

# HS'BI

Hochschule  
Bielefeld  
University of  
Applied Sciences  
and Arts

Prüfungsordnung (PO)  
für das Zertifikatsangebot Virtuelle Realität  
in der gesundheitsberuflichen Bildung an  
der Hochschule Bielefeld

**Prüfungsordnung (PO)  
für das Zertifikatsangebot „Virtuelle Realität  
in der gesundheitsberuflichen Bildung“ an der  
Hochschule Bielefeld  
(University of Applied Sciences and Arts)  
vom  
03. April 2023**

**Nichtamtliche Lesefassung**

Aufgrund des § 22 Abs. 1 Nr. 3, § 2 Abs. 4 und des § 62 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 16. September 2014 (GV. NRW. S. 547) zuletzt geändert durch Gesetz vom 30. Juni 2022 (GV. NRW. S.780 b) hat die Hochschule Bielefeld die folgende Prüfungsordnung (PO) erlassen:

- § 1 Geltungsbereich der Prüfungsordnung, ergänzende Regelungen
- § 2 Ausrichtung, Qualifikationsziele
- § 3 Zugangsvoraussetzungen
- § 4 Studienbeginn, Studiendauer, Studiumumfang
- § 5 Art und Organisation des Zertifikatsangebotes
- § 6 Durchführung der studienbegleitenden Modulprüfung
- § 7 Zertifikat
- § 8 In-Kraft-Treten, Veröffentlichung

**Anlage 1:** Modulbeschreibung

## **§ 1**

### **Geltungsbereich der Prüfungsordnung, ergänzende Regelungen**

- (1) Diese Prüfungsordnung (PO) gilt für das Zertifikatsangebot „Virtuelle Realität in der gesundheitsberuflichen Bildung“ an der Hochschule Bielefeld.
- (2) Ergänzend zu den Regelungen dieser Prüfungsordnung gilt die Rahmenprüfungsordnung für Bachelorstudiengänge an der Hochschule Bielefeld in der jeweils gültigen Fassung.

## **§ 2**

### **Ausrichtung, Qualifikationsziele**

- (1) Das Zertifikatsangebot richtet sich insbesondere an pädagogisches Personal von Gesundheitsberufen mit einer pädagogischen Qualifizierung als Praxisanleitende, sowie an Lehrkräfte an den Schulen des Gesundheitswesens mit akademischem und pädagogischem Hochschulabschluss.
- (2) Das Zertifikatsangebot vermittelt grundlegende und fortgeschrittene Fachkenntnisse in der Erstellung und Selbstbefähigung eigene Lernszenarien mittels „Virtueller Realität“ (VR) zu gestalten. Hierdurch können einerseits individuelle fachdidaktische-, mediendidaktische und technische Kompetenzen aufgebaut und vertieft und andererseits Maßnahmen zur Schulentwicklung geleistet werden.

## **§ 3**

### **Zugangsvoraussetzungen**

Zugangsvoraussetzung für die Aufnahme des Zertifikatsangebotes ist

- a. ein Hochschulabschluss (Bachelor, Master oder Diplom) in einem pädagogischen Fach oder
- b. eine mind. dreijährige abgeschlossene Ausbildung in einem Gesundheitsberuf mit zusätzlicher pädagogischer Qualifikation als Praxisanleitende mit Zertifikatsnachweis.

## **§ 4**

### **Studienbeginn, Studiendauer, Studienumfang**

- (1) Das Zertifikatsangebot kann jeweils zum Wintersemester aufgenommen werden.
- (2) Die Studiendauer beträgt einschließlich Modulprüfungen ein Semester.
- (3) Für den Erwerb eines ECTS-Punktes wird ein Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt.
- (4) Der Studienumfang des Zertifikatsangebotes beträgt 5 Leistungspunkte (ECTS-Punkte). Dies entspricht einem Arbeitsaufwand von insgesamt 150 Stunden.

## **§ 5**

### **Art und Organisation des Zertifikatsangebotes**

- (1) Das Zertifikatsangebot besteht aus den Modulen „Didaktische und technische Grundlagen“, „Hinführung zur Erstellung von Lernszenarien“, „Inhaltliche Ausgestaltung von Lernszenarien“, „Technische Umsetzung von Lernszenarien“ und „Evaluation & Reflexion des Lernszenarios“.
- (2) Die Module bauen konsekutiv aufeinander auf und können nicht als einzelne Veranstaltungen belegt werden. Die Inhalte der Module sind in der Modulbeschreibung (Anlage 1) aufgeführt.

- (3) Die Studieninhalte werden zu 75 % über Präsenzveranstaltungen und 25 % Selbststudium vermittelt.

## **§ 6**

### **Durchführung der studienbegleitenden Modulprüfung**

- (1) Für das Zertifikatsangebot ist der Prüfungsausschuss der Lehrereinheit Pflege und Gesundheit des Fachbereichs Gesundheit zuständig.
- (2) Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.
- (3) Es besteht die Möglichkeit, einmalig eine Wiederholungsprüfung im gleichen Semester zu absolvieren.
- (4) Eine Teilnahmebescheinigung wird vergeben sofern die in § 6 Abs. 2 genannte Prüfung nicht angetreten oder nicht bestanden wurde.

## **§ 7**

### **Zertifikat**

- (1) Das Zertifikat bescheinigt die erfolgreiche Teilnahme an dem Zertifikatsangebot.

## **§ 8**

### **In-Kraft-Treten, Veröffentlichung**

Diese Prüfungsordnung wird im Verkündungsblatt der Hochschule Bielefeld – Amtliche Bekanntmachungen – bekannt gegeben. Sie tritt einen Tag nach ihrer Veröffentlichung in Kraft.

-----

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Gesundheit der Hochschule Bielefeld vom 14.12.2022.

Bielefeld, den 03.April 2023

Die Präsidentin  
der Hochschule Bielefeld

Prof. Dr. Ingeborg Schramm-Wölk

## Anlage 1 zur Prüfungsordnung

Modulbeschreibung des Zertifikatsangebots „Virtuelle Realität in der gesundheitsberuflichen Bildung“.

Modul1: Didaktische und technische Grundlagen							
	Workload	Credit Points	Häufigkeit		Sem.	Dauer	Q-Niveau
	30 Std.	1	1		WiSe	3 Tage	Bachelor
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungsart</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Lehrformen (Lernformen)</b>	<b>gepl. Gruppengr.</b>	<b>Sprache</b>	
	Vorlesung Sem. Unterricht Übung Seminar	22 Std.	8 Std.	Vortrag, Fallbeispiele, Gruppenarbeit, Übung, VR, etc.	12-18	deutsch	
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) Kompetenzen</b>						
	Die Teilnehmer*innen: <ul style="list-style-type: none"> <li>entwickeln ein Verständnis von didaktischen Konzepten und Methoden,</li> <li>durchdringen ein pflegepädagogisches Konzept anhand einer exemplarischen, digital angereicherten Lernaufgabe,</li> <li>verstehen Grundzüge der Mediendidaktik und reflektieren eigene mediendidaktische Kompetenzen,</li> <li>identifizieren Grundlagen von digitalen Anwendungen und virtueller Realität.</li> </ul>						
<b>3</b>	<b>Inhalte</b>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pflegedidaktische Einführung: Lernaufgabenkonzept, Szenisches Spiel, Fallarbeit etc.</li> <li>Exemplarische Lernaufgabe</li> <li>Mediendidaktische Aspekte</li> <li>Einführung in VR-Technologie</li> <li>Selbstlernphasen: Auseinandersetzung mit didaktischen Konzepten, Methoden und Instrumenten</li> </ul>						
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>						
	keine						
<b>5</b>	<b>Prüfungsgestaltung</b>						
	Anteil an der modulübergreifenden Entwicklung eines Lernszenarios. Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.						
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points</b>						
	Bestehen der studienbegleitenden Modulprüfung.						
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls (in folgenden Studiengängen):</b>						
<b>8</b>	<b>Modulbeauftragter</b>						
	Prof. in P. Raschper, K. Schlautmann M.A., S. Marienfeld M.A.						
<b>9</b>	<b>Sonstige Informationen</b>						

Modul 2: Hinführung zur Erstellung von Lernszenarien							
	Workload	Credit Points	Häufigkeit		Sem.	Dauer	Q-Niveau
	30 Std.	1	1		WiSe	3 Tage	Bachelor
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungsart</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Lehrformen (Lernformen)</b>		<b>gepl. Gruppengr.</b>	<b>Sprache</b>
	Vorlesung Sem. Unterricht Übung Seminar	24 Std.	6 Std.	Vortrag, Fallbeispiele, Gruppenarbeit, Übung, VR		12-18	deutsch
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes Kompetenzen)</b>						
	Die Teilnehmer*innen: <ul style="list-style-type: none"> <li>reflektieren den Einsatz von didaktischen Konzepten, Methoden und Instrumenten in der gesundheitsberuflichen Ausbildung,</li> <li>analysieren Lerngegenstände im Kontext der theoretischen und praktischen Curricula,</li> <li>entwickeln ein Verständnis für den Einsatz von 360°-Video VR Technologie,</li> <li>synthetisieren eine adäquate Methode, Konzept, Instrument zur Entwicklung eigener Lernszenarien im gesundheitsberuflichen Kontext.</li> </ul>						
<b>3</b>	<b>Inhalte</b>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion der Selbstlernphase</li> <li>Curriculare Einbindung von (digitalen) Lerngegenständen</li> <li>Technische und didaktische Perspektiven von 360°-Technologie</li> <li>Exemplarische Methode: Szenisches Spiel</li> <li>Brainstorming Themenfindung</li> <li>Selbstlernphase: Konkretisierung eines Themas für die Erstellung eines Lernszenarios</li> </ul>						
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>						
	keine						
<b>5</b>	<b>Prüfungsgestaltung</b>						
	Anteil an der modulübergreifenden Entwicklung eines Lernszenarios. Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.						
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points</b>						
	Bestehen der studienbegleitenden Modulprüfung.						
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls (in folgenden Studiengängen):</b>						
<b>8</b>	<b>Modulbeauftragter</b>						
	Prof. in P. Raschper, K. Schlautmann M.A., S. Marienfeld M.A.						
<b>9</b>	<b>Sonstige Informationen</b>						

Modul 3: Inhaltliche Ausgestaltung von Lernszenarien							
	Workload	Credit Points	Häufigkeit		Sem.	Dauer	Q-Niveau
	30 Std.	1	1		WiSe	3 Tage	Bachelor
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungsart</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Lehrformen (Lernformen)</b>		<b>gepl. Gruppengr.</b>	<b>Sprache</b>
	Vorlesung Sem. Unterricht Übung Seminar	22 Std.	8 Std.	Vortrag, Fallbeispiele, Gruppenarbeit, Übung, VR, etc.		12-18	deutsch
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes Kompetenzen)</b>						
	Die Teilnehmer*innen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• experimentieren mit anwendungsorientierten Beispielen zur Erstellung von 360° VR-Szenarien,</li> <li>• identifizieren ein geeignetes Thema unter Berücksichtigung der Methode und Medien,</li> <li>• generieren passende Lerninhalte zum ausgewählten Lernszenario.</li> </ul>						
<b>3</b>	<b>Inhalte</b>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemplarische Entwicklung einer digital angereicherten Lernaufgabe (Drehen, Autorenskit WebVR)</li> <li>• Reflexion Selbstlernphase</li> <li>• Festlegung einer Methode</li> <li>• Inhaltliche Ausgestaltung des ausgewählten Lernszenarios (Leitfaden, Datenschutz)</li> <li>• Selbstlernphase: weitere Ausgestaltung der Lernszenarien</li> </ul>						
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>						
	keine						
<b>5</b>	<b>Prüfungsgestaltung</b>						
	Anteil an der modulübergreifenden Entwicklung eines Lernszenarios. Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.						
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points</b>						
	Bestehen der studienbegleitenden Modulprüfung.						
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls (in folgenden Studiengängen):</b>						
<b>8</b>	<b>Modulbeauftragter</b>						
	Prof. Dr. P. Raschper, K. Schlautmann M.A., S. Marienfeld M.A.						
<b>9</b>	<b>Sonstige Informationen</b>						

Modul 4: Technische Umsetzung von Lernszenarien							
	Workload	Credit Points	Häufigkeit		Sem.	Dauer	Q-Niveau
	30 Std.	1	1		WiSe	3 Tage	Bachelor
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungsart</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Lehrformen (Lernformen)</b>		<b>gepl. Gruppengr.</b>	<b>Sprache</b>
	Vorlesung Sem. Unterricht Übung Seminar	22 Std.	8 Std.	Vortrag, Fallbeispiele, Gruppenarbeit, Übung, VR, etc.		12-18	deutsch
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes Kompetenzen)</b>						
	Die Teilnehmer*innen: <ul style="list-style-type: none"> <li>reflektieren eigene Ausgestaltung des Lernszenarios,</li> <li>präsentieren Storyboard, Drehplanung und Ablaufplan im Autorenkit Web,</li> <li>erstellen 360° Videos und konstruieren ein 360° VR-Szenario,</li> <li>Optional: integrieren das erstellte Lernszenario in der Institution.</li> </ul>						
<b>3</b>	<b>Inhalte</b>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion Selbstlernphase</li> <li>Präsentation des Drehplans unter technischer, mediendidaktischer und fachdidaktischer Analyse</li> <li>Produktion eigener 360° (Test-) Videos</li> <li>Vertiefung Autorenkit Web &amp; VR</li> <li>Fertigstellung des 360° VR-Szenarios</li> <li>Optionale Selbstlernphase: Erprobung des eigenen 360° VR-Lernszenarios in der Institution</li> </ul>						
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>						
	keine						
<b>5</b>	<b>Prüfungsgestaltung</b>						
	Anteil an der modulübergreifenden Entwicklung eines Lernszenarios. Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.						
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points</b>						
	Bestehen der studienbegleitenden Modulprüfung.						
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls (in folgenden Studiengängen):</b>						
<b>8</b>	<b>Modulbeauftragter</b>						
	Prof. Dr. P. Raschper, K. Schlautmann M.A., S. Marienfeld M.A.						
<b>9</b>	<b>Sonstige Informationen</b>						



Modul 5 : Evaluation & Reflexion des Lernszenarios							
	Workload	Credit Points	Häufigkeit		Sem.	Dauer	Q-Niveau
	30 Std.	1	1		WiSe	3 Tage	Bachelor
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungsart</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Lehrformen (Lernformen)</b>		<b>gepl. Gruppengr.</b>	<b>Sprache</b>
	Vorlesung Sem. Unterricht Übung Seminar	24 Std.	6 Std.	Vortrag, Präsentation, Gruppenarbeit, VR, etc.		12-18	deutsch
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) Kompetenzen</b>						
	Die Teilnehmer*innen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• präsentieren die Lernszenarien mit 360° VR-Szenarien,</li> <li>• konstruieren Ideen zur Nachhaltigkeit von Lernszenarien mit 360° VR-Szenarien,</li> <li>• erkennen den Nutzen von OER in der beruflichen Bildung,</li> <li>• transferieren fachdidaktische, mediendidaktische und technische Erkenntnisse auf prospektive Lernszenarien und ausgewählten Prüfungssituationen,</li> <li>• reflektieren persönlichen Kompetenzzuwachs vor dem Hintergrund der Fortbildung.</li> </ul>						
<b>3</b>	<b>Inhalte</b>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation der Lernszenarien mit 360° VR-Szenario (Prüfungsleistung)</li> <li>• Nachhaltiger Einsatz und Implementierung der Lernszenarien sowie Entwicklung weiterer Lerngegenstände <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prüfungssituationen mit 360° VR-Technologie</li> <li>○ OER</li> </ul> </li> <li>• Reflexion Evaluation der Weiterbildung</li> </ul>						
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>						
	keine						
<b>5</b>	<b>Prüfungsgestaltung</b>						
	Anteil an der modulübergreifenden Entwicklung eines Lernszenarios. Zum Ende des Zertifikatsangebotes findet eine 30-45-minütige Präsentation des individuell entwickelten digitalen Lernszenarios statt. Die Präsentation kann in Form einer Einzel-, Tandem- oder Gruppenprüfung absolviert werden.						
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Credit Points</b>						
	Bestehen der studienbegleitenden Modulprüfung.						
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls (in folgenden Studiengängen):</b>						
<b>8</b>	<b>Modulbeauftragter</b>						
	Prof. Dr. P. Raschper, K. Schlautmann M.A., S. Marienfeld M.A.						
<b>9</b>	<b>Sonstige Informationen</b>						