

In diesem Leitfaden sollen Studierenden Informationen in die Hand gegeben werden, wie die individuelle Anerkennung von Modulen eines Studiengangs aufgrund außerhochschulisch erbrachter Kompetenzen funktioniert. Ziel ist es, ein nachvollziehbares Verfahren anzubieten, um Ihre persönlichen Fähigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen strukturiert darzustellen. Zentraler Gegenstand der individuellen Anerkennung von Modulen aufgrund außerhochschulisch erworbener Kompetenzen ist das sogenannte **Kompetenzportfolio**. Im Kompetenzportfolio werden Ihre eigenen Kompetenzen mit den hochschulischen Kompetenzen eines Moduls verglichen und belegt.

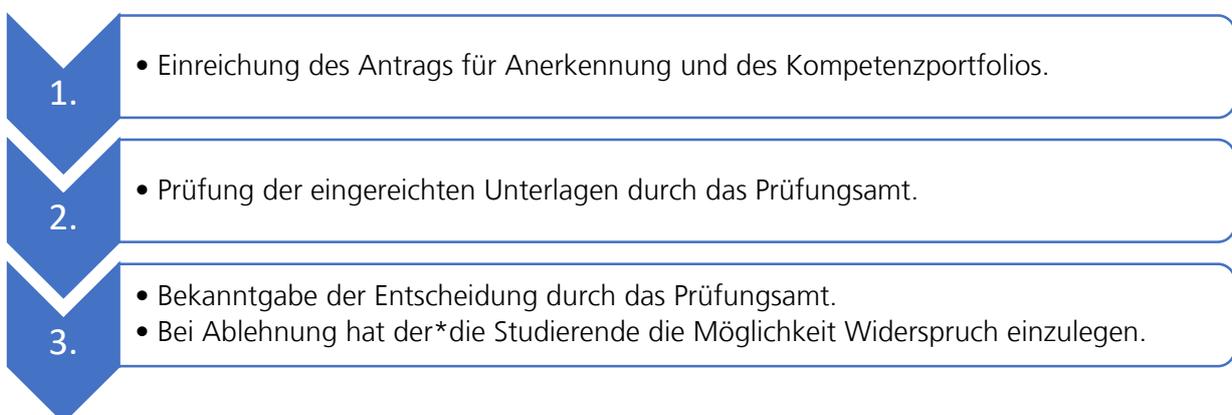
„Lohnt es sich einen Antrag zu stellen?“

Das Erstellen des Kompetenzportfolios ist mit Aufwand verbunden. Um Ihre Erfolgchancen realistisch einzuschätzen, empfehlen wir Ihnen vorab folgende Überprüfung:

1. Reflektieren Sie Ihre bisher erworbenen Kompetenzen. Stellen Sie sich folgende Fragen:
 - a. Welche Erfahrungen, Kenntnisse und Fähigkeiten aus der eigenen Berufsbiografie liegen vor, die im Studium weiterhelfen können?
 - b. Welches Modul des Studiengangs passt zu den eigenen Kompetenzen und kommt für die Anerkennung in Frage?
2. Wählen Sie das Modul/die Module aus, das Ziel/die Ziele Ihrer individuellen Anerkennung sein soll/en.
3. Öffnen Sie die Beschreibung des Moduls im Modulhandbuch. Die Modulhandbücher finden Sie unter dem jeweiligen Studiengang beim Menüpunkt „Module“ auf den Webseiten der Fakultät unter der URL <https://www.fernuni-hagen.de/mi/studium>
4. Vergleichen Sie Ihre eigenen Kompetenzen mit den Qualifikationszielen und Inhalten des Moduls.
➔ Werden die Inhalte des Moduls weitgehend ($\geq 75\%$) abgedeckt?

Wenn Sie diese Frage mit einem „Ja“ beantworten können: Die Antragstellung kann sich lohnen!

Das allgemeine Vorgehen



Erstellen des Kompetenzportfolios – Vorgehensweise

Um die Erstellung des Kompetenzportfolios zu erleichtern, empfehlen wir folgende Arbeitsschritte:

1. Stellen Sie einen Modulbezug her: Bringen Sie Ihre eigenen Kompetenzen mit denen des Moduls in Verbindung. Reflektieren Sie dafür Ihre bisherigen Lernergebnisse.
2. Identifizieren Sie relevante Lernergebnisse: Sicher fallen Ihnen viele Bezüge ein, die zum Modul passen. Konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche.
3. Beschreiben Sie Ihre Lernergebnisse detailliert: Je genauer Sie Ihre Lernergebnisse beschreiben, desto besser können Ihre Kompetenzen beurteilt werden.
4. Belegen Sie Ihre Lernergebnisse mit Nachweisen: Diese können, müssen jedoch nicht zertifiziert sein. Wenn möglich: Lassen Sie die Nachweise durch Dritte bestätigen.

Aufbau des Kompetenzportfolios

Für die Prüfung der außerhochschulisch erworbenen Kompetenzen wird ein Kompetenzportfolio genutzt. Das Kompetenzportfolio dient der Beurteilung der Gleichwertigkeit, indem es die Kompetenzen auf hochschulischer und außerhochschulischer Seite strukturiert und gegenüberstellt.

Bei der Gleichwertigkeitsprüfung werden die Lernergebnisse aus dem Modul mit den von Ihnen bereits erworbenen Kompetenzen verglichen. Diese sind von Ihnen mithilfe von Nachweisen zu belegen. Das Kompetenzportfolio ist daher als eine Sammelmappe zu verstehen, in der die erworbenen Kompetenzen dargelegt und belegt werden.

Das Kompetenzportfolio beinhaltet folgende Komponenten:

- Gegenüberstellung der Lernergebnisse
- Dokumente und Nachweise

Gegenüberstellung der Lernergebnisse

Hier findet in tabellarischer Form die Gegenüberstellung der Lernergebnisse des Moduls und der eigenen Lernergebnisse statt. Um einen Vergleich der Gleichwertigkeit zu erleichtern, bitten wir darum, eigene Lernergebnisse mit Satzanfängen wie „Ich bin in der Lage...“ oder „Ich kann...“ zu formulieren.

Wichtig ist, dass bei der Beschreibung der eigenen Kompetenzen ein klarer Bezug zum Modul hergestellt wird.

Gehen Sie auf die Inhalte des Moduls ein und schildern Sie Ihre eigenen Kompetenzen, die zu diesen Inhalten passen. Es soll so konkret wie möglich gezeigt werden, dass Ihre außerhochschulisch erworbenen Kompetenzen den Lernergebnissen des Moduls entsprechen. Der Arbeitsumfang (Workload)

Ihrer anzurechnenden Leistungen muss zudem den Arbeitsumfang des Moduls weitestgehend abdecken oder diesen überschreiten.

Ihre Lernergebnisse müssen nicht nur inhaltlich weitgehend gleichwertig sein, sondern auch hinsichtlich des Niveaus. Um zu signalisieren, wie Sie das Niveau Ihrer eigenen Lernergebnisse einschätzen, orientieren Sie sich an der Liste von Verben der Anderson & Krathwohl Taxonomie im Anhang.

Beispiel: Durch meine mehrjährige Tätigkeit als Softwareentwickler bin ich in der Lage, Sachverhalte durch UML-Diagramme wie zum Beispiel Klassendiagramme **darzustellen** (AKT Stufe 2) und auf Basis dieser Modelle dann lauffähige Anwendungen zu **erstellen** (AKT Stufe 6).

Beispiele einer Gegenüberstellung befinden sich im Anhang.

Dokumente und Nachweise

Sie müssen mithilfe von Dokumenten und Nachweisen Ihre vorhandenen Kompetenzen zu belegen. Beispiele für Nachweise sind:

Arbeitszeugnisse, Stellenbeschreibungen, Beurteilungen, Konzepte, Publikationen, Urkunden, Teilnahmezertifikate, Abschlusszeugnisse, Arbeitsproben, Bestätigungen, Präsentationen und andere fachspezifische Formen der Darstellung von Qualifikationen, z.B. Profil im e-Competence Framework (e-CF), ProfilPASS.

Die Nachweise können bspw. Aus -, Fort- und Weiterbildungen entstammen, aber auch aus ehrenamtlichen Tätigkeiten.

Soweit Sie über Kompetenzen verfügen, die nicht zertifiziert worden sind (informelle Kompetenzen), können Sie auch Nachweise wie Lebensläufe, Lerntagebücher und Konzeptpapiere einreichen.

Wichtig: Zeugnisse sind als beglaubigte Kopien über die Post an das Prüfungsamt einzureichen.

Anhang

Positives Beispiel einer Gegenüberstellung von Lernergebnissen für das Modul „Einführung in die objektorientierte Programmierung“

Inhalte des Moduls „Einführung in die objektorientierte Programmierung“

Der Kurs gibt eine Einführung in die Konzepte der objektorientierten Programmierung und erläutert alle wichtigen Konstrukte der objektorientierten Programmiersprache Java. Zusammen mit den Einsendeaufgaben will er insbesondere auch programmiertechnisches Rüstzeug zur Eigenentwicklung von Java-Programmen vermitteln.

Der Kurs behandelt die grundlegenden Konzepte objektorientierter Programmierung: Objekte, Klassen, Kapselung, Vererbung, Schnittstellen. Diese werden anhand ausgewählter Beispiele vorgestellt. Der Kurs zeigt auf, wie diese Konzepte zur Realisierung von Programmbausteinen und von Programmgerüsten herangezogen werden können. Zur Illustration werden wichtige Eigenschaften von Javas Klassenbibliothek zur Realisierung graphischer Bedienoberflächen erläutert. Schließlich werden ausgesuchte Aspekte zur parallelen und verteilten Programmierung mit Java behandelt.

Lernergebnisse des Moduls	Eigene Lernergebnisse („Ich bin in der Lage...“, „Ich kann...“)	Nachweise
Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls haben die Studierenden ein Grundverständnis der Konzepte der objektorientierten Programmierung.	In meiner mehrjährigen Tätigkeit als Softwareentwickler habe ich selbstständig Anwendungen in der Spiele-Branche entworfen, implementiert und getestet (Anlage 1). Dabei umfasste die Code-Basis, innerhalb derer ich gearbeitet habe, einen umfangreichen, nach objektorientierten Prinzipien gestalteten C++-Quellcode. In diesem waren auch die gängigen Konzepte der objektorientierten Programmierung umgesetzt. Das reichte von grundlegenden Konzepten wie Objekten, Klassen, Vererbung und Datenkapselung bis zur der Definition und Verwendung komplexer Schnittstellen und	Anlage 1 Anlage 2

	<p>zur eigenen Implementierung üblicher Entwurfsmuster (in meinem Fall beispielsweise „abstrakte Fabrik“ und „Singleton“) (Anlage 2).</p> <p>Das Gesamtsystem bestand aus zwei Software-Komponenten, die unabhängig voneinander auf unterschiedlicher Hardware liefen (Komponente 1: Spielsystemsteuerung, Komponente 2: Repräsentation des Spiels mit GUI). Diese kommunizierten untereinander und mit externen Hardware-Komponenten über einen Bus. Dabei musste die Synchronisation sichergestellt und theoretisch mögliche Deadlocks mussten verhindert werden. Insofern kann ich auch grundlegende Probleme verteilter und paralleler Systeme klären.</p>	
<p>Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls kennen die Studierenden die wesentlichen Konstrukte der objektorientierten Programmierung am Beispiel der Programmiersprache Java.</p>	<p>Ich bin in der Lage, Sachverhalte durch UML-Klassendiagramme zu modellieren und dann in den Programmiersprachen C++ und Java zu entwickeln. (Anlage 1).</p> <p>Dabei stammen meine Erfahrungen mit Java nicht aus der Tätigkeit hauptberuflichen Software-Entwickler, sondern ich gebe seit 5 Jahren regelmäßig an der örtlichen Volkshochschule den Kurs „Programmieren lernen mit Java“. (Anlage 3).</p>	<p>Anlage 1 Anlage 3</p>
<p>Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls sind die Studierenden in der Lage, unter Ausnutzung dieser Konstrukte Anwendungen in der Programmiersprache Java zu entwickeln.</p>	<p>Durch meine mehrjährige Tätigkeit als Softwareentwickler bin ich in der Lage, Sachverhalte durch UML-Diagramme wie zum Beispiel Klassendiagramme darzustellen und auf Basis dieser Modelle dann lauffähige Anwendungen zu erstellen. Im Rahmen meiner hauptberuflichen Tätigkeit habe ich die Spielsystemsteuerung sowie graphische Repräsentationen und GUI der Spiele in C++ entwickelt (Anlage 1). Zusätzlich habe ich bei einzelnen</p>	<p>Anlage 1</p>

Individuelle Anerkennung von außerhochschulischen Kompetenzen – Leitfaden für Studierende

	<p>Software-Entwicklungsprojekten unserem Unternehmen die Entwicklungsaktivitäten mit anderen Abteilungen koordiniert. Auch die Durchführung von Softwaretests zur Qualitätssicherung war Bestandteil meiner Aufgaben als Softwareentwickler. (Anlage 1).</p>	
--	---	--

Anlage 1: Arbeitszeugnis

Anlage 2: Präsentation mit Konzeptdarstellungen

Anlage 3: Zeugnis der Lehrtätigkeit an der Volkshochschule

Individuelle Anerkennung von außerhochschulischen Kompetenzen – Leitfaden für Studierende

Negativbeispiel Gegenüberstellung von Lernergebnissen für das Modul „Einführung in die objektorientierte Programmierung“

Inhalte des Modul „Einführung in die objektorientierte Programmierung“

Der Kurs gibt eine Einführung in die Konzepte der objektorientierten Programmierung und erläutert alle wichtigen Konstrukte der objektorientierten Programmiersprache Java. Zusammen mit den Einsendeaufgaben will er insbesondere auch programmiertechnisches Rüstzeug zur Eigenentwicklung von Java-Programmen vermitteln.

Der Kurs behandelt die grundlegenden Konzepte objektorientierter Programmierung: Objekte, Klassen, Kapselung, Vererbung, Schnittstellen. Diese werden anhand ausgewählter Beispiele vorgestellt. Der Kurs zeigt auf, wie diese Konzepte zur Realisierung von Programmbausteinen und von Programmgerüsten herangezogen werden können. Zur Illustration werden wichtige Eigenschaften von Javas Klassenbibliothek zur Realisierung graphischer Bedienoberflächen erläutert. Schließlich werden ausgesuchte Aspekte zur parallelen und verteilten Programmierung mit Java behandelt.

Lernergebnisse des Moduls	Eigene Lernergebnisse („Ich bin in der Lage...“, „Ich kann...“)	Nachweise
Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls haben die Studierenden ein Grundverständnis der Konzepte der objektorientierten Programmierung.	Ich habe ein gutes Verständnis für objektorientierte Programmierung. Ich entwickle seit 3 Jahren Software in Java und das wäre ohne diese Kenntnisse über objektorientierte Konzepte wie Objekte, Klassen, Attribute, Methoden und Vererbung und wie diese zusammenhängen, in einer objektorientierten Sprache wie Java nicht ohne weiteres möglich.	Anlage 2

Individuelle Anerkennung von außerhochschulischen Kompetenzen – Leitfaden für Studierende

Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls kennen die Studierenden die wesentlichen Konstrukte der objektorientierten Programmierung am Beispiel der Programmiersprache Java.	Ich bin in der Lage, anhand eines UML-Klassendiagramms die dadurch modellierte Anwendung in Java zu implementieren. Auch die wesentlichen Konstrukte der objektorientierten Programmierung wie Objekte, Klassen, Vererbung etc. sind mir vertraut, wie bereits oben dargestellt.	Anlage 1
Nach erfolgreicher Bearbeitung des Moduls sind die Studierenden in der Lage, unter Ausnutzung dieser Konstrukte Anwendungen in der Programmiersprache Java zu entwickeln.	Ich kann objektorientiert programmierte Anwendungen in Java erstellen. Im Rahmen meiner beruflichen Tätigkeit besteht eine meiner Hauptaufgaben darin, Klassen und Methoden nach einer vorgegebenen Spezifikation in funktionierenden Java-Quellcode zu implementieren. Nach der Implementierung werden diese dann automatisierten Klassentests unterzogen, so dass ich auch mit Software-Tests Erfahrung habe.	Anlage 2

Anlage 1: Arbeitszeugnis,

Anlage 2: Stellenbeschreibungen, Präsentationen

Erläuterung der Ablehnung:

Die inhaltliche Abdeckung erreicht keine 75 %; So fehlen z.B. die GUI-Programmierung sowie verteilte und parallele Programmierung. Außerdem werden nicht ausreichend Bezüge zu den Inhalten des Moduls hergestellt.

Anderson & Krathwohl Taxonomie

VI	Kreieren	Generieren, Hypothesen aufstellen, planen, entwerfen, produzieren, konstruieren, erstellen
V	Evaluiere	Überprüfen, koordinieren, erkennen, überwachen, testen, kritisieren, beurteilen
IV	Analysieren	Differenzieren, unterscheiden, fokussieren, auswählen, organisieren, Kohärenz finden, integrieren, umreißen, parsen, strukturieren, zuschreiben, dekonstruieren
III	Anwenden	Ausführen, implementieren, verwenden
II	Verstehen	Interpretieren, klären, paraphrasieren, darstellen, übersetzen, exemplifizieren, illustrieren, instantiieren, klassifizieren, kategorisieren, subsumieren, zusammenfassen, abstrahieren, verallgemeinern, folgern, schließen, extrapolieren, interpolieren, vorhersagen, vergleichen, kontrastieren, abbilden, abgleichen, erklären
I	Erinnern	Erkennen, identifizieren, zurückrufen ins Gedächtnis, abrufen