

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Komplexes Gestalten/ Projekt 1-3
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. Semester (bei einem 2-semesterigen Master) 1., 2. und 3. Semester (bei einem 4-semesterigen Master)
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung der Kompetenz in der Durchdringung und Lösung komplexer Problemstellungen, Sicherheit in der Anwendung und Verknüpfung der für den Entwurfsprozess relevanten Methoden, Entwicklung und Einübung einer explorativen und experimentellen Arbeitsweise, die eigene Lösungsansätze teamorientiert und interdisziplinär, vor allem auch unter Beteiligung der späteren Nutzer(gruppen) entwickelt, um- und durchsetzt. Training von Planungs-, Koordinations- und Teamführungsqualifikationen.

Im Master Komplexes Gestalten findet im Rahmen einer projektorientierten Auseinandersetzung eine individuelle Vertiefung statt. Hierfür werden künstlerisch-gestalterische Vorhaben mit forschungsbasierter Recherche weiterentwickelt. Der Output im Master ist umfangreich, komplex, stark durchdrungen in der Recherche und präzise in Kritik und Relevanz eines zeitgemäßen Beitrags zum Industriedesign.

Lerninhalte

Eigenständige Bearbeitung einer komplexen Problemstellung/ Gestaltungsaufgabe im Themenfeld „Playing and Learning“. Diese kann sich beziehen auf die Gestaltung Objekten, Räumen, Aktionen, dem Lernen und Digitalität in Verbindung mit Spiel.

Zum Prozess gehören Beobachtung und Recherche, Hypothesenbildung, Konzept, Entwurf, Umsetzung, Dokumentation und Präsentation sowie die Einbeziehung von Nutzergruppen in unterschiedlichen Projektphasen.

Im Prozess finden dabei Vorvollzüge und Setzungen statt durch Probeinstallationen und Anordnungen im tatsächlichen Umfeld. Ergebnisse können je nach Projektkontext sowohl konzeptionell als auch produktorientiert, gestalterisch als Anschauungs- und Funktionsmodell, Prototyp oder als visualisiertes Szenario, umgesetzt werden.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	SS oder WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	320	----	SS oder WS
Exkursionen	30	15 / 2	SS oder WS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation P
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15) oder vorher festgelegter Termin
1.Wiederholungstermin:	Vorher festgelegter Termin des nächsten Sommer-/ Wintersemesters

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 500 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 20 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden bei der jeweiligen Projekteinführung und dem Festlegen des Themenschwerpunktes gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Hinweise

keine

Status: 17.12.2025 (Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Master-Vertiefung (individuelles Thema)
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1.-3. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Im Rahmen der Mastervertiefung wird entsprechend der individuellen Schwerpunktsetzungen eine selbst formulierte Fragestellung bearbeitet, untersucht und dokumentiert.

Im Fokus steht hier eine umfangreiche Auseinandersetzung z.B. in Form von: Material-, Mechanik- und/oder Interaktionsstudien, Spielobjekt- und Lernsystemkombinationen u.ä., Prozess- und Nutzungsanalysen und Erprobung alternativer Methoden und Spielkonzepten, aber auch forschende Auseinandersetzung mit pädagogischen, entwicklungspsychologischen, kulturhistorischen, soziologischen und inklusiven Fragestellungen im Kontext der Schwerpunkte der Studienrichtung. Das Format der Mastervertiefung ist geprägt von einem experimentellen und innovativen Forschungscharakter (auch in Zusammenarbeit mit externen Partner-Institutionen, Bildungsträgern, Herstellern etc.)

Lerninhalte

Ziel der Mastervertiefung ist die individuelle Qualifizierung und Profilausbildung der Masterstudierenden. Das Erarbeiten von Spiel- und Lernmethoden, Nutzungsanalysen, Wissensdokumentation und forschendem Gestalten sowie dessen Transfer in die Projektarbeit soll geschult und vertieft werden. Die Mastervertiefung sensibilisiert für die individuellen Interessen und ist geprägt von einer eigenständigen inhaltlichen und methodischen Ausrichtung. Die Darstellung der Mastervertiefung erfolgt in einem für die Studienrichtung relevanten Format, welches neben einer Dokumentation als Wissensspeicher für den aktuellen Diskurs auch in anderen Formaten einen Ausdruck finden kann wie u.a. einer Ausstellung, einem Symposium, einer spielerischen Intervention oder einer filmischen Aufbereitung.

Im 1. Semester bzw. 3. Semester (je nach Studienverlauf) bildet die Mastervertiefung im Einklang mit dem Master Kolloquium und dem daraus resultierenden Exposé zur Masterthesis die Voraussetzungen für die praktisch-gestalterische Masterabschlussarbeit.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	SS oder WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	60	----	SS oder WS
Selbststudium	25	----	

Teilnahmevoraussetzungen

individuelle Schwerpunktsetzung

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

100 Stunden

Kreditpunkte

4 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen je nach Themenstellung durch den Modulverantwortlichen am Semesterbeginn.

Hinweise

Ergänzungsmodul in Verbindung mit Semestermodul „Komplexes Gestalten“

Status: 17.12.2025 (Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Masterkolloquium
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	Semester vor dem Abschlussemester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	unbenotet

Lern- und Qualifikationsziele

Strukturierung und Verortung von Themen- und Aufgabenstellungen, Präzisierung der Masterthesis-Themen. Zulassung zur Masterthesis. Erstellung des Projektexposés mit Darstellung des Arbeitsplans.

Lerninhalte

Im Masterkolloquium werden aktuelle Entwicklungen in Forschung, Praxis und Lehre zum Themenbereich Spiel- und Lerndesign im Spannungsfeld gesellschaftlicher Strömungen diskutiert und Bezüge zu den jeweiligen Masterthesis-Themen und den dazugehörigen Exposés hergestellt.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	SS oder WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	35	----	SS oder WS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15) oder vorher festgelegter Termin
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden bei der Erarbeitung des Themenschwerpunktes gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Status: 17.12.2025 (Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Masterabschlussarbeit (Masterthesis)
Modulbereich:	MA
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	Abschlusssemester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Selbständige Formulierung und Lösung einer Gestaltungsaufgabe.
Die Masterthesis stellt den Nachweis dar, dass der*die Studierende befähigt ist, eine komplexe Aufgabenstellung eigenständig zu bearbeiten. Dazu gehören die Einbeziehung des aktuellen fachlichen und wissenschaftlichen Erkenntnisstands, der kompetente Einsatz von Entwurfsmethodik und gestalterischen Mitteln sowie die überzeugende Präsentation von Prozess und Ergebnis.

Lerninhalte

Projekt mit selbstgewählter Aufgabenstellung im Themenfeld von „Playing and Learning“, der Gestaltung von Spiel- und Lernräumen, Produkten und Prozessen im Spannungsfeld von Persönlichkeitsentwicklung und Sozialisation, Aus- und Weiterbildung, Spiel und Sport.
Siehe hierzu auch das Modul Masterkolloquium.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Selbststudium	750	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:

Zulassung zur Masterthesis

Modulvorleistungen

Zulassung zur Masterthesis. Das Thema der Masterthesis und eine Grundstruktur der Bearbeitung, sowie der zeitlichen Koordination, wird zuvor in einem Projekt-Exposé dargestellt und mit dem Lehrenden abgestimmt, siehe auch Modul Masterkolloquium.

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 14	
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

750 Stunden

Kreditpunkte

30 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden bei der jeweiligen Projekteinführung und dem Festlegen des Themenschwerpunktes gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Status: 17.12.2025 (Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz)