

Studienplan Master Design of Playing and Learning (2 Semester)							16.6.2025		
							Semester		
Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	
EK									
Pflicht									
Komplexes Gestalten, Projekt 1	1 Sem	P		20	20			20	
Mastervertiefung (individuelles Thema)	1 Sem	T/Ü/R		4	4			4	
Masterkolloquium	1 Sem	T/Ü/R		2	2			2	
Wahlpflicht und Wahl									
SpL: Perspektiven im Spiel- und Lerndesign*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Extramodul EK*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
BK									
Wahl									
Modelle im Designprozess	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Material / Technologie	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Konstruktion / Statik	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Ergonomie	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Video	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Visualisierung/Animation (Softwarekurs, Basiskurs)	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
Extramodul BK*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2					
*kann mehrfach belegt werden, wenn verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel						26	0	26	0
GK									
Wahl (bis zu 1 im Semester möglich)									
Aufbaumodul 2D*	eine Woche	P		2					
Aufbaumodul 3D*	eine Woche	P		2					
Aufbaumodul Prozess*	eine Woche	P		2					
*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel						0	0	0	0
WK									
Wahlpflicht und Wahl						2	2		
Aufbaumodul: Design- u. Architekturgeschichte*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2					
Aufbaumodul: Designanthropologie*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2					
Aufbaumodul: Designtheorie*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2					
Extramodul WK*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2					
*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel						0	2	2	0
IK									
Wahl									
Kreative Unternehmens- und Studiokonzepte	ein Sem	T/Ü/R	x	2					
Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	ein Sem	T	x	2					
Designmanagement / Marketing	Block	T	x	2					
Existenzgründung / Betriebsführung	Block	T	x	2					
AG Öffentlichkeit	ein Sem	Ü	X	2					
						0	0	0	0
Freie Wahl									
Freie Wahl aus den Lehrangeboten der Modulbereiche EK und BK für Industriedesign sowie GK, WK und IK, die für die MA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehreangebote).							2	0	
MA									
Pflicht									
Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem	P		30	30			30	
Legende									
				Punkteverteilung Master Design of Playing and Learning					
						Sem	1	2	
EK = Entwerferische Kompetenz				EK		BK	26	0	
BK = Bezugswissenschaftliche Kompetenz						GK	0	0	
GK = Gestalterische und künstlerische Kompetenz						WK	2	0	
WK = Wissenschaftliche Kompetenz						IK	0	0	
IK = Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz						Wahl	2	0	
Ü = Übung						MA	0	30	
P = Projekt mit Dokumentation und Präsentation									
H = Hausarbeit (ohne Präsentation)									
R = Referat mit Dokumentation									
M= Mündliche Prüfung									
K = Klausur									
T = Teilnahmebescheinigung									
CP = Credit Points									
PF = Pflicht									
WPF = Wahlpflicht									
gesamt					60		30	30	

Studienplan Master Design of Playing and Learning (4 Semester)							16.6.2025					
							Semester					
Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	3	4		
EK												
Pflicht												
Komplexes Gestalten, Projekt 1	1 Sem	P		20	60		20	20	20			
Mastervertiefung (individuelles Thema)	1 Sem	T/Ü/R		4	4				4			
Masterkolloquium	1 Sem	T/Ü/R		2	2				2			
Wahlpflicht und Wahl												
SpL: Perspektiven im Spiel- und Lerndesign*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2		2	2					
Extramodul EK*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
BK												
Wahl												
Modelle im Designprozess	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Material / Technologie	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Konstruktion / Statik	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Ergonomie	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Video	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Visualisierung/Animation (Softwarekurs, Basiskurs)	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
Extramodul BK*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2								
*kann mehrfach belegt werden, wenn verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel							66	2	22	20	26	0
GK												
Wahl (bis zu 1 im Semester möglich)												
Aufbaumodul 2D*	eine Woche	P		2								
Aufbaumodul 3D*	eine Woche	P		2								
Aufbaumodul Prozess*	eine Woche	P		2								
*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel							0	0	0	0	0	0
WK												
Wahlpflicht und Wahl												
Aufbaumodul: Design- u. Architekturgeschichte*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2		6	2	2	2			
Aufbaumodul: Designanthropologie*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2								
Aufbaumodul: Designtheorie*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2								
Extramodul WK*	ein Sem/ein Block	H/R/M/K		2								
*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel							0	6	2	2	2	0
IK												
Wahl												
Kreative Unternehmens- und Studiokonzepte	ein Sem	T/Ü/R	x	2								
Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	ein Sem	T	x	2								
Designmanagement / Marketing	Block	T	x	2								
Existenzgründung / Betriebsführung	Block	T	x	2								
AG Öffentlichkeit	ein Sem	Ü	X	2								
							0	0	0	0	0	0
Freie Wahl aus den Lehrangeboten der Modulbereiche EK und BK für Industriedesign sowie GK, WK und IK, die für die MA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehrangebote).									6	8	2	0
MA												
Pflicht												
Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem	P		30	30					30		
Legende												
EK = Entwurfliche Kompetenz GK = Bezugswissenschaftliche Kompetenz GK = Gestalterische und künstlerische Kompetenz WK = Wissenschaftliche Kompetenz IK = Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Ü = Übung P = Projekt mit Dokumentation und Präsentation H = Hausarbeit (ohne Präsentation) R = Referat mit Dokumentation M = Mündliche Prüfung K = Klausur T = Teilnahmebescheinigung CP = Credit Points PF = Pflicht WPF = Wahlpflicht												
							Punkteverteilung Master Design of Playing and Learning					
							Sem	1	2	3	4	
							EK	22	20	26	0	
							BK	0	0	0	0	
							GK	0	0	0	0	
							WK	2	2	2	0	
							IK	0	0	0	0	
							Wahl	6	8	2	0	
							MA	0	0	0	30	
gesamt							120	30	30	30	30	