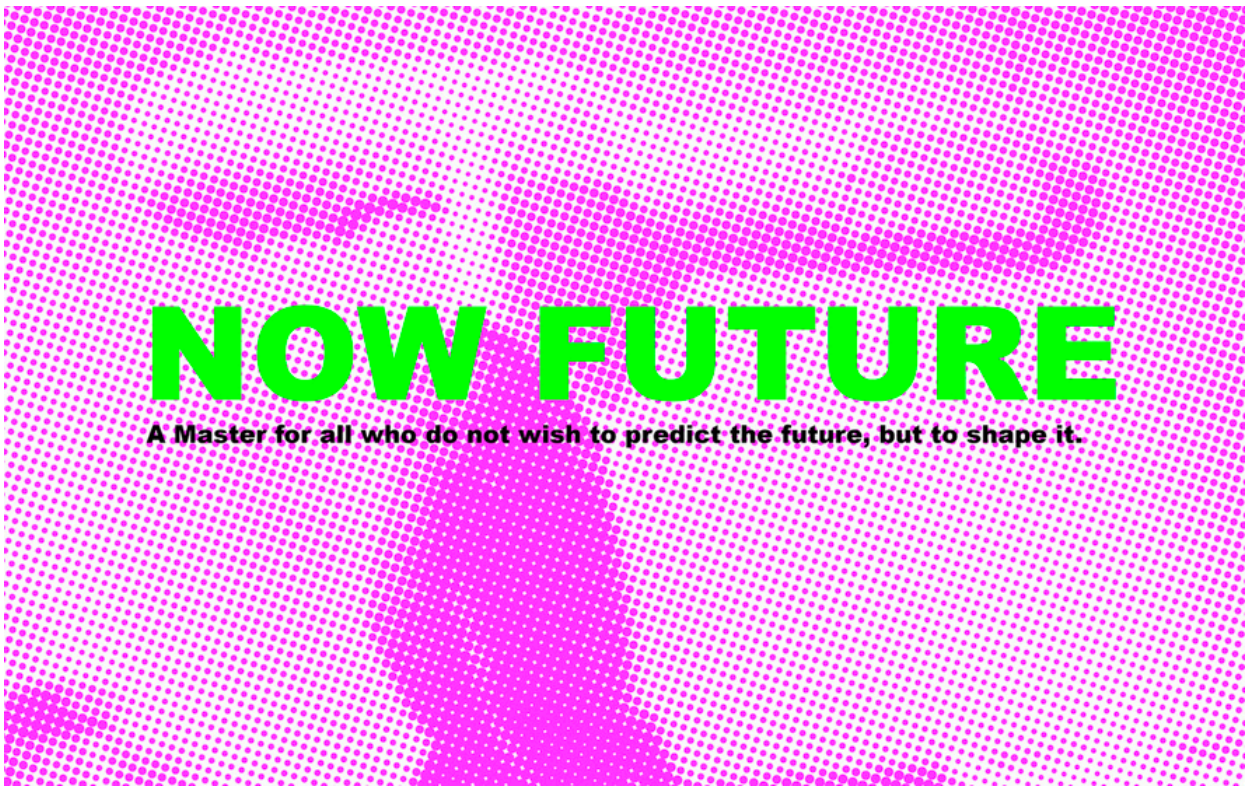
Modulhandbuch

MA Kommunikationsdesign
ab Sommersemester 2026

Stand: 25.09.2025,
Technische Hochschule Mannheim



KURZINFORMATION ZUM STUDIENGANG

Der projektorientierte Masterstudiengang »Kommunikationsdesign« Mannheim versetzt Studierende in die Lage, ihre kommunikativen Anliegen inhaltlich und gestalterisch zu vertiefen und medienübergreifend umzusetzen. Sie lernen, Projekte prozessorientiert zu entwickeln und erwerben die dafür notwendige Umsetzungskompetenz. Hierfür bietet die Fakultät für Gestaltung inhaltliche Schwerpunkte zur Wahl an: *Critical Design*, *Transformation Design* und *Experimental Interactives.* Es sollen insgesamt 10-15 Studierende in drei Semestern zum Master of Arts (M.A.) geführt werde. Der Studiengang ist konsekutiv und setzt ein abgeschlossenes Bachelor Studium im Bereich Design oder verwandten Disziplinen mit 210 CP voraus. Start ist das jeweilige Sommersemester. Bewerbungsschluss ist der 15. November.

ERGÄNZUNG für Quereinsteiger:innen und Absolvent:innen eines Bachelor Studiums im Bereich Design oder verwandten Disziplinen mit 180 CP:

Absolvent:innen anderer Hochschulen und/oder anderer Bundesländer, welche nur ein abgeschlossenes Bachelor Studium im Bereich Design oder verwandten Disziplinen mit 180 CP vorweisen können, können die fehlenden 30 CP in ausgewiesener Form von Veranstaltungen aus dem Bachelorstudiengang nachholen. Diese Auflagen müssen ebenfalls von Absolvent:innen eines Bachelor Studiums in einem nur entfernt verwandten Fach erfüllt werden. Die Auswahlkommission des Masterstudiengangs entscheidet hier jeweils über die Zulassung unter Auflagen. Die Auflagen werden den Studierenden durch den Studiendekan mitgeteilt.. Es ist zu beachten, dass sich dadurch die Regelstudienzeit nicht verlängert.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis **2**
Aufbau des Studiums ... 3

Teil A: Designmodule Wahlpflicht (2 von 3) **4**
CDL – Critical Design Lab ... **5**
CDL1 – Critical Design Lab 1 ... *6*
CDL2 – Critical Design Lab 2 ... *7*
TDL – Transformation Design Lab ... **8**
TDL1 – Transformation Design Lab 1 ... *9*
TDL2 – Transformation Design Lab 2 ... *10*
EGL – Experimental Interactives Lab ... **11**
EGL1 – Experimental Interactives Lab 1 ... *12*
EGL2 – Experimental Interactives Lab 2 ... *13*

Teil B: Forschung Pflichtmodule **14**
AST – Politics & Aesthetics ... *15*
BWT – Bildwissenschaft & Promptographics ... *16*
RTP – Research Thesis ... *17*

Teil C: Gründung / Leadership Pflichtmodule **18**
DM – Design Management ... *19*
ER – Existenzgründung / Recht ... *21*
CC – Innovation Lab / Mentoring Sessions ... *22*

Anhang **23**
Glossar: Abkürzungen, Studien- und Prüfungsleistungen ... **23**
Abkürzungen und Sprache des Modulhandbuchs ... *23*
Studienleistungen ... *24*
Prüfungsleistungen ... *24*
Studien- und Prüfungsordnung ... **26**
Tabellarische Darstellung der Module ... *27*
Beispielhafter Studienverlauf ... *28*

Aufbau des Studiums

Das Masterstudium Kommunikationsdesign gliedert sich in drei Bereiche: »**Designmodule**«, »**Forschungsmodule**« und »**Gründungs- und Führungsmodule**«, die sich wechselseitig vermitteln, ergänzen und aufeinander aufbauen.

Teil A: Designmodule (Wahlpflicht 2 von 3)
Die Designmodule bilden den Kern, sowie den Rahmen des Studiums. Es müssen zwei der drei angebotenen Designschwerpunkte gewählt werden. Zur Wahl stehen die Bereiche:

CDL »***Critical Design*** *– spekulative und ethische Zukunftsgestaltung«*
TDL »***Transformation Design*** *– nachhaltige Transformation und Systeminnovation«*
EGL *»**Experimental Interactives** – experimentelle Gestaltung interaktiver Medien«*

Diese Wahl stellt die grundlegende Profilbildung des Masterstudiengangs dar und bildet den thematisch-fachlichen Rahmen des weiteren Studiums. Die Wahlmöglichkeiten werden durch zusätzliche Angebote aus anderen Fakultäten ergänzt (siehe aktuelles Vorlesungsverzeichnis).

Teil B: Forschungsmodule (Pflicht)
Das Forschungsmodul widmet sich der theoretischen Analyse des politischen und ästhetischen Kontextes von Design. Es besteht aus zwei Kurs-Modulen im ersten Semester und dem Modul zur Forschung für die Masterthesis im zweiten Semester.

Teil C: Gründungs- und Führungsmodule (Pflicht)
Im Modul Entrepreneurship werden wirtschaftliche und rechtliche Grundlagen für Designer:innen vermittelt, die eigenständig agieren und unternehmerische Verantwortung übernehmen sollen.

Teil A: Designmodule

Wahlpflicht (2 von 3)

Der Masterstudiengang Kommunikationsdesign bietet verschiedene Designschwerpunkte zur Wahl: »***Critical Design*** *– spekulative und ethische Zukunftsgestaltung«, »****Transformation Design*** *– nachhaltige Transformation und Systeminnovation« und »****Experimental Interactives*** *– experimentelle Gestaltung interaktiver Medien«*.

Die Bereiche vermitteln auf ihre Weise die zukunftsorientierte-forschende Perspektive Mannheimer Kommunikationsdesigns in fachlicher Spezialisierung und ermöglichen damit eine Vertiefung der eigenen Interessen und Kompetenzen. Anhand konkreter Anwendungsgebiete des Kommunikationsdesigns werden in den Schwerpunkten unterschiedliche Forschungs- und Gestaltungskontexte des Kommunikationsdesigns behandelt und damit ein eigenes gestalterisches Profil für die Studierenden ermöglicht.

Die Schwerpunkte dienen der spezifischen Erweiterung fachlicher Kenntnisse, und bestehen jeweils aus zwei aufeinander aufbauenden Teilmodulen. Es müssen 2 der 3 angebotenen Designmodule gewählt werden. Gemeinsam bilden sie eine Einheit aus fachlichen Kompetenzen und projektorientierter Anwendung als Grundlage der eigenständigen, gestalterischen Abschlussarbeit.

Wahlmodul 1: »*CDL Critical Design Lab* *– spekulative und ethische Zukunftsgestaltung«*
Die Studierenden lernen, wie wünschenswerte Zukünfte entwickelt werden. Sie werden an die theoretische Auseinandersetzung mit spekulativen/kritischem Design (Methoden, Ansätze, Cases) herangeführt. Im zweiten Semester wird mit Studierenden der California State University ein internationales transdisziplinäres Team gebildet und ein konkretes Design-Projekt im Rahmen des »Minority Report 2070« umgesetzt und die Ergebnisse veröffentlicht.

Wahlmodul 2: »*TDL Transformation Design Lab* *– nachhaltige Transformation und Systeminnovation«*
Die Studierenden erlernen, wie Design eingesetzt werden kann, um in Unternehmen, Organisationen und anderen Gruppen Transformationsprozesse angestoßen und begleitet werden zu können. Design wird als strategisches Werkzeug für nachhaltige Veränderung in Gesellschaft und Organisationen. Das Modul beschäftigt sich gezielt mit der Strategie und Umsetzung von Veränderungsprozessen und versteht Design als Treiber für den Wandel in Organisationen, Systemen, Communities.

Wahlmodul 3 ***»EGL Experimental Interactives Lab*** *– experimentelle Gestaltung interaktiver Medien«*
Projektbezogenes Experimentieren in den digitalen und analogen interaktiven Medien. Vom spekulativen Entwurf, über Modell und Skizze hin zur Umsetzung anspruchsvoller Interfaces an der Mensch-Maschine-Schnittstelle.

Die Designmodule bestehen aus zwei Teilmodulen die je 6 SWS pro Semester umfassen. Jedes Designmodul umfasst je 12 SWS und 15 CP über die ersten beiden Semester, davon 6 SWS / 5 CP im ersten Semester und 6 SWS / 10 CP im zweiten Semester.

CDL – Critical Design Lab

Modulverantwortlich		Prof. Kai Beiderwellen
Modulbezeichnung		Critical Design Lab
Modulkürzel (neue Ordnung)		CDL
Platzierung		1. und 2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	15	
Modulgewichtung	15	
SWS	12	
Studien-/Prüfungsaufwand	360	gesamt
	225	Anwesenheit
	135	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT/PA
Häufigkeit / Dauer	je 1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		CDL 1 / CDL 2

Modulinhalt:
Das Modul führt in die theoretischen Grundlagen, Methoden und Ansätze des spekulativen und kritischen Designs ein. Im Zentrum steht die Entwicklung wünschenswerter Zukunftsszenarien. Im Rahmen eines internationalen Projekts mit der California State University (Minority Report 2070) arbeiten Studierende in transdisziplinären Teams an der Umsetzung und Veröffentlichung eines spekulativen Designprojekts.

Semester 1 »Lernen«
Die Studierenden lernen, **wie wünschenswerte Zukünfte entwickelt werden**
Studierende erwerben in diesem Modul ein tiefes Verständnis für die gesellschaftlichen Dimensionen von Design und lernen, kritisch-reflexive Gestaltung als Werkzeug für Veränderung und Transformation einzusetzen. Sie werden an die theoretischen Auseinandersetzung mit spekulativem/kritischem Design (Methoden, Ansätze, Cases) herangeführt.

Sie erlernen die hierfür relevanten **stoachstischen Designprozesse**, die sich mit flexiblen zukünftigen Zielgruppen und oder flexiblen, sich stets verändernden Zielen und Botschaften beschäftigen, wie z.B. Critical Design, Speculative Design u.a.

Semester 2 »Ausprobieren«
Hier vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten im Bereich des spekulativen und kritischen Designs, indem sie gemeinsam mit Studierenden der *California State University* ein **internationales transdiziplinäres Team** bilden und ein konkretes kritisches Design-Projekt im Rahmen des »Minority Report 2070« umsetzen und die Ergebnisse veröffentlichen.

.....

CDL1 – Critical Design Lab 1

Modulverantwortlich & Dozent		Prof. Kai Beiderwellen
Modulbezeichnung		Critical Design Lab 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		CDL 1
Platzierung		1. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	75	Anwesenheit
	105	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Inhalt: »Lernen«
Die Studierenden lernen wie wünschenswerte Zukünfte entwickelt werdenStudierende erwerben in diesem Modul ein tiefes Verständnis für die gesellschaftlichen Dimensionen von Design und lernen, kritisch-reflexive Gestaltung als Werkzeug für Veränderung und Transformation einzusetzen. Sie werden an die theoretischen Auseinandersetzung mit spekulativem/kritischem Design (Methoden, Ansätze, Cases) herangeführt. Sie erlernen die hierfür relevanten stoachsichen stochastische Designprozesse, die sich mit flexiblen zukünftigen Zielgruppen und oder flexiblen, sich stets verändernden Zielen und Botschaften beschäftigen, wie z.B. Critical Design, Speculative Design u.a.

Ziele und Kompetenzen: Theoretische und methodische Grundlagen

- die theoretischen Grundlagen, historischen Bezüge und ethischen Dimensionen von Critical Design und Speculative Design differenziert zu erläutern,
- die gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Implikationen von Designprozessen zu analysieren und zu reflektieren,
- Methoden und Denkansätze des spekulativen und kritischen Entwerfens (z.B. Design Fictions, Szenarien, Provokationen, Design as Inquiry) selbstständig anzuwenden,
- ein Verständnis für stochastische, nicht-lineare und zukunftsoffene Designprozesse zu entwickeln,
- eigene Zukunftsszenarien zu entwerfen, die sich mit wandelbaren Zielgruppen, dynamischen Systemen oder mehrdeutigen Botschaften beschäftigen,
- spekulative Gestaltung als Werkzeug zur Kritik, Intervention und Transformation zu begreifen und konzeptionell zu nutzen,
- ein theoretisch fundiertes, ethisch reflektiertes und kulturell sensitives gestalterisches Positionierungsprofil im Kontext von Zukunftsgestaltung zu entwickeln.

.....

CDL2 – Critical Design Lab 2

Modulverantwortlich & Dozent		Prof. Kai Beiderwellen
Modulbezeichnung		Critical Design Lab 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		CDL 2
Platzierung		2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	10	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	150	Anwesenheit
	30	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z. B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Wintersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Inhalt: »Ausprobieren«
Hier vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten im Bereich des spekulativen und kritischen Designs, indem sie gemeinsam mit Studierenden der California State University ein internationales, transdiziplinäres Team bilden und ein konkretes kritisches Design-Projekt im Rahmen des »Minority Report 2070« umsetzen und die Ergebnisse veröffentlichen.

Ziele und Kompetenzen: Projektorientierte Anwendung

- gemeinsam mit internationalen Partner:innen in transdisziplinären Teams ein spekulatives Designprojekt zu planen, durchzuführen und zu präsentieren,
- im Rahmen des Projekts »Minority Report 2070« ein eigenständiges, kritisches Designkonzept zu entwickeln und visuell erfahrbar zu machen,
- komplexe gesellschaftliche Fragestellungen in provokative, reflektierte und narrative Entwürfe zu übersetzen,
- partizipative und experimentelle Gestaltungsprozesse im Team zu moderieren und zu gestalten,
- kulturelle und disziplinäre Unterschiede in der internationalen Zusammenarbeit konstruktiv zu nutzen und zu reflektieren,
- die Projektergebnisse öffentlichkeitswirksam aufzubereiten (z. B. in Form von Ausstellung, Publikation oder digitalem Format),
- das eigene gestalterische Handeln kritisch zu hinterfragen und als Beitrag zu gesellschaftlicher Zukunftsgestaltung einzuordnen.
- Verständnis für die Rolle von Design in der Zukunftsforschung und gesellschaftlichen Debatte
- Fähigkeit, kritisch-analytisch mit Szenarien und Entwürfen für alternative Zukünfte zu arbeiten
- Teamarbeit in interkulturellen, transdisziplinären Zusammenhängen
- Anwendung spekulativer Designmethoden zur Entwicklung und Kommunikation visionärer Ideen

TDL – Transformation Design Lab

Modulverantwortlich		Prof. Axel Kolaschnik
Modulbezeichnung		Transformation Design Lab
Modulkürzel (neue Ordnung)		TDL
Platzierung		1. und 2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	15	
Modulgewichtung	15	
SWS	12	
Studien-/Prüfungsaufwand	360	gesamt
	225	Anwesenheit
	135	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT/PA
Häufigkeit / Dauer	je 1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		TDL 1 / TDL 2

Modulinhalt:
Dieses Modul behandelt Design als strategisches Werkzeug für die Begleitung und Initiierung nachhaltiger Veränderungsprozesse in Organisationen, Systemen und gesellschaftlichen Kontexten. Es vermittelt Grundlagen der Transformationsgestaltung in Theorie und Praxis. Durch praxisnahe Fallstudien und konzeptionelle Übungen erarbeiten Studierende systemisch fundierte Lösungsansätze für reale Veränderungsprozesse.

Semester 1 »Lernen«
Das Modul beschäftigt sich gezielt mit der Strategie und Umsetzung von Veränderungsprozessen und versteht Design als Treiber für Wandel in Organisationen, Systemen, Communities.

Die Studierenden erlernen wie Design eingesetzt werden kann, um in Unternehmen, Organisationen und andere Gruppen Transformationsprozesse angestoßen und begleitet werden können. Förderung von partizipativen Methoden und Zusammenarbeit mit Communities, um Design als Instrument für gesellschaftliche Veränderung zu nutzen.

Semester 2 »Ausprobieren«
Die Studierenden lernen in praxisnahen Projekten und Forschungsvorhaben den Aufbau und Leitung von Forschungsprojekten zu Transformationsprozessen und nachhaltiger Zukunftsgestaltung.

Sie entwickeln Kooperationen mit wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Akteur:innen, Unternehmen sowie interdisziplinären Netzwerken. Sie lernen Transformationsprozesse aktiv zu gestalten, systemische Herausforderungen zu erkennen und durch innovative Designstrategien Veränderungen anzustoßen und umzusetzen.

.....

TDL1 – Transformation Design Lab 1

Modulverantwortlich		Prof. Axel Kolaschnik
Dozent:in		n.n.
Modulbezeichnung		Transformation Design Lab 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		TDL1
Platzierung		1. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	75	Anwesenheit
	105	Eigenstudium Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Inhalt: »Lernen«
Dieses Modul beschäftigt sich gezielt mit der Strategie und Umsetzung von Veränderungsprozessen und versteht Design als Treiber für Wandel in Organisationen, Systemen, Communities.

Die Studierenden erlernen wie Design eingesetzt werden kann, um in Unternehmen, Organisationen und andere Gruppen Tranformationsprozesse angestoßen und begleitet werden können. Förderung von partizipativen Methoden und Zusammenarbeit mit Communities, um Design als Instrument für gesellschaftliche Veränderung zu nutzen.

Ziele und Kompetenzen:

- Verständnis von Design als Change-Instrument in gesellschaftlichen und organisatorischen Kontexten
- Fähigkeit, Transformationsprozesse strategisch zu analysieren, zu planen und gestalterisch zu begleiten

.....

TDL2 – Transformation Design Lab 2

Modulverantwortlich		Prof. Axel Kolaschnik
Dozent:in		n.n.
Modulbezeichnung		Transformation Design Lab 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		TDL1
Platzierung		2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	10	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	150	Anwesenheit
	30	Eigenstudium Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Wintersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Inhalt: »Ausprobieren«
Die Studierenden lernen in praxisnahen Projekten und Forschungsvorhaben den AufbAu und Leitung von Forschungsprojekten zu Transformationsprozessen und nachhaltiger. Zukunftsgestaltung.

Sie entwickeln Kooperationen mit wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Akteur:innen, Unternehmen sowie interdisziplinären Netzwerken. Sie lernen Transformationsprozesse aktiv zu gestalten, systemische Herausforderungen zu erkennen und durch innovative Designstrategien Veränderungen anzustoßen und umzusetzen.

Ziele und Kompetenzen:

- Anwendung systemischer Methoden und gestalterischer Werkzeuge im Rahmen komplexer Veränderungsszenarien und Reflexion ethischer und gesellschaftlicher Implikationen von Transformation Design

EGL – Experimental Interactives Lab

Modulverantwortlich		Prof. Habu Wöhlbier
Modulbezeichnung		Experimental Interactives Lab
Modulkürzel (neue Ordnung)		EGL
Platzierung		1. und 2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	15	
Modulgewichtung	15	
SWS	12	
Studien-/Prüfungsaufwand	360	gesamt
	225	Anwesenheit
	135	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT/PA
Häufigkeit / Dauer	je 1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		EGL 1 / EGL 2

Modulinhalt:
Projektorientiertes Arbeiten im Spannungsfeld zwischen digitalem und analogem Interfacedesign. Vom experimentellen Entwurf über Modelle und Storyboards bis hin zur interaktiven Umsetzung an der Mensch-Maschine-Schnittstelle. Medienübergreifende Ansätze (XR, AR, hybride Interfaces) stehen im Fokus.

Experimentelle und kreative Interaktionsformen: Erprobung innovativer Eingabemethoden wie Gestensteuerung, Brain-Computer-Interfaces oder sensorische Technologien, die spielerisches und überraschendes Feedback integrieren, um Nutzer zu inspirieren und einzubeziehen.

.....

EGL1 – Experimental Interactives Lab 1

Modulverantwortlich		Prof. Habu Wöhlbier
Modulbezeichnung		Experimental Interactives Lab 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		EGL1
Platzierung		1. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	75	Anwesenheit
	105	Eigenstudium Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Dozent		Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt:
Projektbezogenes Experimentieren in den digitalen interaktiven Medien. Vom spekulativen Entwurf, über Modell und Skizze hin zur Umsetzung anspruchsvoller Interfaces an der Mensch-Maschine- Schnittstelle. Das Schwerpunktmodul legt einen wertschätzenden Fokus auf einen experimentellen Zugang als ergebnisoffenen Prozess der Entwicklung von Neuem.

Ziele und Kompetenzen:

- Entwicklung innovativer Interface-Konzepte unter Anwendung gestalterischer und technischer Grundlagen
- Fähigkeit zur Umsetzung spekulativer interaktiver Erlebnisse mit digitaler und physischer Komponente

.....

EGL2 – Experimental Interactives Lab 2

Modulverantwortlich & Dozent		Prof. Habu Wöhlbier
Modulbezeichnung		Experimental Interactives Lab 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		EGL1
Platzierung		2. Semester / Wahlpflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	10	
Modulgewichtung	–	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	180	gesamt
	150	Anwesenheit
	30	Eigenstudium Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Wintersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Inhalt:
Experimentelle und kreative Interaktionsformen: Erprobung innovativer Eingabemethoden wie Gestensteuerung, Brain-Computer-Interfaces oder sensorische Technologien, die spielerisches und überraschendes Feedback integrieren, um Nutzer zu inspirieren und einzubeziehen.

Ziele und Kompetenzen:

- Vertiefung gestalterischer Methoden an der Schnittstelle zwischen Nutzererlebnis und medialer Inszenierung
- Förderung von prototypischem Denken und iterativen Gestaltungsprozessen

---

Teil B: Forschung

Pflichtmodule

Die Forschungsmodule bestehen aus zwei Vorlesungen zur Wissensvermittlung und Analyse der aktuellen Kontexte des Designs, und dem Seminar »Research Thesis«zur Durchführung eigenständiger Forschungsprojekte.

Die Abschlussarbeit ist schließlich die zentrale, eigenständige gestalterische Arbeit, für die das projektorientierte Masterstudium vorbereitet und in der die umfassende Qualifikation als Kommunikationsdesigner:in final entwickelt und unter Beweis gestellt werden soll.

Die Forschungsmodule umfassen 9 SWS und 15 CP, davon 6 SWS / 10 CP im ersten Semester und 3 SWS / 5 CP im zweiten Semester.

AST – Politics & Aesthetics

Modulverantwortlich & Dozent:in		n.n.
Modulbezeichnung		Politics / Aesthetics
Modulkürzel (neue Ordnung)		AST
Platzierung		1. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		K 120
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Modulinhalt: Analyse des politischen und ästhetischen Kontexts von Design
Dieses Modul widmet sich der theoretische Analyse des politischen und ästhetischen Kontextes von Design.
Die Studierenden werden u.a. an die folgenden Themen herangeführt:

- Ethik und Verantwortung in KI-generierter Bildkultur
- Visuelle Ethik und Authentizität: Auseinandersetzung mit der Manipulation und Authentizität digital erzeugter Bilder, insbesondere im Kontext von Fake News, Deepfakes und KI- generierten Inhalten.
- Ästhetik und Wahrnehmung von algorithmisch erzeugten Bildern

Manipulation durch visuelle Rhetorik:
Der Einsatz von Bildern und Symbolen zur politischen Beeinflussung und Propaganda wirft ethische Fragen auf, insbesondere bei der Verbreitung von Fake News oder verzerrten Darstellungen komplexer Themen.

Polarisierende Ästhetiken:
Gestaltung und Nutzung von Bildern, die entweder bewusst spalten oder vereinigen, erfordert eine sorgfältige Balance, um politischen Diskurs zu fördern statt zu eskalieren. Inklusivität und Repräsentation: Sicherstellung, dass visuelle Darstellungen die Vielfalt und Komplexität von Gesellschaften widerspiegeln, ohne marginalisierte Gruppen zu stereotypisieren oder zu unterrepräsentieren.

Digitale Ästhetik und Algorithmische Verzerrungen:
Einfluss von Social-Media-Plattformen und Algorithmen auf die visuelle Kultur und die Wahrnehmung politischer Botschaften, die oft durch virale Verbreitung verzerrt werden.

Ziele und Kompetenzen:

- Theoretisches Verständnis von Ästhetik und politischer Repräsentation im Design
- Fähigkeit zur kritischen Reflexion über den Einfluss digitaler Bilder und KI-generierter Inhalte
- Analyse und Bewertung medialer Phänomene im gesellschaftlichen Kontext
- Entwicklung ethisch fundierter Gestaltungsperspektiven

BWT – Bildwissenschaft & Promptographics

Modulverantwortlich & Dozent:in		n.n.
Modulbezeichnung		Bildwissenschaft
Modulkürzel (neue Ordnung)		BWT
Platzierung		1. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA / R
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Modulinhalt:
Einführung in aktuelle bildwissenschaftliche Diskurse und deren Anwendung in der Gestaltung mit KI-gestützten Werkzeugen. Fokus auf »Prompt Engineering« als kreative Methode zur Steuerung algorithmischer Bildproduktion.

Künstliche Intelligenz und Generative Bildtechnologien:
Erforschung und Nutzung KI-basierter Systeme wie DALL-E oder MidJourney zur Generierung und Analyse von Bildern, die neue Formen visueller Kommunikation ermöglichen. Visuelle Ethik und Authentizität: Auseinandersetzung mit der Manipulation und Authentizität digital erzeugter Bilder, insbesondere im Kontext von Fake News, Deepfakes und KI-generierten Inhalten.

Interaktive und immersive Bildwelten:
Entwicklung von Bildern, die durch Technologien wie Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) oder interaktive Interfaces multisensorische und interaktive Erlebnisse schaffen.Bildanalyse und visuelles Storytelling durch Big Data: Nutzung datengetriebener Methoden zur Analyse visueller Muster und zur Entwicklung von Bildnarrativen, die komplexe Informationen verständlich und ansprechend visualisieren.

Promptographics als kreative Disziplin:
Verständnis der virtuellen Kamera. Zeit, Raum und Perspektive. Etablierung von »Promptwriting« als Schlüsselkompetenz in der Bildwissenschaft, bei der präzise Eingaben (Prompts) genutzt werden, um mit KI gezielt innovative und kontextspezifische Bildinhalte zu erzeugen.

Ziele und Kompetenzen:
- Grundlagenwissen in Bildwissenschaft und visuellem Denken
- Anwendung von Prompt Engineering als gestalterisches Werkzeug
- Analyse und Reflexion algorithmisch generierter Ästhetiken
- Kritischer Umgang mit neuen Bildformen und deren gesellschaftlicher Bedeutung

RTP – Research Thesis

Modulverantwortlich		Prof. Kai Beiderwellen
Modulbezeichnung		Research Thesis
Modulkürzel (neue Ordnung)		RTP
Platzierung		2. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		QT
Häufigkeit / Dauer	1	Wintersemester
Voraussetzungen		CDL1/TDL1/EGL1, AST, BWT
Anrechenbarkeit		keine
Dozent:in		n.n.

Modulinhalt:
Vorbereitung, Planung und Durchführung eigenständiger Forschungsprojekte. Vermittlung qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden, wissenschaftliches Schreiben, Reflexion über Methodik und Erkenntnisinteresse.

Ziele und Kompetenzen:

- Entwicklung eines eigenständigen Forschungsvorhabens
- Anwendung wissenschaftlicher Methoden im Kontext der Designforschung
- Strukturierung, Durchführung und Dokumentation eines Masterprojekts
- Fähigkeit zur kritischen Reflexion und zum Transfer von Erkenntnissen

---

Teil C: Gründung / Leadership

Pflichtmodule

Die Module zu Gründung und Leadership, vermitteln den Studierenden grundlegende Fähigkeiten für die Zusammenarbeit und Berufswelt. Im Fokus steht Projektmanagement kreativer Prozesse, strategische Planung und Unternehmertum.

Die Gründungsmodule umfassen 9 SWS und 15 CP, davon 6 SWS / 10 CP im ersten Semester, und 3 SWS / 5 CP im zweiten Semester.

DM – Design Management

Modulverantwortlich & Dozent		Prof. Axel Kolaschnik
Modulbezeichnung		Designmanagement
Modulkürzel (neue Ordnung)		DM
Platzierung		1. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	3/10	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Modulinhalt:
Das Modul vermittelt die Grundlagen des Projektmanagements im Kontext kreativer Prozesse und Transformationsvorhaben. Methoden zur strategischen Planung, Moderation und Umsetzung komplexer Designprojekte werden ebenso behandelt wie Tools für die Teamentwicklung und Prozesssteuerung.
Projektmanagement & Moderation von Transformationsprozessen

Diese Lehrveranstaltung vermittelt die methodischen, strategischen und operativen Grundlagen des Projekt- und Designmanagements im Kontext von Transformationsprozessen. Die Studierenden lernen, komplexe Veränderungsprojekte zu strukturieren, Stakeholder zu integrieren und Designmethoden gezielt zur Begleitung von Wandel einzusetzen.

Diese Lehrveranstaltung vermittelt, wie Creative Confidence und Leadership als Schlüsselkompetenzen genutzt werden können, um eigene transformative Projekte und selbstständige Karrieren im Designbereich erfolgreich aufzubauen. Studierende lernen, wie sie Veränderungen nicht nur für Organisationen, sondern auch für ihre eigene berufliche Zukunft gestalten und kreative Ideen in unternehmerische Konzepte überführen.

Diese Lehrveranstaltung richtet sich an Designstudierende, die nicht nur angestellte Gestalter:innen, sondern selbstständige Akteur:innen des Wandels werden möchten. Sie lernen, wie sie Creative Confidence mit unternehmerischem Denken verbinden, ihre eigenen Projekte verwirklichen und sich als kreative Leader:innen positionieren können – sei es als Freelancer:innen, Gründer:innen oder Transformations-berater:innen.

Ziele und Kompetenzen – nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:
- Projekt- und Transformationsprozesse strukturiert zu planen und durchzuführen, insbesondere im Kontext komplexer Design- und Veränderungsvorhaben.

- Strategische, methodische und operative Werkzeuge des Projektmanagements gezielt in kreativen Arbeitsprozessen einzusetzen.
- Stakeholder zu identifizieren, zu analysieren und aktiv in Transformationsprozesse einzubinden – unter Berücksichtigung organisationaler Dynamiken.
- Designmethoden als Mittel zur Moderation und Begleitung von Wandel anzuwenden – sowohl in institutionellen als auch in freien Kontexten.
- Die eigene „Creative Confidence“ zu stärken und Leadership-Kompetenzen zu entwickeln, um Veränderungsprojekte eigenständig zu initiieren und zu steuern.
- Unternehmerisches Denken und kreative Selbstwirksamkeit miteinander zu verbinden, um eigene berufliche Perspektiven (z. B. als Freelancer:in, Gründer:in, Consultant) aufzubauen.
- Transformative Projekte im Designfeld verantwortungsvoll und zukunftsorientiert zu gestalten – mit Blick auf gesellschaftliche, ökologische und ökonomische Kontexte.
- Reflektierte Entscheidungen zu treffen, die sowohl die Anforderungen von Organisationen als auch die ethische Verantwortung von Gestalter:innen berücksichtigen.
- In interdisziplinären Teams lösungsorientiert zu kommunizieren, Konflikte konstruktiv zu moderieren und kreative Prozesse zu leiten.
- Ein individuelles Positionierungsprofil als Gestalter:in des Wandels zu entwickeln, das auf Selbstständigkeit, Innovationskraft und Wirkungspotenzial basiert.
- Anwendung von Projekt- und Designmanagementmethoden
- Fähigkeit zur strukturierten Planung und Leitung komplexer Designprozesse
- Moderation von Teamprozessen im interdisziplinären Kontext
- Reflexion der eigenen Rolle als strategisch denkende Gestalter:in
- Kritischer Umgang mit neuen Bildformen und deren gesellschaftlicher Bedeutung

---

ER – Existenzgründung / Recht

Modulverantwortlich		Prof. Axel Kolaschnik
Modulbezeichnung		Existenzgründung / Recht
Modulkürzel (neue Ordnung)		ER
Platzierung		1. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	3/10	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Sommersemester
Dozent:in		n.n.

Modulinhalt:
Einführung in wirtschaftliche, rechtliche und strategische Aspekte des Unternehmertums. Themenfelder sind unter anderem: Gründungsrecht, Geschäftsmodellentwicklung, Finanzierungsstrategien und Urheberrecht im Designkontext.Das Modul vermittelt grundlegendes rechtliches und betriebswirtschaftliches Wissen für die berufliche Selbstständigkeit im kreativen Umfeld. Ziel ist es, Studierende auf eine eigenverantwortliche berufliche Praxis in Design, Medien und verwandten Bereichen vorzubereiten.

Im Fokus stehen Fragen rund um Gründungsformen, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Markenrecht, Honorargestaltung, Steuern und Versicherungen sowie Fördermöglichkeiten und Finanzierungskonzepte für kreative Gründungsvorhaben.Ergänzt wird das Modul durch praxisnahe Einblicke in Themen wie Freiberuflichkeit versus Gewerbe, Pitch-Prozesse, Lizenzmodelle, Schutz geistigen Eigentums, sowie strategisches Selbstmarketing.

Optional: Gastvorträge von Gründer:innen, Jurist:innen und Vertreter:innen aus Gründungsförderung (z.B. Startup- oder Inkubatoren-Netzwerke)

Ziele und Kompetenzen – die Studierenden:
- kennen rechtliche Grundlagen für den Einstieg in die berufliche Selbstständigkeit,
- verstehen die Unterschiede zwischen freiberuflicher Tätigkeit und gewerblichen Strukturen,
- können kreative Leistungen vertraglich absichern und rechtlich fundiert kalkulieren,
- wissen, wie Urheberrechte, Nutzungsrechte und Marken geschützt und verhandelt werden,
- entwickeln ein Verständnis für unternehmerische Planung (Business Model Canvas, Finanzplanung),
- sind in der Lage, geeignete Förder- und Finanzierungsinstrumente für kreative Gründungsideen zu identifizieren und anzuwenden,
- reflektieren die Rolle von Verantwortung, Transparenz und Fairness in Honorarverhandlungen,
- gewinnen Sicherheit im professionellen Umgang mit Auftraggeber:innen, Agenturen und öffentlichen Institutionen,
- entwickeln erste eigene Geschäfts- oder Angebotsmodelle mit Bezug zur eigenen gestalterischen Identität.

CC – Innovation Lab / Mentoring Sessions

Modulverantwortlich		Prof. Axel Kolaschnik
Modulbezeichnung		Innovation Lab
Modulkürzel (neue Ordnung)		CC
Platzierung		2. Semester / Pflicht
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung / Seminar
Credits	5	
Modulgewichtung	3/10	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	gesamt
	75	Anwesenheit
	15	Eigenstudium: Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Arbeit)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	Wintersemester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Dozent:in		alle

Modulinhalt:
In diesem Modul präsentieren die Studierenden eigenverantwortlich ihre Projekte, Startups oder Dienstleistungen und testen diese in realen Anwendungskontexten. Unterstützt durch Mentoring-Formate, Prototyping-Phasen und Kooperationspartner wie das MIX Institute und regionale Inkubatoren.

Ziele und Kompetenzen:
- Entwicklung und Validierung innovativer Ideen durch iterative Methoden
- Fähigkeit zur eigenständigen Umsetzung von Geschäftsmodellen und Prototypen
- Einblick in das regionale Startup-Ökosystem und angewandte Innovationsstrategien
- Erfahrung in der Gestaltung anwendungsorientierter Lösungen mit gesellschaftlicher Relevanz

Anhang

Glossar: Abkürzungen, Studien- und Prüfungsleistungen

Abkürzungen und Sprache des Modulhandbuchs

Zum besseren Verständnis findet sich hier eine Übersicht über Abkürzungen, Begriffe und Prüfungsformen, die im Weiteren verwendet werden.

Modul	thematisch-didaktische Einheit im Aufbau des Studiengangs
SWS	Semesterwochenstunden, 1 Semesterwochenstunde entspricht 45 Minuten
CP	Credit Points, Masseinheit für den Arbeitsaufwand, d.h. die Anzahl der Zeitstunden; 1 CP entspricht 30 Zeitstunden
ECTS	Creditpunkte gemäß dem European Credit Transfer System
Studienleistung	immer unbenotete Leistungen; schriftliche, mündliche oder praktische Leistungen, die im Zusammenhang mit Lehrveranstaltungen/ Veranstaltung/Projekt erbracht werden. Zu den praktischen Leistungen zählt beispielsweise die qualifizierte Teilnahme (siehe Studienleistungen unten).
Prüfungsleistung	immer benotete Leistung (mögliche Arten der Prüfungsleistung: mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Hausarbeit, Continuous Assessment sowie praktische/gestalterische Arbeit; siehe »Prüfungsleistungen« unten). Ist in der Modulbeschreibung unter »Art der Prüfungsleistung« mehr als eine angegeben, so wird bei Beginn der Veranstaltung die Art der Prüfungsleistung verbindlich festgelegt.
PL-Gewichtung	Gewichtung der Note einer Prüfungsleistung eines Teilmoduls; Teil oder Ganzes der Modulgewichtung. Für die Gewichtung der Modulnoten siehe Tabellarische Übersicht im Anhang. Die unter PL-Gewichtung angegebene Zahl x bezeichnet damit immer das Gewicht der Note für die Bildung der Gesamtnote im Verhältnis x/164.
CA	Continuous Assessment
QT	Qualifizierte Teilnahme
PA	Praktische Arbeit
R	Referat
PF	Portfolioprüfung, Portfolio als Sturidenleistung
Voraussetzungen	Die unter Voraussetzungen angegebenen Module oder Modulbereiche müssen abgeschlossen sein, bevor das Modul belegt werden kann.
Modulgewichtung	Gewichtung der Modulnote für die Abschlussnote (x/164). Die unter Modulgewichtung angegebene Zahl x bezeichnet damit immer das Gewicht der Modulnote für die Bildung der Gesamtnote im Verhältnis x/164

Hinweis zu konditionalen Bestimmungen formaler Beschreibungen: »müssen« bezeichnet eine zwingende Bedingung, die erfüllt sein *muss;* »sollen« bezeichnet dagegen Richtlinien und Empfehlungen, *von denen* in begründeten Fällen *abgewichen werden kann*.

Studienleistungen

Referat	Präsentation in verschiedenen Formen, meist ca. 15-30 Minuten plus ggf. Moderation der Diskussion und knappe, schriftliche Zusammenfassung (etwa in Form eines ausführlichen Handouts)
Schriftliche Arbeit	kurze, schriftliche Arbeit zu einem selbstgewählten oder vorgegebenen Thema von drei bis max. acht Seiten
Test	schriftliche Prüfung von 30 bis 60 Minuten
Praktische Übung	praktische, gestalterische, oder experimentelle Arbeit (in beliebiger Form)
Continuous Assessment	Continuous Assessment (CA) als Studienleistung setzt sich aus mehreren Teilleistungen zusammen, die im Rahmen eines Moduls erbracht werden, wie zum Beispiel schriftliche Ausarbeitung, mündliche Präsentation, qualifiziertes Protokoll, Posterpräsentation, digitale Präsentation, Kurztext, Prüfungsgespräch, Programmentwurf oder Gestaltungsentwurf. Die Lehrenden definieren, wann das CA als bestanden gilt, d.h. ob und wie nicht bestandene Prüfungsteile ausgeglichen werden können (Kompensationsregel). Dabei soll das freiwillige Nichtbestehen nicht durch attraktive Kompensationsregeln erleichtert werden.
Qualifizierte Teilnahme	Nachweis der aktiven Teilnahme an einer Veranstaltung, z.B. durch Kurzpräsentationen, Berichte, praktische Aufgaben, etc.

Prüfungsleistungen

Klausur	schriftliche Prüfung mit einer Dauer von höchstens 120 Minuten pro Lehrveranstaltung
Mündliche Prüfung	mündliche Prüfung von maximal 20 Minuten Länge; als Kolloquium der BA Arbeit maximal 45 Minuten Länge, davon ca. 20 Minuten Präsentation, 15 bis 20 Minuten Diskussion.
Hausarbeit	schriftliche Ausarbeitung mit einem Umfang von 15-20 Seiten Text bei einer Bearbeitungszeit von maximal 4 Wochen.
Referat	Aufbereitung eines Themas/einer Fragestellung mit wissenschaftlichem/fachlichem Anspruch, bestehend aus Vortrag, ggf. Moderation der Diskussion und schriftlicher Ausarbeitung (von 3 bis max. 8 Seiten). Der Workload ist äquivalent zur Hausarbeit.
Praktische Arbeit	eine gestalterische, praktische oder wissenschaftliche Arbeit mit beliebigen Mitteln und Medien
Continuous Assessment	Continuous Assessment (CA) als Prüfungsleistung setzt sich aus mehreren Teilleistungen zusammen, die im Rahmen eines Moduls erbracht werden, wie zum Beispiel gestalterische Arbeiten, schriftliche Ausarbeitung, mündliche Präsentation, qualifiziertes Protokoll, Posterpräsentation, Kurztext, Prüfungsgespräch, Programmentwurf oder Gestaltungsentwurf. Einzelne Elemente dürfen als Studienleistung konzipiert sein. Die Benotung eines CA kann über Punkte oder Teilnoten erfolgen. Benotung durch Punktesystem: Die in den einzelnen Prüfungsteilen erreichten Punkte werden addiert. Aus der erreichten Gesamtpunktzahl ergibt sich die Modulnote. Daher kann das CA auch bestanden werden, wenn in einem Prüfungsteil 0 Punkte erreicht

	werden. Benotung durch Teilnoten: Die einzelnen Prüfungsteile werden mit Teilnoten bewertet und können unterschiedlich gewichtet werden. Etwa P1 10%, P2 5%, P3 60% usw. bis 100. Kein Bestandteil des CA darf mit 0% gewichtet werden. Stattdessen können Prüfungsteile als Studienleistung ausgewiesen und mit bestanden/nicht bestanden bewertet werden. Werden einzelne Prüfungsteile mit der Note 5.0 bewertet, kann das Modul trotzdem bestanden werden, wenn andere Prüfungsteile besser bewertet werden; maßgeblich ist die Modulnote. Bei Nichtbestehen des Moduls können der Zweit- und Drittversuch in Form einer praktischen Arbeit, mündlichen Prüfung oder einer Klausur absolviert werden.
Portfolio	eine Sammlung aus mehreren Teilen (z.B. Ausarbeitungen unterschiedlicher Aufgaben im Laufe des Semesters), die als Einheit abgegeben und bewertet werden.

Studien- und Prüfungsordnung

§ 31 STUDIENGANG KOMMUNIKATIONSDESIGN (MASTER); GÜLTIG AB 2026

(1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen beträgt 42 Semesterwochenstunden in denen insgesamt 60 Anrechnungspunkte erworben werden. Einschließlich der Masterarbeit werden insgesamt 90 Anrechnungspunkte (Credits) erworben.

(2) Im Studium sind sechs Studienleistungen und vier Prüfungsleistungen zu erbringen, sowie die Masterthesis inklusive Kolloquium als Abschlussarbeit zu erbringen.

(3) Im Wahlpflichtbereich Design sind 2 Module mit insgesamt 30 Credits zu belegen.

(4) Ein Referat (R) ist die Aufbereitung eines Themas / einer Fragestellung mit wissenschaftlichem und/ oder gestalterischem Anspruch.

(5) Eine qualifizierte Teilnahme (QT) ist gegeben, wenn die:der Studierende aktiv an Aufgaben und Übungen im sozialen Gruppenkontext mitgewirkt hat.

(6) Ein Continuous Assessment (CA) als Prüfungsleistung setzt sich aus mehreren semesterbegleitenden Teilleistungen zusammen, die neben benoteten auch unbenotete Teilleistungen beinhalten können.

(7) Die für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen und die zugehörigen Studienleistungen, Prüfungsleistungen, Prüfungsleistungsgewichte, Modulgewichte und Anrechnungspunkte ergeben sich aus der nachstehenden Tabelle.

.....

ART. 2: ÄNDERUNG VON § 37;
§ 37 IN-KRAFT-TRETEN

(1) Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt zum 1. März 2026 in Kraft. Gleichzeitig tritt die bisherige Studien- und Prüfungsordnung der Hochschule Mannheim außer Kraft.

(2) Studierende, die ihr Masterstudium vor Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung bereits begonnen haben, können die noch fehlenden Prüfungsleistungen bis zum Ende des sechsten Hochschulsemesters des Masterstudiums nach der bisherigen Studien- und Prüfungsordnung ablegen.

(3) Nach Ablauf der Frist in Absatz 2 haben Studierende keinen Anspruch mehr darauf, noch fehlende Prüfungsleistungen nach der bisherigen Studien- und Prüfungsordnung abzulegen. Über die Art und Weise des Wechsels der Studierenden von der bisherigen in die aktuelle Studien- und Prüfungsordnung entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss.

.....

Tabellarische Darstellung der Module

IM MASTER KOMMUNIKATIONSDESIGN

Masterstudium										
Überschriften **Module** / Lehrveranstaltungen	Abk.	SWS			SL	PVL	PL	PLG	CR	MG
		1	2	3						
Wahlpflichtbereich Design (2 von 3 Module)										
Critical Design Lab	**CDL**								**15**	**15**
Critical Design Lab 1	CDL1	6			QT				(5)	
Critical Design Lab 2	CDL2		6				PA		(10)	
Transformation Design Lab	**TDL**								**15**	**15**
Transformation Design Lab 1	TDL1	6			QT				(5)	
Transformation Design Lab 2	TDL2		6				PA		(10)	
Experimental Interactives Lab	**EGL**								**15**	**15**
Experimental Interactives Lab 1	EGL1	6			QT				(5)	
Experimental Interactives Lab 2	EGL2		6				PA		(10)	
Pflichtbereich Forschung										
Research Thesis	**RTP**		**3**		**QT**				**5**	
Bildwissenschaft	**BWT**	**3**			**PA/R**				**5**	
Politics / Ästhetik	**AST**	**3**					**K120**		**5**	**10**

Fortsetzung Masterstudium										
Überschriften **Module** / Lehrveranstaltungen	Abk.	SWS			SL	PVL	PL	PLG	CR	MG
		1	2	3						
Pflichtbereich Gründung / Leadership										
Existenzgründung / Recht (MARS)	**ER**		**3**		**PA/ R**				**5**	
Innovation Lab (Mentoring Sessions)	**CC**		**3**		**QT**				**5**	
Designmanagement	**DM**	**3**					**PA/R**		**5**	**10**
Masterarbeit										
Masterarbeit mit Kolloquium	**MAA**			**MA**					**30**	**30**
Masterarbeit	MA						MA	4/5		
Kolloquium zur Masterarbeit	KMA						PR	1/5		
Summen		**42**							**90**	**80**

.....

Beispielhafter Studienverlauf

IM MASTER KOMMUNIKATIONSDESIGN

1. Semester 27 SWS / 25 CP	**2. Semester** 27 SWS / 45 CP	**3. Semester** 30 CP
CDL1: Critical Design Lab 1 QT / Credits 5 / SWS 6	CDL2: Critical Design Lab 2 PA / Credits 15 / SWS 6	Masterthesis / MA Credits 30
TDL1: Transformation Design Lab 1 QT / Credits 5 / SWS 6	TDL2: Transformation Design Lab 2 PA / Credits 15 / SWS 6	
Bildwissenschaft/ BWT PA/R / Credits 5 / SWS3	Research Thesis/ RTP QT / Credits 5 / SWS3	
Politics / Ästhetik AST K 120 / Credits 5 / SWS3	Existenzgründung/ ER PA/R / Credits 5 / SWS3	
Designmanagement DM PA/R / Credits 5 / SWS3	Innovation Lab/ CC QT / Credits 5 / SWS3	

Legende	
Forschungsmodule (Pflicht)	MA Thesis
Designmodule (Wahlfpflicht)	Gründungsmodule (Pflicht)