

STUDIENINHALTE DIGITAL DESIGN (MASTER, 3 SEMESTER, ZULASSUNG AB  
WINTERSEMESTER 2023/2024)

ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
147001 Englisch Language Assessment	<div>• 147001a Englisch Language Assessment</div>	1.
147002 Internationales Studium		
147003 Study Plan	<div>• 147003a Study Plan</div>	1.
147110 Technology for Digital Design	<div>• 147110a Technology for Digital Design</div>	1.
147120 Experience Design	<div>• 147120a Experience Design</div>	1.
147121 Product Service Design	<div>• 147121a Product Service Design</div>	1.
147130 Innovation and Change Management	<div>• 147130a Innovation and Change Management</div>	2.
147131 Product and Project Management	<div>• 147131a Product and Project Management</div>	1.
147160 Advanced Design Project 1	<div>• 147160a Advanced Design Project 1</div>	1.
147210 Motion and 3D Design Technology	<div>• 147210a Motion and 3D Design Technology</div>	2.
147220 Social Design	<div>• 147220a Social Design</div>	2.
147230 Business Models	<div>• 147230a Business Models</div>	2.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
147231 Current Design Topics	• 147231a Current Design Topics	2.
147240 Research through Design	• 147240a Research through Design	2.
147250 Sustainability and Ethics	• 147250a Sustainability and Ethics	1.
147260 Advanced Design Project 2	• 147260a Advanced Design Project 2	2.
147310 Master Thesis	• 147310a Master Thesis	3.
143410 Game Design	• 143410a Game Design	2.

# MODUL ENGLISCH LANGUAGE ASSESSMENT

**Modul:** 147001 Englisch Language Assessment (Pflichtmodul im Grundstudium)

**Modulverantwortlicher:** Prof. Bettina Tabel

**Modulprüfung:** LÜ

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

Bemerkung: VS

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147001a	Englisch Language Assessment	-	0	0	LÜ*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONALES STUDIUM

**Modul:** 147002 Internationales Studium (Wahlpflichtmodul im  
Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Bettina Tabel

Modulprüfung:

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL STUDY PLAN

<b>Modul:</b>	<b>147003 Study Plan (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Bettina Tabel
Modulprüfung:	LT
Prüfungsvorleistung:	<b>HA,</b>

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	VS

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147003a	Study Plan	-	0	0	LT*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TECHNOLOGY FOR DIGITAL DESIGN

<b>Modul:</b>	<b>147110 Technology for Digital Design (Pflichtmodul im Grundstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Joachim Charzinski
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147110a	Technology for Digital Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL EXPERIENCE DESIGN

**Modul:** 147120 Experience Design (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung +  
Übungen: 4 Termine zu je 4 Lehrstunden = 16 Zeitstunden Entwurfserstellung: 8  
Tage zu je 8 Zeitstunden = 64 Zeitstunden Selbstständiges Wissenschaftliches  
Arbeiten: 6 Tage zu je 8 Zeitstunden = 48 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand  
(Workload) = 150 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale  
Zulassungsvoraussetzungen: keine

## Kompetenzprofil

In the realm of media studies, experience design embodies a human-centric strategy that delves beyond mere inclusion of individuals in the design process; it champions the integration of human essence into the very fabric of design. This seminar aims to explore pivotal theories and design methodologies, such as Dom Norman's "Designing for a Better World" (2023) and Schneidermann's human-centered AI (2022), aiming to dissect and challenge the means by which we create systems that cater authentically to human needs. The seminar's objective hinges on the application of Research through Design (RtD), an approach that drives the pursuit of fresh insights. Our methodology involves comprehending the existing landscape of a chosen subject—like inclusive design—and envisioning an enhanced future state through tangible design solutions. This process entails profound introspection, a cyclic understanding of people, problems, and contextual nuances, empowering us as researchers to craft improvements where they're deemed necessary. By traversing the theory of XD within a transmedia framework and recognizing the profound implications of psychological needs, participants will explore cutting-edge experiential trends. We'll harness these insights—encompassing persuasive design, gamification, and mixed reality—and weave them into our designs. This seminar champions empirical studies, validating research assumptions that pivot on fundamental human needs. Beyond comprehending and applying a user-centered experience design ethos, the seminar imparts an understanding of cultivating sustainable experiences. It stimulates critical discourse on how an iterative design process catalyzes the creation of holistic, innovative experiences. Participants will culminate this journey by crafting a scientific paper that elucidates their RtD research findings, solidifying their grasp on this multifaceted landscape.

Lernergebnisse:



## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147120a	Experience Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUCT SERVICE DESIGN

**Modul:** 147121 Product Service Design (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Bettina Tabel

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 2 SWS Präsenz und 2 SWS Selbststudium

Modulprüfung: PP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Als Ergebnis entsteht ein strategischer Plan für ein digitales Produkt. Meilensteine und angewendete Methoden sind geplant. Die Zielsetzung ist definiert.

Die Zielsetzung und die geplante Vorgehensweise werden präsentiert und in einem mehrseitigem Handout zusammengefasst.

Die Methodenkompetenz zur Produktentwicklung wird vertieft und angewendet.

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul: -

Dieses Modul ist

Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147121a	Product Service Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INNOVATION AND CHANGE MANAGEMENT

**Modul:** 147130 Innovation and Change Management (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Josef Mair

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: gesamt entsprechend 5 ECTS 150 h Kontaktzeit - Seminar: 15 Std Kontaktzeit -  
Präsentation: 6 Std Versuche eigene Ausarbeitung ca. 100 bis bis 130 Std.

Modulprüfung: PP

## Kompetenzprofil

Nach erfolgreichem Besuch der LV sind Studierende in der Lage:

Innovationen und Ideen zu bewerten

Hindernisse und Barrieren für Innovationen und Veränderungen wiederzugeben

Lernergebnisse: Innovationsuchfelder und Strategien zu erstellen

Bedürfnisse zu verstehen passende Innovationsangebote abzuleiten

Methoden, mit denen Innovationen im Markt evaluiert werden können, anzuwenden

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	10 %
Realisierung	40 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147130a	Innovation and Change Management	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL PRODUCT AND PROJECT MANAGEMENT

**Modul:** 147131 Product and Project Management (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Bettina Tabel

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PA

**Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung  
für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147131a	Product and Project Management	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ADVANCED DESIGN PROJECT 1

**Modul:** 147160 Advanced Design Project 1 (Pflichtmodul im Grundstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Bettina Tabel

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 150h setzen sich zusammen aus: Präsenz 60h und Selbststudium 90h

Modulprüfung: PP

Formale Teilnahme am Modul EDV-Nr. 147121 Product Service Design

Zulassungsvoraussetzungen: Findet in vom 10.10. bis 12.10.2024 und vom 17.10.bis 18.10.24 als Blockveranstaltung statt.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Ein digitales Produkt wird mindestens als High-Fidelity-Prototyp entwickelt.  
Konzeptionelles Digitales Gestalten wird vertieft und intensiviert. Methoden werden professionell angewendet und innovative Produktkonzepte entwickelt.

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147160a	Advanced Design Project 1	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOTION AND 3D DESIGN TECHNOLOGY

Modul:	147210 Motion and 3D Design Technology (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Joachim Charzinski
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	LA

**Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.



**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147210a	Motion and 3D Design Technology	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SOCIAL DESIGN

<b>Modul:</b>	<b>147220 Social Design (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Bettina Tabel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PP

**Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147220a	Social Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BUSINESS MODELS

**Modul:** 147230 Business Models (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Helmut Wittenzellner

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

1. Vorbereitung der Vorlesung: 15 Termine zu je 0,75 Zeitstunden = 11,25 Zeitstunden
2. Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden
3. Nachbereitung der Vorlesung: 15 Termine zu je 0,75 Zeitstunden = 11,25 Zeitstunden
4. Vorbereitung und Erbringung des Leistungsnachweises = 15 Zeitstunden
5. Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 60 Zeitstunden

Modulprüfung: RE

Formale Zulassungsvoraussetzungen: keine, jedoch Vorerfahrungen im Bereich der Arbeiten an Mock-ups, Designstudien oder funktionalem Prototyping oder der Value Proposition erwünscht!

**Kompetenzprofil**

Die Master-Studierenden arbeiten eng mit Gründerteams (z.B. aus dem HdM-Generator) zusammen, um Einblicke in die Dynamik des Gründungsprozesses zu gewinnen. Das Designteam selbst profitiert davon, dass die Startups in Spe oder in Gründung bei der iterativen Definition von Elementen des Geschäftsmodells (Wertversprechen, Wertschöpfung, Wertsicherung) helfen.

Die Master-Studierenden nutzen das Reallabor und können im Vergleich mit der Basisliteratur gleichzeitig das empirische Phänomen der "Business Models" im Vergleich zu den theoretischen Business-Model-Archetypen und deren Media Readiness Level empirisch untersuchen.

#### Lernergebnisse:

Der Digital Design Masterkurs dient als Prototyp eines Realkonzepts für ein Business Model Design Lab. Dieses bietet auch Kooperationsmöglichkeiten für Intrapreneure in Unternehmen, d.h. transformationsorientierte Projekte mit dem Ziel der Geschäftsmodellinnovation (Fokus: Digitales Entrepreneurship, KI, transformative Nachhaltigkeit) und KMU-nahen Modellierungsoptionen SBSC, SBMC, SPB.

Die DD3-Studierenden können Ihre Vorerfahrungen an Mock-ups, Designstudien oder funktionalem Prototyping in das Business-Model-Design nach dem IKIGAI-Prinzip oder der ValuePyramid von BAIN integrieren. Sie können ausprobieren, experimentieren, entdecken und entwickeln.

Das Business Model Design Lab Konzept fördert somit die Vernetzung von gekorenen Freelancern und Gründungsinteressierten untereinander.

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	20 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147230a	Business Models	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL CURRENT DESIGN TOPICS

<b>Modul:</b>	<b>147231 Current Design Topics (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Bettina Tabel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	RE

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	40 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147231a	Current Design Topics	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL RESEARCH THROUGH DESIGN

**Modul:** 147240 Research through Design (Pflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung +  
Übungen: 4 Termine zu je 4 Lehrtunden = 16 Zeitstunden Entwurfserstellung: 4  
Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Selbstständiges Wissenschaftliches  
Arbeiten: 18 Tage zu je 8 Zeitstunden = 80 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand  
(Workload) = 150 Zeitstunden

Modulprüfung: RE

Formale  
Zulassungsvoraussetzungen: Experience Design

## Kompetenzprofil

Die heutige Zeit ist von vielschichtigen Herausforderungen in den Bereichen Bildung, Gesundheitswesen, Mobilität und Umweltschutz geprägt und die Nachfrage nach innovativen Lösungen war noch nie so groß. Die Lösung der aktuellen komplexen gesellschaftlichen Fragestellungen erfordert neue Herangehensweisen. Dabei ist eine Verschiebung hin zur menschenzentrierten Gestaltung in der wissenschaftlichen Forschung von entscheidender Bedeutung, um neue Wege zu erkunden, die diese Herausforderungen effektiv bewältigen können. Die Verwendung von Research through Design (RtD), als strukturiertes wissenschaftliches Rahmenwerk kann es ermöglichen, bahnbrechende Forschungsprojekte umzusetzen. Wir streben danach, Innovation und Exzellenz bei der Bewältigung der Herausforderungen, mit denen die Gesellschaft derzeit konfrontiert ist, zu fördern. RtD bietet einen einzigartigen Ansatz, der eine Mischung aus theoretischer Exploration und praktischer Umsetzung fördert und es frühen Karrierewissenschaftler\*innen ermöglicht, die Komplexitäten unserer gesellschaftlichen Herausforderungen durch die Untersuchung von Artefakten oder digital Interventionen effektiv zu untersuchen. Durch diesen Ansatz möchten wir die Kluft zwischen Theorie und Praxis überbrücken und eine Gemeinschaft von Forschenden fördern, die sich der Schaffung wirkungsvoller Lösungen im Bereich der Serious-Games-Forschung widmen. Durch Betonung eines menschenzentrierten Ansatzes und Förderung der interdisziplinären Zusammenarbeit stellen wir uns eine Zukunft vor, in der die Serious-Games-Forschung zu einer treibenden Kraft bei der Bewältigung einiger der drängendsten Probleme unserer heutigen Gesellschaft wird.

Lernergebnisse:

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	30 %
Konzeption	10 %
Realisierung	20 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147240a	Research through Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SUSTAINABILITY AND ETHICS

<b>Modul:</b>	<b>147250 Sustainability and Ethics (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bernhard Dusch
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PP



## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147250a	Sustainability and Ethics	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ADVANCED DESIGN PROJECT 2

<b>Modul:</b>	<b>147260 Advanced Design Project 2 (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Bettina Tabel
ECTS-min./max.:	10 / 10
Modulprüfung:	PP

**Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147260a	Advanced Design Project 2	-	4	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MASTER THESIS

<b>Modul:</b>	<b>147310 Master Thesis (Pflichtmodul im Hauptstudium)</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Bettina Tabel
ECTS-min./max.:	30 / 30
Modulprüfung:	MA

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
147310a	Master Thesis	-	0	30	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GAME DESIGN

**Modul:** 143410 Game Design (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Content of the Lecture: Game Design Theory What is Game Design Player Types Game Design Principles Game Design Patterns Game Mechanics Game based Graphics Design Game User Interface Design Interaction Design & Game Flow Game Design Process Game Design Creativity Workshops We will organize a number of Workshops after we learned about the Game Design Theory Tools (You are asked to learn those tools selfsufficiently!) Graphics 2D Photoshop Prototyping <http://proto.io/> <https://www.scirra.com/construct2> Assignment : A high-fidelity Prototype of a Mobile Game (a self-explanatory Click Prototype) Goal of the Lecture: Learn about game design theory (with an emphasis on Mobile Games) Enable Students to design mobile games! Ability to read mobile game design and understands what makes them appealing/fun. Understand the Language (GUID, UID, IxD, UXD & Game Design) Improve drawing, interaction and layout skills Understand Aesthetics of Game Design

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	50 %
Realisierung	20 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Kommunikation	
Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
143410a	Game Design	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen