

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										
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
Modulbezeichnung		Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	
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										
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										
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	
Wahl								2	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).										
Modulbezeichnung		Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	
Pflicht	Pflicht									
	Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem	P		30	30			30	
Legende		Punkteverteilung Master Design of Playing and Learning								
EK = Entwerferische Kompetenz BK = 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							Sem	1	2	
							EK	BK	26	0
							GK	0	0	
							WK	2	0	
							IK	0	0	
							Wahl	2	0	
							MA	0	30	
							gesamt	60	30	30

Studienplan Master Design of Playing and Learning (4 Semester)								22.10.2025							
								Semester							
Modulbezeichnung		Laufzeit	P. Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	3	4				
EK	Pflicht														
	Komplexes Gestalten, Projekt 1, 2, 3	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							2	2						
	Spl: Perspektiven im Spiel- und Lerndesign*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2										
BK	Extramodul EK*	1 Sem / Block	T/Ü/R	x	2										
	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										
GK	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		
	Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4				
WK	Wahlpflicht und Wahl							6	2	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	6	2	2	2	0		
IK	Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4				
	Wahl							6	8	2	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).														
	Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4				
Pflicht	Pflicht														
	Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem	P		30	30						30			
	Punkteverteilung Master Design of Playing and Learning				Sem	1	2	3	4						
	Legende				EK	22	20	26	0						
	EK = Entwerferische Kompetenz				BK	0	0	0	0						
	BK = Bezugswissenschaftliche Kompetenz				GK	2	2	2	0						
	DK = Designtheoretische und kritische Kompetenz				WK	0	0	0	0						
	WK = Wissenschaftliche Kompetenz				IK	6	8	2	0						
	IK = Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz				MA	0	0	0	30						
	Ü = Übung				gesamt	120	30	30	30						
	P = Projekt mit Dokumentation und Präsentation														
	H = Hausarbeit (ohne Präsentation)														
	R = Referat mit Dokumentation														
	M = Mündliche Prüfung														
	K = Klausur														
	T = Test / Leistungsbewertung														
	CP = Credit Points														
	PF = Pflicht														
	WPF = Wahlpflicht														