverhalte des IT- und Computerrechts aufgrund erworbener Methodenkenntnisse vergleichen und bewerten.
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	Die Studierenden erlernen soziale Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, Fragen des IT- und Computerrechts offensiv, eigenverantwortlich und kompetent anzugehen.
	Verstehen	Die Studierenden verstehen rechtliche Probleme des IT- und Computerrechts.
	Anwenden	Die Studierenden wenden die erworbenen Fähigkeiten auf praktische Fälle an.
	Analysieren	Die Studierenden erkennen die systemischen Zusammenhänge des IT- und Computerrechts.
	Synthetisieren	Die Studierenden können einen Fall aus dem Bereich des IT- und Computerrechts mit erlernten Methoden subsumieren, bearbeiten und einer sozial abgewogenen praxisgerechten Lösung zuführen.
	Evaluieren	Die Studierenden können Sachverhalte des IT- und Computerrechts aufgrund erworbener Methodenkenntnisse vergleichen und bewerten.
Teilnahmevoraussetzungen		
zwingend	---	
empfohlen	---	
Medien-/Lernform		
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.		
Arbeitsaufwand / Workload		Stunden
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)		123
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)		11
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule		16
Präsenzen		
Dauer	3 x 180 Minuten	
Präsenzinhalte	In der Präsenzveranstaltung werden unter Zugrundelegung der begleitenden Studienmaterialien praktische Übungen im Umgang mit Gesetzen aus dem Bereich des IT- und Computerrechts anhand anwendungsbezogener Fallbeispiele aus dem Lehrgebiet des Studienmoduls durchgeführt.	
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit	
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch	
Prüfung		
Prüfungsvorleistung	Teilnahme an den Präsenzterminen	
Teilleistungsnachweise	---	
Prüfungsform	Klausur (120 Minuten)	
Literatur	Dörr / Schwartmann, Medienrecht, Verlag C.F. Müller Eisenmann / Jautz, Grundriss Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Verlag C. F. Müller Petersen, Medienrecht, Verlag C.H. Beck Steckler, Urheber- Medien- und Werberecht, Cornelsen-Verlag Steckler, Grundzüge des IT-Rechts, Verlag Vahlen	
Sonstige Hinweise	Es ist erforderlich, studienbegleitend stets die anzuwendenden Gesetze sorgfältig durcharbeiten. Als Gesetzessammlung wird zur Anschaffung	

	empfohlen: Textausgabe IT- und Computerrecht, Verlag C. H. Beck
Studieninhalte IT-Recht	
Zusammenfassung	Das Modul beinhaltet eine praxisbezogene und anwendungsorientierte Darstellung des IT- und Computerrechts. Schwerpunkte sind hierbei das Medienrecht, das Urheberrecht und das Datenschutzrecht.
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	Thema 1: Verfassungsrechtliche Grundlagen Thema 2: Mediengesetze nach medialen Erscheinungsformen Thema 3: Recht des elektronischen Geschäftsverkehrs Thema 4: Schutz des geistigen Eigentums Thema 5: Wettbewerbsrecht Thema 6: Datenschutz, Jugendschutz und allgemeine Strafvorschriften Thema 7: Domainrecht