

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Bezugskompetenz / Entwurf Masterstudiengang Design of Playing and Learning
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 20 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. Semester oder 1., 2. und 3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Grundlegende Kenntnisse der unterschiedlichen Bezugskompetenzen für die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign. Dazu zählen die Bereiche: Pädagogik, Didaktik, Rehabilitationspädagogik, Medizinische Anthropologie, Elektronisches Spiel, Theorie des Spiels und Spielzeuggeschichte.

Lerninhalte

Die Bereiche werden in Vorlesungsreihen von GastdozentInnen mit den unterschiedlichen Schwerpunkten angeboten. Grundkenntnisse und Anwendungsbeispiele die in Bezug zu Spiel- und Lernbereichen stehen werden genauso vermittelt, wie der Blick auf aktuelle Tendenzen aufgrund gesellschaftlicher Entwicklungen und der Auseinandersetzung mit verschiedenen Sichtweisen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen			SS oder WS
Vorlesung	12		
Übung	13		SS oder WS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	keine
Wünschenswert:	keine

Modulvorleistungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung
1.Wiederholung:	Teilnahmebescheinigung
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

Je Veranstaltungsreihe 25 Stunden

Kreditpunkte

Je Veranstaltungsreihe 1 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und Literaturhinweise werden zu der jeweiligen Vorlesung gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Hinweise

Wahlpflicht für Masterstudierende des Bereichs Design of Playing and Learning, wenn nicht bereits während des Bachelorstudiums geleistet. Das trifft vor allem auf die, von außen kommenden, Masterstudierenden zu. Der Rhythmus der Vorlesungsreihen ist so gelegt, dass alle die Möglichkeit der Teilnahme haben.

Die Vorlesungsreihen werden im Zwei-Jahres-Zyklus in der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign angeboten.

Status: 03.01.2011 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)

MODUL - Kennzeichnung

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

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	1. Semester oder 3. Semester
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

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung und Exposé
1.Wiederholung:	Teilnahmebescheinigung und Exposé
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

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

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: 03.01.2011 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Master-Tutorial
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Modulverwendbarkeit

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

Lern- und Qualifikationsziele

Fachliche Vertiefung in ausgewählten gestalterischen und/oder wissenschaftlichen Schwerpunkten. Ausbildung eines individuellen Qualifikationsprofils.

Lerninhalte

Eigenständige Recherche und Bearbeitung eines vorher mit dem Prüfer vereinbarten Themenschwerpunkts innerhalb des gewählten Projektes im Modul „Komplexes Gestalten/Entwurf“. Vermittlung in die Projektgruppe durch Beratung, Vortrag und Dokumentation.

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)	85	15 /	SS oder WS

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme
1.Wiederholung:	Teilnahme
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

100 Stunden

Kreditpunkte

4 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.

Status: 21.12.2010 (Prof. Schmidt-Ruhland)

MODUL - Kennzeichnung

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

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

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.

Lerninhalte

Eigenständige Bearbeitung einer komplexen Problemstellung/ Gestaltungsaufgabe im Themenfeld „Playing and Learning“. Diese kann sich beziehen auf die Gestaltung von Spielräumen, Spielaktionen und/oder Spielobjekten bzw. Lernsituationen, -prozesse oder -medien.

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

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

500 Stunden

Kreditpunkte

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: 30.04.2012 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Materthesis
Modulbereich:	MA
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	2. Semester oder 4. Semester
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
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation
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

750 Stunden

Kreditpunkte

30 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.

Status: 03.01.2011 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)