

STUDIENPLAN MASTER DESIGN OF PLAYING AND LEARNING (2 SEMESTER)

STAND: 08.07.2026

								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	x	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, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel						26	0	26	

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2
GK								
Wahl (bis zu 1 im Semester möglich)								
Aufbaumodul 2D*	eine Woche	Ü		2				
Aufbaumodul 3D*	eine Woche	Ü		2				
Aufbaumodul Prozess*	eine Woche	Ü		2				
					0	0		

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	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				
					0	2	2	

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2
IK								
Wahl								
Kreative Unternehmens- und Studiokonzepte	ein Sem	T/Ü/R	x	2				
Recht im Design	ein Sem.	T	x	2				
Designmanagement / Marketing	Block	T	x	2				
Existenzgründung im Design	ein Sem.	T	x	2				
AG Öffentlichkeit	ein Sem	Ü	x	2				
					0	0		

Wahl	2	
Freie Wahl aus den Lehrangeboten der Modulbereiche EK und BK für Design of Play and Learning sowie GK, WK und IK, die für die MA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehrangebote).		

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2
Pflicht								
Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem.	P		30	30			30

LEGENDE

EK = Entwurfserische 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
W = Mündliche Prüfung
K = Klausur
T = Teilnahmebescheinigung
CP = Credit Points
PF = Pflicht
WPF = Wahlpflicht

Punkteverteilung Master Design of Play and Learning

	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)

STAND: 08.07.2026

							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	x	2	2				2	
	Wahlpflicht und Wahl												2	2			
	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, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel											66	2	22	20	26		

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	3	4
GK										
Wahl (bis zu 1 im Semester möglich)										
Aufbaumodul 2D*	eine Woche	Ü		2						
Aufbaumodul 3D*	eine Woche	Ü		2						
Aufbaumodul Prozess*	eine Woche	Ü		2						
							0	0		

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung		Laufzeit	P.Art	unbenotet	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						
							0	6	2	2	2

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

*kann mehrfach belegt werden, da verschiedene inhaltliche Themen im Wechsel

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	3	4
IK										
Wahl										
Kreative Unternehmens- und Studiokonzepte	ein Sem	T/Ü/R	x	2						
Recht im Design	ein Sem.	T	x	2						
Designmanagement / Marketing	Block	T	x	2						
Existenzgründung im Design	ein Sem.	T	x	2						
AG Öffentlichkeit	ein Sem	Ü	x	2						
							0	0		

Wahl	6	8	2	
Freie Wahl aus den Lehrangeboten der Modulbereiche EK und BK für Design of Play and Learning sowie GK, WK und IK, die für die MA-Studiengänge angeboten werden (außer Pflichtlehrangebote).				

Modulbezeichnung	Laufzeit	P.Art	unbenotet	CP	PF	WPF	1	2	3	4
Pflicht										
Masterabschlussarbeit (Masterthesis)	1 Sem.	P		30	30					30

LEGENDE	
EK	= Entwurfskompetenz
BK	= Bezugswissenschaftliche Kompetenz
GK	= Gestaltliche 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

Learning		Sem	1	2	3	4
EK	BK	22	20	26	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	