

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
	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
	Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art		CP	PF	WPF	1	2
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
	Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art		CP	PF	WPF	1	2
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
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								
	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											
										1	2	3	4								
EK	Modulbezeichnung	Laufzeit	P. Art	unbenotet	CP	PF	WPF														
	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																				
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													66	2	22	20	26	0		
	Modulbezeichnung											Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4
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		
Modulbezeichnung											Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4	
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		
Modulbezeichnung											Laufzeit	P. Art		CP	PF	WPF	1	2	3	4	
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			
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																					
Masterabschlussarbeit (Masterthesis)											1 Sem	P		30	30						30
Punkteverteilung Master Design of Playing and Learning																Sem	1	2	3	4	
Legende																EK	BK	22	20	26	0
EK = Entwurfliche Kompetenz																GK	0	0	0	0	
BK = Bezugswissenschaftliche Kompetenz																WK	2	2	2	0	
GK = Gestalterische und künstlerische Kompetenz																IK	0	0	0	0	
WK = Wissenschaftliche Kompetenz																Wahl	6	8	2	0	
IK = Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz																MA	0	0	0	30	
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																					
gesamt													120				30	30	30	30	