

Modulhandbuch Masterstudiengang Angewandte Designforschung

**Überarbeitung für die
Reakkreditierung 2024**

Stand: 31.01.2024



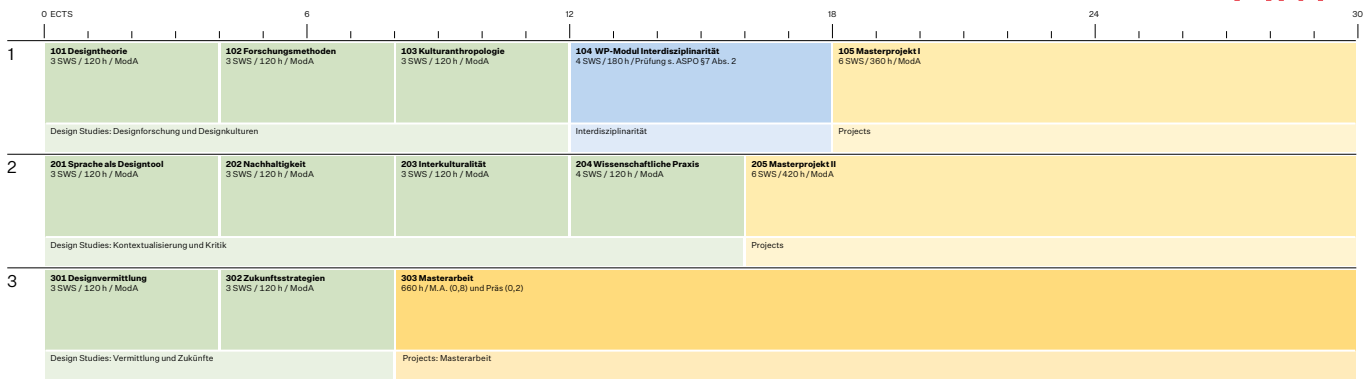
Inhaltsverzeichnis

101 Designtheorie.....	4
102 Forschungsmethoden	7
103 Kulturanthropologie.....	9
104 Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität	12
105 Masterprojekt I	15
201 Sprache als Designtool.....	18
202 Nachhaltigkeit	21
203 Interkulturalität	24
204 Wissenschaftliche Praxis	27
205 Masterprojekt II	30
301 Designvermittlung	33
302 Zukunftsstrategien	36
303 Masterarbeit.....	38

Übersicht Studienplan

Studienplan M.A. Angewandte Designforschung

Hochschule München | Fakultät für Design | Stand 09/2024



■ Design Studies ■ Projects
■ Interdisziplinarität ■ Projects: Masterarbeit

Prüfungsformen: ModA – Modularbeit
 (s. ASPO § 20 ff.) M.A. – Masterarbeit
 Präs – Präsentation

SWS – Semesterwochenstunden
 ECTS – European Credit Transfer System (ECTS-Credit)
 h – Gesamtaufwand für Studierende (Workload)

101 Designtheorie

Zusammenfassung

Studiensemester: 1

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Designtheorie

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Markus Frenzl

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	<input checked="" type="checkbox"/>
international	<input checked="" type="checkbox"/>
nachhaltig	<input checked="" type="checkbox"/>
gleichberechtigt/vielfältig	<input checked="" type="checkbox"/>
entrepreneurial	<input checked="" type="checkbox"/>
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	<input type="checkbox"/>
sozial/ethisch	<input checked="" type="checkbox"/>
diskursiv	<input checked="" type="checkbox"/>
wissenschaftlich	<input checked="" type="checkbox"/>
eigenverantwortlich	<input checked="" type="checkbox"/>

Lehrinhalte

In den drei Design-Studies-Modulen *Designforschung und Designkulturen* des ersten Mastersemesters stehen theoretische, methodische und wissenschaftlich-forschende Aspekte des Designs im Vordergrund. Diese werden vor dem Hintergrund des Masterprojekt-Themas oder allgemeiner aktueller gestaltungsrelevanter Fragestellungen im Team oder

kleinen Gruppen erarbeitet, diskutiert und weiterentwickelt und in eigenen wissenschaftlichen Arbeiten, Hausarbeiten, Vorträgen oder Fallbeispielen bearbeitet.

Im Modul *Designtheorie* lernen die Studierenden verschiedene Designtheorien kennen und übertragen designtheoretische Methoden und Herangehensweisen auf aktuelle gesellschaftliche, technologische, mediale und gestalterische Entwicklungen und Diskurse (wie z. B. Decolonizing Design oder KI). Dabei werden die Studierenden, die aus verschiedenen gestalterischen Disziplinen kommen, auf einen gemeinsamen Stand hinsichtlich designtheoretischer Fragestellungen und Methoden gebracht, sie lernen verschiedene designtheoretische Ansätze (Semiotik/Semantik, Produktsprache usw.) kennen und setzen sie z. B. in Bezug zum Thema des Masterprojektes I. Mit dem Wissen um verschiedene designtheoretische Ansätze aus der Historie und dem Wissen um aktuelle Diskurse entwickeln sie eine eigene designrelevante Forschungsfrage, die sie in einer wissenschaftlichen Hausarbeit behandeln.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden sind nach erfolgreich absolviertem Modul dazu in der Lage, verschiedene designtheoretische Ansätze und wissenschaftliche Perspektiven zu reflektieren und unterschiedliche wissenschaftlich-forschende Methoden für die eigene wissenschaftlich-forschende bzw. praxisbasiert-forschende Arbeit einzusetzen. Sie sind in der Lage, populärwissenschaftliche und wissenschaftliche Literatur zu den Themen des Moduls zu interpretieren und daraus Schlüsse für ihre eigene Forschungs-, Konzeptions- und Entwurfsarbeit zu ziehen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden kennen verschiedene designtheoretische und wissenschaftlich-forschende Methoden. Sie kennen aktuelle Ansätze zum Stand der Designtheorie und aktueller Forschungen des Designs im gesamtgesellschaftlichen Kontext. Sie identifizieren dabei Methoden, die für ihr Berufsfeld bzw. ihre Schwerpunktsetzung relevant sind, und leiten daraus Ansätze für die eigene wissenschaftliche oder entwurfsbezogene Praxis ab, erproben sie in Hausarbeiten, Referaten oder Forschungsimpulsen.

Selbstkompetenz

Die Studierenden hinterfragen ihre eigene Rolle im Kontext von Designtheorie, Designwissenschaft und angrenzenden bzw. verwandten Disziplinen. Sie reflektieren ihre Rolle im Kontext des Designs als eigener epistemischer Praxis und Disziplin mit eigener Forschungskultur. Sie können die eigenen wissenschaftlichen Fähigkeiten besser einschätzen, bspw. für eine mögliche weitere Laufbahn in Lehre und Forschung. Davon ausgehend entwickeln sie eine persönliche Haltung zur gesellschaftlichen Verantwortung auch

als forschende:r Designer:in und können im wissenschaftlichen Diskurs einen Beitrag zur Rolle des Designs als forschender Disziplin beitragen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden reflektieren ihre Rolle im Kontext von Designforschung als Teil einer Wissenschafts- und Forschungsgemeinschaft und können im Wissenschaftsbetrieb ihre Rolle einnehmen und ihre Fähigkeiten einsetzen. Durch das gemeinsame Erarbeiten, Diskutieren und Verteidigen von Thesen, den Diskurs über entsprechende Fachliteratur und das Präsentieren der Ergebnisse vor der Gruppe lernen die Studierenden, komplexe Inhalte wissenschaftsadäquat zusammenzufassen und auch als Forschungsgruppe zu vermitteln. Durch das Präsentieren eigener designtheoretischer Fragestellungen erproben sie Auftreten und Artikulieren sowie ihre Rolle im wissenschaftlichen Umfeld (wie z. B. bei Konferenzen).

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Grundkenntnisse der Designtheorie aus dem Erststudium erforderlich

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsformen

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

- Seminaristischer Unterricht mit Vorlesungen
 - Präsentationen und Diskussionen
 - Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Wissenschaftliches Arbeiten
 - Wissenschaftliche Arbeit/Kurzreferate/Diskussion/Designanalysen/Feldforschung
-

Literatur

- Grundlagenliteratur zur Designtheorie und Theorie der Produktsprache
- Zusätzliche Literatur je nach thematischem Schwerpunkt bzw. fachlichem Bezug zum Thema des Masterprojektes I

102 Forschungsmethoden

Zusammenfassung

Studiensemester: 1

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Forschungsmethoden

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang

(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Eileen Mandir

Lehrende: Prof. Dr. Eileen Mandir

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Im Modul *Forschungsmethoden* lernen die Studierenden verschiedene designforschungsrelevante Forschungsmethoden kennen und übertragen sie auf die eigene Arbeit, erproben sie in exemplarischen Forschungseinheiten bzw. parallel im Masterprojekt I. Dabei werden etablierte Forschungsmethoden vertieft und gleichzeitig die Besonderheiten des Designs als Disziplin mit eigenen Wissensbeständen und eigener epistemischer Praxis und der Designforschung als eigener Wissens- und Forschungskultur behandelt. Im Vordergrund stehen praxisbasierte Forschungsmethoden des Forschens durch Design, aber auch Aspekte der Forschung für, über und von Design.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden kennen nach erfolgreich absolviertem Modul verschiedene für die Designforschung relevante Forschungsmethoden, z. B. aus den Sozialwissenschaften oder dem Bereich Design Futuring. Sie können aktuelle gestalterische und gesellschaftliche Entwicklungen aus der Perspektive verschiedener Forschungsansätze und Methoden betrachten und davon ausgehend eigenständige Themenansätze, Forschungsfragen und Methodiken für wissenschaftlich-forschende, aber auch praxisbasiert-forschende Arbeiten entwickeln.

Methodenkompetenz

Die Studierenden kennen verschiedene für die Designforschung relevante methodische Ansätze. Sie identifizieren dabei für ihr Berufsfeld bzw. ihre Schwerpunktsetzung relevante Methoden und leiten daraus Ansätze für die eigene wissenschaftliche oder entwerfsbezogene Praxis ab und erproben diese.

Selbstkompetenz

Die Studierenden reflektieren ihre Rolle im Kontext des Designs als eigener epistemischer Praxis und Disziplin mit eigener Forschungskultur. Sie entwickeln eine persönliche Haltung zur gesellschaftlichen Verantwortung auch als forschende:r Designer:in und können einschätzen, mit welchen Forschungsmethoden sie einen Beitrag zur Rolle des Designs als forschender Disziplin beitragen können und möchten.

Sozialkompetenz

Die Studierenden reflektieren ihre Rolle im Kontext von Designforschung als Teil einer Wissenschafts- und Forschungsgemeinschaft und können im Wissenschaftsbetrieb ihre Rolle einnehmen und ihre Fähigkeiten einsetzen. Durch das gemeinsame Erproben von

Forschungsmethoden und den gemeinsamen Diskurs lernen die Studierenden, diese Kompetenzen auch in Forschungsgruppen zu vermitteln.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten aus dem Erststudium und Grundverständnis von Designforschung erforderlich

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsformen

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

- Seminaristischer Unterricht mit Vorlesungen
- Präsentationen und Diskussionen
- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Wissenschaftliches Arbeiten
- Wissenschaftliche Arbeit/Kurzreferate/Diskussion/Designanalysen/Feldforschung

Literatur

- Grundlagenliteratur zu Forschungsmethoden, Designforschung
- Zusätzliche Literatur je nach thematischem Schwerpunkt bzw. fachlichem Bezug zum Thema des Masterprojektes I

103 Kulturanthropologie

Zusammenfassung

Studiensemester: 1

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Kulturanthropologie

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: N. N.

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	
international	
nachhaltig	
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Im Modul *Kulturanthropologie* werden die Zusammenhänge zwischen Design und Kulturanthropologie vermittelt und die Forschungsmethoden der Kulturanthropologie auf Forschungsfragen des Designs übertragen. Dabei werden der Unterschied zwischen quantitativer und qualitativer Forschung dargelegt, Verfahren der Grounded Theory vorgestellt und z. B. Feldforschungsmethoden – wie die Teilnehmende Beobachtung – an konkreten, z. B. projekthemabezogenen Fragestellungen erprobt.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden kennen nach erfolgreich absolviertem Modul die Zusammenhänge zwischen Design und Anthropologie bzw. Kulturanthropologie. Sie sind dazu in der Lage, diese in Bezug auf die eigene Tätigkeit als forschende:r Designer:in, ihre eigenen Projekte und Forschungen zu reflektieren und zu übertragen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden kennen verschiedene methodische Ansätze aus der Kulturanthropologie wie Feldforschung, Teilnehmende Beobachtung etc. Sie identifizieren dabei für ihr Berufsfeld bzw. ihre Schwerpunktsetzung relevante Methoden und leiten daraus Ansätze für die eigene wissenschaftliche oder entwurfsbezogene Praxis ab, erproben sie in Hausarbeiten, Referaten oder Forschungsimpulsen.

Selbstkompetenz

Die Studierenden hinterfragen ihre eigene Rolle als forschende Designer:innen im Kontext angrenzender bzw. verwandter Disziplinen wie der Kulturanthropologie. Sie können die eigenen wissenschaftlichen Fähigkeiten und Methodenkompetenzen besser einschätzen, bspw. für eine mögliche weitere Laufbahn in Lehre und Forschung.

Sozialkompetenz

Die Studierenden befassen sich mit der Rolle von Designer:innen im Verhältnis zur Kultur und der Rolle des Designs als kulturprägender Disziplin. Sie entwickeln eine Haltung zur gesellschaftlichen Verantwortung auch als forschende:r Designer:in im Kontext des fachspezifischen Wissenschaftsbetriebs bzw. im Feld angrenzender oder verwandter Disziplinen. Sie reflektieren ihre Rolle im Kontext von Designforschung, als Teil einer Wissenschafts- und Forschungsgemeinschaft und können im Wissenschaftsbetrieb ihre Rolle einnehmen und ihre Fähigkeiten einsetzen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Grundkenntnisse kultureller Bezugsdisziplinen des Designs aus dem Erststudium empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsformen

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

- Seminaristischer Unterricht mit Vorlesungen
- Präsentationen und Diskussionen
- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Wissenschaftliches Arbeiten
- Wissenschaftliche Arbeit/Kurzreferate/Diskussion/Designanalysen/Feldforschung

Literatur

- Grundlagenliteratur zur Kulturanthropologie
- Zusätzliche Literatur je nach thematischem Schwerpunkt bzw. fachlichem Bezug zum Thema des Masterprojektes I

104 Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität

Zusammenfassung

Studiensemester: 1

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: je nach Wahl aus FK12 oder FK13

Geplante Gruppengröße: je nach gewählten Fächern

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: alle Lehrenden der FK12 und FK13

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x

entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Für das Modul „Interdisziplinarität“ sind von den Masterstudierenden zwei Angebote aus dem Lehrangebot des Bachelorstudiums der Fakultät für Design oder dem Angebot der Fakultät 13 (Studium Generale und Interdisziplinäre Studien) zu wählen, die das eigene Wissens- und Fachspektrum um sinnvolle, im jeweiligen Erststudium bislang wenig behandelte Aspekte ergänzen und das interdisziplinäre Spektrum der Studierenden erweitern. So kann es z. B. für eine:n Industriedesigner:in sinnvoll sein, ein Modul aus dem Bereich Kommunikationsdesign oder Typographie zu wählen, für eine:n Architekt:in bspw. ein Modul im Bereich Fotografie oder Möbeldesign. Hierbei sind sowohl praxisbezogene Angebote wählbar als auch theoretisch-wissenschaftliche Angebote (etwa in Kunst- und Designgeschichte, Design im gesellschaftlichen Kontext), in denen der/die Studierende bisher noch eigene Defizite erkennt. Darüber hinaus sind auch Angebote wählbar, die eine geplante Profilbildung unterstützen (z. B. Japanisch-Kurs, wenn man in Japan arbeiten/leben möchte).

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern das Spektrum ihrer Fachkompetenzen um die jeweils gewählten Fächer mit ihren spezifischen praktischen und/oder theoretischen Aspekten.

Methodenkompetenz

Je nach gewählten Fächern erweitern die Studierenden ihre Methodenkompetenzen im Hinblick auf praktische Aspekte (z. B. Konzeptentwicklung, Darstellungstechniken, Fototechniken usw.) oder im Hinblick auf theoretisch-wissenschaftliche Aspekte (z. B. Recherche, Forschungsfelder und wissenschaftliches Publizieren).

Selbstkompetenz

Die Studierenden sind durch die Auswahl der beiden Lehrangebote dazu aufgefordert, sich über eigene Defizite klar zu werden und Bereiche zu definieren, in denen sie sich selbst weiterentwickeln und fortbilden möchten. Sie hinterfragen dabei auch das disziplinäre Schubladendenken und definieren ihr eigenes Profil neu.

Sozialkompetenz

Je nach gewählten Fächern setzen sich die Studierenden mit Aspekten aus anderen disziplinären Teilgebieten und den Studierenden anderer Studienrichtungen/mit anderen Schwerpunktsetzungen auseinander. Sie verstehen die eigene Rolle stärker als inter- bzw. transdisziplinär und vermittelnd. Ggf. übernehmen sie, z. B. bei der Belegung von Fächern des BA-Studiengangs, zum ersten Mal vermittelnde und tutoriale Aufgaben.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Keine bzw. je nach Teilnahmevoraussetzungen der gewählten Fächer/Kurse

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

Je nach gewählten Fächern/Kursen (vgl. ASPO §7 Abs. 2)

Lehrformen

Je nach gewählten Fächern/Kursen (vgl. ASPO §7 Abs. 2)

Lehrmethoden

Je nach gewählten Fächern/Kursen (vgl. ASPO §7 Abs. 2)

Literatur

Je nach gewählten Fächern/Kursen.

105 Masterprojekt I

Zusammenfassung

Studiensemester: 1

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Masterprojekt I

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 6 SWS

Workload/Selbststudium: 360/270 h

ECTS: 12 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Prof. Dr. Eileen Mandir, Prof. Béla Stetzer bzw. im Master prüfungsberechtigte Professor:innen

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Für das *Masterprojekt I* wird von den Betreuer:innen ein übergeordnetes Thema vorgegeben, das aktuelle gesellschaftliche/wissenschaftliche/gestalterische/kulturelle/technologische Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen aufgreift und im Kontext

gestalterischer Forschung reflektiert und verhandelt. Im ersten Masterprojekt sollen die Studierenden der verschiedenen gestalterischen Disziplinen in der Regel als großes gemeinsames Team (ggf. in Kleingruppen-Teams) zusammenarbeiten und so von den verschiedenen Fähigkeiten und Vorkenntnissen der Kommiliton:innen profitieren. Erwünscht ist für das Projekt auch die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen, Instituten, Forschungsverbänden, Stiftungen etc., die in ihrer Arbeit Schwerpunkte verfolgen, die sich in die fakultären Arbeitsfelder „Sozialer Wandel und transformative Prozesse“ und „Designtheorie und Designkultur“ des Masterstudiums einbinden lassen.

Das Studierenden-Team erstellt eine umfangreiche Recherche zum jeweiligen Thema, definiert Themen, Forschungsfrage/n und Projektziele und erstellt eine bzw. mehrere themenbezogene Projektarbeiten (praktisch und/oder wissenschaftlich-theoretisch), die in eine Präsentation zu Semesterende münden. Das Projektthema kann als Semesterthema auch im Theoriemodul aufgegriffen und behandelt werden. Die Betreuung des Masterprojektes erfolgt über das gesamte Semester im Teamteaching von drei im Master prüfungsberechtigten Professor:innen, die unterschiedliche Fachkenntnisse, Schwerpunkte und Herangehensweisen in die Projektbetreuung einbringen und verschiedene Blickwinkel auf das Projektthema ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Das *Masterprojekt I* ermöglicht den Studierenden, die eigenen fachlichen Kompetenzen in Bezug auf Projektarbeit, konzeptionelle und praktische, wissenschaftliche und designtheoretische Fähigkeiten im Kontext einer umfassenden Fragestellung im Bereich Designforschung zu erproben und weiterzuentwickeln.

Methodenkompetenz

Die Studierenden reflektieren die in der bisherigen Ausbildung erworbenen Methodenkompetenzen und entwickeln weitergehende Kompetenzen in Bezug auf Designforschung, Projektarbeit, Konzeptentwicklung, forschungsorientierte Entwurfsmethoden, Projektorganisation sowie wissenschaftliches und praxisbasiert forschendes Arbeiten.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten zur Bewältigung komplexer theoretisch-praktischer oder theoretisch-wissenschaftlicher Fragestellung und ihre Position im Feld Designforschung besser einschätzen. Die Projektarbeit im Team stärkt das Selbstbewusstsein der Studierenden. Sie ermöglicht den Studierenden zu reflektieren, welche Rolle sie im Team übernehmen können und wollen. Durch das Setzen individueller Schwerpunkte und das Einbringen der eigenen Stärken ins Team entwickeln sich die Studierenden zunehmend zu Gestalterpersönlichkeiten mit gewachsenem

Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf Aspekte des Social Design und gesellschaftliche, kulturelle, unternehmerische und wissenschaftliche Aspekte.

Sozialkompetenz

Die Studierenden reflektieren ihre Rolle im Team und das Arbeiten mit Kolleg:innen anderer Fachdisziplinen. Sie reflektieren die Unterschiede zwischen einer teamorientierten Haltung, bei der die verschiedenen Kompetenzen der Teammitglieder zum Tragen kommen, und einer stärker abgrenzenden, kompetitiven Haltung als einzeln agierende:r Designer:in. Sie können so zunehmend ihre eigene Rolle in Designteams und im Designkontext sowie ihre künftige Rolle in der Designforschung besser einschätzen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Kenntnisse der Projektarbeit, des gestalterisch-forschenden Arbeitens und designwissenschaftlicher Grundlagen aus dem Erststudium empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA (0,8) und Präs (0,2)

Lehrformen

- Teamteaching
- Projekt, Gruppenarbeit, Diskussion, Impulsvortrag
- Zwischenpräsentation, Endpräsentation

Lehrmethoden

- Projektorientiertes Lernen
- Forschendes, experimentelles Lernen

Literatur

Je nach Projektthema

201 Sprache als Designtool

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Sprache als Designtool

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
 (ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlicher: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Markus Frenzl

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Das Verständnis von Designer:innen als Gesellschaftsgestalter:innen mit kultur- und identitätsstiftenden Aufgaben setzt ein erhöhtes Verständnis für globale, gesellschaftliche, ethische, ökonomische, ökologische, mediale, interkulturelle, unternehmerische und wissenschaftliche Zusammenhänge voraus. In den drei Design-Studies-Modulen

Kontextualisierung und Kritik des zweiten Studiensemesters übertragen die Studierenden deshalb ihre Erkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des ersten Semesters auf Tätigkeitsfelder und konkrete Anwendungsfelder. Diese gehen über klassische gestalterische Arbeitsfelder hinaus bzw. erweitern sie um zentrale Kompetenzen künftiger Aufgabenstellungen im Kontext von Social Design, Transformationsdesign bzw. angewandter Designforschung.

Das Modul *Sprache als Designtool* zeigt den Studierenden die Tätigkeitsfelder als Designkritiker:in und Designjournalist:in auf, aber auch die wachsende Relevanz von Sprache im Kontext von Konzeptentwicklung und KI-generierten Inhalte auf, deren Bedeutung aufgrund der Krise des Journalismus, der Printmedien und des Diskurses über soziale Medien, Online-Medien und KI künftig weiter zunehmen wird. Gerade in den Publikumsmedien findet die Auseinandersetzung zu Designthemen noch häufig auf oberflächlichem Niveau statt, indem Design lediglich als Ästhetisierungsdisziplin kommuniziert wird. Die Lehrveranstaltung sensibilisiert die Studierenden dafür, dass sie als Designer:innen hier eine aktive Rolle einnehmen können und müssen, um den Diskurs nicht Fachfremden oder Laien zu überlassen.

Erkenntnisse der Design-Studies-Module des ersten Semesters werden vom wissenschaftlichen Schreiben auf das journalistische Schreiben übertragen. Verschiedene Designmedien und -publikationen werden analysiert, Veröffentlichungen diskutiert, verschiedene Textsorten und journalistische Formen mit eigenen Texten von den Studierenden geübt und bewertet. Über klassische Print- und Onlinemedien hinaus werden designkritische Aspekte im Entwurf, der Projektarbeit oder dem öffentlichen Designbild vermittelt. *Sprache als Designtool* befasst sich dabei auch mit aktuellen Diskursen der Designkritik, etwa mit der Rolle der Sprache im Bereich Gestaltung durch KI (wie z. B. ChatGPT).

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenz im wissenschaftlichen Schreiben um Kompetenzen des journalistischen Schreibens sowie um Aspekte aus dem Themenfeld Designkritik und Designjournalismus und damit zusammenhängender Debatten und Phänomene.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sammeln Erfahrungen mit Methoden des journalistischen Arbeitens und Schreibens, der redaktionellen Arbeit und des kreativen Schreibens und können diese Methoden in Bezug bzw. Abgrenzung zum wissenschaftlichen Arbeiten und Schreiben einsetzen. Sie erweitern darüber hinaus ihre Methodenkompetenz hinsichtlich Diskurs, Analyse, Präsentation oder Referat zu den Themen der Lehrveranstaltung.

Selbstkompetenz

Die Studierenden reflektieren noch stärker gestalterische und gesellschaftliche Entwicklungen und hinterfragen bzw. entwickeln ihre eigene, kritisch reflektierende Rolle als schreibende Gestalter:in. Die Studierenden können ihre Fähigkeiten im Bereich des journalistischen Schreibens reflektieren und können abwägen, welche Rolle sie künftig im Bereich Designkritik/Designjournalismus einnehmen möchten bzw. wie sie mit Medienschaffenden aus Designkritik/Designjournalismus umgehen möchten. Das geschärfte Verständnis über die komplexen kulturellen Zusammenhänge und gesellschaftlichen Veränderungen im Design erweitern das Bewusstsein der Studierenden sowie ihr Repertoire an Werkzeugen, die nötig sind, um zukünftige Projekte und Herausforderungen sozial engagiert und kritisch auch in schriftlicher Form zu bearbeiten, das eigene Profil mediengerecht aufzuarbeiten und zu schärfen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für designjournalistische Rahmenbedingungen und die besondere Problematik der Designkritik in werbefinanzierten Medien und können so das Entstehen designbezogener Berichterstattung besser in den branchenbezogenen Kontext einordnen. Sie können ihre künftige Rolle als Designer:innen oder Designforscher:innen auch im Zusammenspiel mit Medienschaffenden (Journalist:innen, PR-Agenturen, Kritiker:innen) besser einschätzen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des 1. Semesters empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Übung/Seminar

Lehrmethoden

- Impulsvorträge
 - Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Experimentelles Lernen
 - Schreibübungen/Kurzreferate/Präsentationen
-

Literatur

- Aktuelle Beispiele aus dem Bereich Designjournalismus und Designkritik aus Fach- und Publikumsmedien
- Literatur zu aktuellen designrelevanten Phänomenen und Debatten

202 Nachhaltigkeit

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Nachhaltigkeit

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Matthias Edler-Golla

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	<input checked="" type="checkbox"/>
international	<input checked="" type="checkbox"/>
nachhaltig	<input checked="" type="checkbox"/>
gleichberechtigt/vielfältig	<input checked="" type="checkbox"/>
entrepreneurial	<input checked="" type="checkbox"/>
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	<input type="checkbox"/>
sozial/ethisch	<input checked="" type="checkbox"/>
diskursiv	<input checked="" type="checkbox"/>
wissenschaftlich	<input checked="" type="checkbox"/>
eigenverantwortlich	<input checked="" type="checkbox"/>

Lehrinhalte

Aufgrund von Klimawandel, Globalisierung und Transformationsdruck ist das Verständnis von ökologischen Zusammenhängen für Designer:innen essenziell. Schon in der Entwurfsphase werden 80 % aller Entscheidungen getroffen, die für den ökologischen und sozialen Fußabdruck des jeweiligen Produktes ausschlaggebend sind. Über das reine Verständnis von nachhaltigen und recycelbaren Materialien hinaus geht es deshalb im Modul *Nachhaltigkeit* um den bewussten Einsatz von Transformationsmaßnahmen, die unsere Gesellschaft von einer Massen-Konsum-Gesellschaft in eine post-industrielle Gesellschaft überführen können und resilient mit sich wandelnden Umweltbedingungen zurechtkommen. Die Studierenden befassen sich mit der veränderten Rolle von Designer:innen, analysieren und diskutieren Aspekte von Ressourcenschonung, Sharing-Konzepten, Produktlebenszyklen, „Cradle to Cradle“, Produktvermeidung, „Re-Use“, Energieminimierung in Produktion und Entsorgung, Chancen der Digitalisierung, sozialverträglicher Produktion usw.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen um Aspekte von Ökologie und Nachhaltigkeit und damit zusammenhängenden Debatten und Phänomenen wie Ressourcenschonung, Sharing-Konzepte, Produktlebenszyklen, „Cradle to Cradle“, Produktvermeidung, „Re-Use“, Energieminimierung in Produktion und Entsorgung, Chancen der Digitalisierung, sozialverträgliche Produktion usw.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sammeln Erfahrungen in Bezug auf die Themenfelder Ökologie und Nachhaltigkeit. Sie erweitern darüber hinaus ihre Methodenkompetenz hinsichtlich Diskurs, Analyse, Präsentation oder Referat zu den Themen der Lehrveranstaltung.

Selbstkompetenz

Die Studierenden entwickeln eine eigene, kritisch reflektierende Rolle als Gestalter:in im Kontext von Ökologie und Nachhaltigkeit. Sie reflektieren ihre Vorgehensweise und Haltung im Kontext gestalterischer Transformationsaufgaben in Bezug auf das Themenfeld. Das geschärfte Verständnis über die komplexen ökologischen Zusammenhänge und gesellschaftlichen Veränderungen im Design erweitern das Bewusstsein der Studierenden

sowie ihr Repertoire an Werkzeugen, die nötig sind um, zukünftige Projekte und Herausforderungen sozial engagiert und kritisch zu bearbeiten.

Sozialkompetenz

Die Studierenden entwickeln ein tiefgehendes Verständnis für die Rolle und Verantwortung als Designer:in im gesamtgesellschaftlichen, ökologischen und globalen Kontext. Sie reflektieren diese Verantwortung in Bezug auf die eigene Rolle in Gruppen, Unternehmen usw.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des 1. Semesters empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

- Seminaristischer Unterricht mit Vorlesungen
 - Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Experimentelles Lernen
 - Schreibübungen/Kurzreferate/Präsentationen
-

Literatur

- Skripte zum Thema frei zugänglich unter: <https://s3.matthias-edler-golla.de>
- Lovelock, James: Gaia: A New Look at Life on Earth
- Papanek, Victor: Design for the Real World: Human Ecology and Social Change
- Hopkins, Rob: Power of Just Doing Stuff
- Welzer, Harald: Selbst Denken: Eine Anleitung zum Widerstand
- Braungart, Michael & McDonough, William: Cradle to Cradle: Einfach intelligent produzieren. Die Natur zeigt, wie wir die Dinge besser machen können
- Welzer, Harald & Sommer, Bernd: Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne

- Pfeffer, Florian: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt
- IDRV – Institute of Design Research Vienna, Gruendl Harald, Kellhammer, Marco, Nägele Christina: Werkzeuge für die Designrevolution
- Manzini, Ezio: Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation
- Thackara, John: How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today
- Baier Andrea, Hansing Tom, Müller Christa, WERNER Karin (Hg.): Die Welt reparieren, Open Source und Selbermachen als postkapitalistische Praxis
- Schneidewind, Uwe: Die Große Transformation: Eine Einführung in die Kunst gesellschaftlichen Wandels
- Heckl, Wolfgang: Die Kultur der Reparatur
- Göpel, Maja: Unsere Welt neu denken
- Krznicar, Roman: The Good Ancestor: How to Think Long Term in a Short-Term World

203 Interkulturalität

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Interkulturalität

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang (ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Peter Naumann

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	
international	x
nachhaltig	x

gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Im Modul *Interkulturalität* wird die Rolle des Designs in einer globalen Welt und der daraus resultierende Umgang mit kultureller Vielfalt thematisiert. Globalisierung und Interkulturalität bedingen einander und schaffen neue Herausforderungen und Perspektiven vor allem auch für Designer:innen. Da interdisziplinäre, aber auch interkulturelle Designteams als besonders erfolgreich gelten und auch die Masterstudierenden in ihrer fachlichen Interdisziplinarität eine solche Gruppe bilden, wird die gemeinsame Arbeit zum exemplarischen Testfeld. Die Möglichkeiten und Konflikte, die sich aus Aspekten der Interkulturalität ergeben, können besonders kreative Prozesse provozieren. Design trägt als Disziplin bedeutend zur Bildung, aber auch zu den dabei entstehenden Problemen und Herausforderungen einer globalen Gesellschaft bei. Die Kenntnis über andere Zivilisationen und Kulturen sowie der reflektierte Umgang mit kultureller Diversität werden damit zu wichtigen Merkmalen gestalterischer Kompetenz. Im Seminar werden Themen wie z. B. Cultural Appropriation, Mobilität, Inter- und Hyperkulturalität, Kultur und Ästhetik im digitalen Zeitalter sowie Divergenz vs. Konvergenz analysiert. Hinzu kommt der Diskurs zum aktuellen Zeitgeschehen und aktuellen Phänomenen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen um Aspekte von Interkulturalität, Globalisierung und damit zusammenhängenden Debatten und Phänomenen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden erwerben Kenntnisse in Bezug auf transformative Methoden und Prozesse in Bezug auf Recherche, Aufbereitung und Präsentation von exemplarischen Fällen in den Themenfeldern Globalisierung und Interkulturalität. Sie erwerben Kenntnisse über kulturelle/regionale Besonderheiten und Anforderungen im Designkontext. Sie erweitern darüber hinaus ihre Methodenkompetenz hinsichtlich Diskurs, Analyse, Präsentation oder Referat zu den Themen der Lehrveranstaltung.

Selbstkompetenz

Die Studierenden reflektieren ihre Vorgehensweise und Haltung im Kontext gestalterischer Transformationsaufgaben im Bereich kulturelle Diversität, interkulturelle Herausforderungen und globale Zusammenhänge. Das geschärfte Verständnis über die komplexen kulturellen Zusammenhänge und gesellschaftlichen Veränderungen im Design erweitern das Bewusstsein der Studierenden sowie ihr Repertoire an Werkzeugen, die nötig sind, um zukünftige Projekte und Herausforderungen auch vor dem Hintergrund interkultureller Kompetenzen zu bearbeiten.

Sozialkompetenz

Die Auseinandersetzung mit interkulturellen Phänomenen fördert die Fähigkeit der Studierenden, Sichtweisen und Interessen anderer zu verstehen, einzuordnen und zu berücksichtigen. Erkenntnisse über die eigene kulturelle Prägung fördern die Sensibilität der Studierenden für die Verschiedenartigkeit der Kulturen und befähigen sie zu Führungsaufgaben innerhalb interkultureller Teams.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des 1. Semesters empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

- Seminaristischer Unterricht mit Vorlesungen

- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Experimentelles Lernen
- Schreibübungen/Kurzreferate/Präsentationen

Literatur

Je nach thematischem Schwerpunkt bzw. fachlichem Bezug

204 Wissenschaftliche Praxis

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Wissenschaftliche Praxis

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang (ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 120/60 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Markus Frenzl, Dr. Andreas Belwe

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x

diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Das Modul dient der fundierten Einarbeitung in einen gestalterischen Themenkomplex und der Erstellung eines kompakten, wissenschaftlich fundierten Exposés und einer Leitfrage für die Masterarbeit. Es kann aber auch genutzt werden, um ein Exposé zu einem designspezifischen Forschungsthema oder Projekt unabhängig vom Masterthema zu entwickeln. Ziel ist es, sich eine designspezifische Fragestellung im eigenen Themenschwerpunkt und Interesse zunächst in ihrer ganzen Bandbreite zu erschließen, die Fachliteratur dazu zu recherchieren und sich in sie einzulesen und den Stand von Wissenschaft/Forschung zu erfassen, um schließlich eine Forschungsfrage zu einem Teilaspekt zu entwickeln, die als eigenständige Thesenbildung und erster Beitrag zur Weiterentwicklung der Designforschung gelten kann. Zunächst erfolgt eine Wiederholung zum Thema Wissenschaftliches Arbeiten und eine Einführung in das Verfassen eines Exposés sowie das Entwickeln einer Forschungsfrage bzw. einer Leitfrage. Die Annäherung an das Thema und die Entwicklung der Forschungsfrage werden im Team vorgestellt und diskutiert, weiterentwickelt und präzisiert, um schließlich von jede:r Studierenden in ein Forschungsvorhaben überführt und ausformuliert zu werden.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden sind dazu in der Lage, eigene designtheoretische, wissenschaftlich-forschende bzw. praxisbezogen-forschende Fragestellungen zu entwickeln und in ein Exposé mit Gliederung, Hypothese/Forschungsfrage, Zeitplan, Leitfrage etc. zu überführen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden können sich themenbezogene Literatur, Datenbanken, Veröffentlichungen zu aktuellen Debatten usw. erschließen und diese bewerten, einordnen und auswerten. Sie können eine Forschungsfrage formulieren und ein designwissenschaftlich fundiertes Exposé erstellen. Sie können Fachthemen und selbst entwickelte Themenansätze vor Publikum referieren und diskutieren.

Selbstkompetenz

Die Studierenden sind dazu in der Lage, die eigenen wissenschaftlichen Fähigkeiten einzuschätzen und zu verbessern, ihre Fähigkeiten zur Recherche und Bewertung von Literatur sowie zur Thesenbildung und Theoriebildung einzuschätzen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden können ihre Fähigkeit, eigene designtheoretische und designwissenschaftliche Erkenntnisse zu vermitteln, im Team überprüfen, z. B. um die eigene Fachsprachlichkeit im schriftlichen Ausdruck und die eigene Vermittlungskompetenz im mündlichen Vortrag einschätzen zu können.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Grundlagenkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens aus dem Erststudium. Kenntnisse aus dem Fach Designtheorie im 1. Semester des Masters empfohlen.

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Übung/Seminar

Lehrmethoden

- Diskussion
- Präsentation der Studierenden
- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Wissenschaftliches Arbeiten
- Seminaristischer Unterricht mit Diskussion und Einzelfeedback
- Wissenschaftliche Arbeit/Kurzreferat/Exposé

Literatur

Je nach gewähltem Thema

205 Masterprojekt II

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Masterprojekt II

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang
(ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 6 SWS

Workload/Selbststudium: 420/330 h

ECTS: 14 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Prof. Dr. Eileen Mandir, Prof. Béla Stetzer bzw. im Master prüfungsberechtigte Professor:innen

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Für das *Masterprojekt II* wird entweder das Thema bzw. die Forschungsfrage des ersten Masterprojektes beibehalten und von den Studierenden zu Einzelthemen mit konkretem Entwurfsziel erweitert oder zu spezifischeren Forschungsfragen vertieft. Alternativ wird von den Betreuer:innen ein neues übergeordnetes Thema bzw. eine Forschungsfrage im Kontext der fakultären Arbeitsfelder „Sozialer Wandel und transformative Prozesse“ bzw. „Designtheorie und Designkultur“ gestellt. Wiederum soll sich das Thema auf aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Forschungsfragen beziehen und in Bezug auf Aspekte der Designdisziplin und der Designforschung reflektiert und bearbeitet werden.

Im zweiten Masterprojekt arbeiten die Studierenden wiederum im Team zusammen oder bilden kleinere Gruppen von zwei bis sechs Studierenden, die sich erarbeiteten Teilaspekten des Themas widmen. Auch hier ist die Zusammenarbeit mit anderen Fakultäten, Instituten, Forschungsverbänden, Stiftungen etc. erwünscht. Das Gesamtteam oder die Kleingruppen widmen sich dem Thema bzw. dessen Teilaspekten erneut in einer umfangreichen Recherche, definieren Forschungsfragen, Teilthemen und Projektziele und erstellen eine bzw. mehrere themenbezogene Projektarbeiten (praktisch/praktisch-theoretisch/theoretisch), die in eine Präsentation, Ausstellung, Performance etc. zum Semesterende münden.

Workload, Anteil des Selbststudiums und damit Eigenständigkeit der Studierenden und Studierendenteams nehmen im zweiten Masterprojekt zu. Wiederum kann das Projektthema als Semesterthema auch in den Design-Studies-Modulen aufgegriffen und behandelt werden. Die Betreuung des *Masterprojektes II* erfolgt über das gesamte Semester im Teamteaching von drei Professor:innen, die unterschiedliche Fachkenntnisse, Schwerpunkte und Herangehensweisen in die Projektbetreuung einbringen und verschiedene Blickwinkel auf das Projektthema ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Das *Masterprojekt II* ermöglicht den Studierenden die bereits erworbenen fachlichen Kompetenzen zu vertiefen, konzeptionelle und praktische, wissenschaftlich-forschende und designtheoretische Fähigkeiten im Kontext einer umfassenden Fragestellung zu erproben und weiterzuentwickeln.

Methodenkompetenz

Die Studierenden vertiefen ihre Methodenkompetenz in Bezug auf wissenschaftlich-forschendes und praktisch-forschendes Arbeiten sowie auf Projektarbeit, Projektstruktur

und Projektorganisation. Sie setzen die in der bisherigen Ausbildung erworbenen Methodenkompetenzen nun bereits gezielter und bewusster ein.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten, eine komplexe wissenschaftlich-forschende und praktisch-forschende Fragestellung zu bearbeiten, nach Abschluss des zweiten Masterprojektes noch besser einschätzen, z. B. Flexibilität, Teamfähigkeit, Belastbarkeit oder fachliche Spezialisierung. Durch das Setzen individueller Schwerpunkte und das Einbringen der eigenen Stärken ins Team entwickeln sie sich zunehmend zu Gestalterpersönlichkeiten mit eigenen Themen, Schwerpunkten und Zielen. Sie entwickeln ein stärkeres Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf Aspekte von sozialer Verantwortung, Ökologie, Nachhaltigkeit, Transformation oder sozialem Wandel.

Sozialkompetenz

Die Studierenden sind nach Abschluss des zweiten Masterprojektes noch besser dazu in der Lage, ihre Rolle im Team realistisch einzuschätzen und ihre Rolle in der Designbranche und dem Designforschungsbetrieb besser definieren zu können. Sie behaupten sich zunehmend sicherer im Team oder der Gruppe. Die Eigenständigkeit der Studienteams nimmt zu. Die Studierenden greifen bereits im Studium gewonnene Erkenntnisse auf und berücksichtigen individuelle Stärken bei der Projektarbeit oder unterschiedlichen Rollen im Team.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Kenntnisse der Projektarbeit aus dem Erststudium und dem Masterprojekt I erforderlich

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

- Teamteaching
- Projekt, Gruppenarbeit, Diskussion, Impulsvortrag
- Zwischenpräsentation, Endpräsentation

Lehrmethoden

- Projektorientiertes Lernen
- Forschendes, experimentelles Lernen

Literatur

Je nach Projektthema.

301 Designvermittlung

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Designvermittlung

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang (ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof Markus Frenzl

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x

eigenverantwortlich	x
---------------------	---

Lehrinhalte

Mit den Design-Studies-Modulen des dritten Semesters übertragen die Studierenden ihre Erkenntnisse aus den ersten beiden Semestern auf künftige Vermittlungsstrategien der Disziplin und die Entwicklung von Zukunftsmodellen aktueller oder zukünftiger designrelevanter Aufgaben, Herausforderungen, Rollen und Themen. Sie entwickeln Überlegungen zum Berufsbild und zu den zukünftigen Aufgaben des Designs. Aus einer analysierenden, betrachtenden und reflektierenden Rolle wird dabei zunehmend eine prospektive, zukunftsgestaltende und proaktiv vermittelnde Rolle.

Das Modul *Designvermittlung* befasst sich mit der Vermittlung designspezifischen Wissens, designrelevanter Fragestellungen oder designkultureller Aspekte zwischen Fachwelt und Gesellschaft. Dabei kann es sowohl um Vermittlung in Form von Designausstellungen gehen, als auch durch andere Formate wie Konferenzen, Vorträge, Performances, Workshops in Schulen etc. Behandelt werden dabei bspw. die Spezifika von Designausstellungen, das öffentliche Designbild oder Rezeptionsthemen in Bezug auf Design.

Ziel ist es, die Besonderheiten der Arbeit als Designer:in im Bereich Designvermittlung in großer Bandbreite als mögliches späteres Tätigkeitsfeld aufzuzeigen. Dazu werden je nach Schwerpunktsetzung Ausstellungen besucht, Ausstellungsmacher:innen oder Kurator:innen zu Vorträgen geladen, kleine kuratorische Sprintprojekte oder Konzeptionen für verschiedene Vermittlungsformate erstellt. Im Rahmen des Moduls kann auch ein Vermittlungs- bzw. Ausstellungskonzept für die Präsentation der eigenen Masterarbeit ausgearbeitet werden.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen um Aspekte aus den Bereichen Kuratation, Ausstellungskonzeption, öffentliches Designbild und der Vermittlung designrelevanter Themen in verschiedenen Medien und Formaten.

Methodenkompetenz

Die Studierenden haben verschiedene kuratorische Ansätze kennengelernt und exemplarisch angewendet. Sie können diese – zusammen mit den Erkenntnissen aus früheren

Theoriemodulen – in die Entwicklung eines Ausstellungs- oder Vermittlungskonzeptes für die eigene Arbeit einbringen.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre Fähigkeiten im Bereich der kuratorischen und vermittelnden Tätigkeiten einschätzen und eine mögliche Rolle in diesem Bereich reflektieren.

Sozialkompetenz

Die Studierenden können die Rahmenbedingungen der Arbeit von Kurator:innen, aber auch soziale, kulturelle, unternehmerische und ökonomische Rahmenbedingungen der Designvermittlung besser einordnen und bewerten. Sie haben ein besseres Verständnis für vermittelnde, gesellschaftsprägende und identitätsstiftende Aufgaben der Disziplin und können diese Fähigkeiten auch in inhaltsvermittelnden Rollen bei Unternehmen, Institutionen und Designabteilungen, in eigenen Agenturgründungen oder Start-ups einsetzen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des 1. und 2. Semesters empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminar

Lehrmethoden

- Impulsvorträge
 - Ausstellungsbesuche
 - Workshops
 - Diskussionen mit Expert:innen/Gastreferent:innen
 - Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Experimentelles Lernen
 - Konzeptentwicklung/Sprintaufgaben/Kurzreferate/Präsentationen
-

Literatur

- Z. B. Obrist, Hans Ulrich: Kuratieren! C.H. Beck, München 2015
- Fachliteratur je nach Themenschwerpunkt

302 Zukunftsstrategien

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Zukunftsstrategien

Geplante Gruppengröße: kompletter Masterstudierenden-Jahrgang (ca. 14–18 Studierende)

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 120/75 h

ECTS: 4 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Eileen Mandir

Lehrende: Prof. Dr. Eileen Mandir

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Im Modul *Zukunftsstrategien* werden Methoden zu einer prospektiven gestalterischen Haltung aufgezeigt und exemplarisch angewendet. Die Studierenden lernen die unternehmerischen Hintergründe einer zukunftsorientierten Gestaltung, Aspekte aus Zukunftsforschung, Design Management, Design Futuring etc. kennen. Sie werden dazu angeleitet, gesellschaftliche Entwicklungen und Herausforderungen, ökologische, transformative, technologische usw. Entwicklungen auf gestalterische Themenansätze, Projekte, Produkte, Dienstleistungen usw. zu übertragen. Für den Leistungsnachweis denken sie diese Ansätze z. B. zu einem zukunftsfähigen Geschäftsmodell weiter, entwickeln Ansätze für Produkt- oder Dienstleistungsinnovationen, für neue kulturelle oder soziale Muster.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen um Aspekte von unternehmerischen Rahmenbedingungen bei der Entwicklung von Zukunftskonzepten, entsprechenden Methoden und Herangehensweisen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden haben Methoden der Zukunftsforschung, des Design Futuring und weitere Methoden kennengelernt, Aspekte aus dem Bereich Design Management sowie Methoden zur Entwicklung und Beurteilung innovativer Produkt- oder Dienstleistungskonzepte gelernt und angewandt.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können das eigene Potenzial, die eigene Vorgehensweise und das der Kommiliton:innen im Hinblick auf visionäres, zukunftsorientiertes und sozial verantwortliches Denken besser einordnen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden haben ein besseres Verständnis für die Relevanz zukunftsorientierten Denkens und Handelns als Designer:in und können diese Fähigkeiten auch in Führungsrollen von Unternehmen, Institutionen und Designabteilungen, in eigenen Agenturgründungen oder Start-ups einsetzen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse aus den Design-Studies-Modulen des 1. und 2. Semesters empfohlen

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminar

Lehrmethoden

- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Experimentelles Lernen
 - Konzeptentwicklung/Sprintaufgaben/Kurzreferate/Präsentationen
-

Literatur

- Z. B. Groß, Benedikt und Mandir, Eileen: Zukünfte gestalten. Spekulation – Kritik – Innovation. Mit Design Futuring Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln, Mainz, 2022.
- Fachliteratur je nach Themenschwerpunkt

303 Masterarbeit

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Masterarbeit

Geplante Gruppengröße: je nach Zahl der Teilnehmenden pro betreuendem:r
Prof. 1–6 Studierende

Die Masterarbeit sollte i. d. R. im Team von mind. 2 Studierenden, kann aber auch als Einzelarbeit absolviert werden.

Präsenzzeit: 0,4 h (Dauer der Präsentation: 20–30 Min.)

Workload/Selbststudium: 660/660 h

ECTS: 22 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: im Master prüfungsberechtigte Professor:innen

Integrierte Querschnittsthemen	bitte mit x ankreuzen
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

Die Masterarbeit stellt das umfangreiche, abschließende Projekt des Masterstudiums dar, in das die Erkenntnisse aus dem vorherigen Studium, aus allen Design-Studies-Modulen und Projekten einfließen. Jedes Masterand:innen-Team (bzw. auf Antrag einzelne:r Masterand:in, s. u.) entwickelt – ausgehend von einer ausformulierten Forschungsfrage – ein Thema, mit dem es sich weitgehend selbstständig in Theorie oder in Theorie und Praxis befasst. Ziel ist eine wissenschaftlich-forschende oder praxisbezogen-forschende Arbeit im Kontext Design, mit der Lösungsansätze für gesellschaftliche/ökologische/transformativ/designwissenschaftliche Problemstellungen entwickelt werden.

Teil jeder Masterarbeit ist eine wissenschaftlich-theoretische Arbeit (Theorieteil bzw. Dokumentation), deren Mindestumfang in der SPO festgelegt wird und der je nach Anteil der praktischen Arbeit unterschiedlich umfangreich ausfällt (vom Mindestanteil der theoretischen Arbeit bei einer vorwiegend praktischen Arbeit bis hin zum Mindestumfang einer rein wissenschaftlich-theoretischen Arbeit). Der Fokus auf eine gestalterische Spezialisierung ist dabei möglich; die Auswahl der für das gewählte Thema geeigneten Methoden,

Darstellungsmöglichkeiten, Visualisierungen, Umsetzungen etc. ist Teil der eigenverantwortlichen Bearbeitung der Studierenden.

Wie im gesamten Masterstudium sollen die Studierenden ihre Masterarbeit im Team von mindestens zwei Personen erstellen, um von unterschiedlichen Kompetenzen zu profitieren (dabei ist auf eindeutige Erkennbarkeit der Einzelleistungen zu achten). In der Prüfungskommission gegenüber begründeten Fällen ist auch die Bearbeitung als Einzelne:r ist möglich.

Die Masterand:innen werden von Erstbetreuer:in und Zweitbetreuer:in bei der Entwicklung ihrer Masterarbeit betreut, inhaltlich begleitet und unterstützt. Im gemeinsamen Masterkolloquium stellen die Masterand:innen die theoretischen und praktischen Ergebnisse ihrer Arbeit allen Kommiliton:innen und Betreuer:innen vor. Sie zeigen die visionären, problem-lösenden, experimentellen oder forschenden Erkenntnisse ihrer Arbeit auf, diskutieren und verteidigen sie vor den Betreuer:innen und den Kommiliton:innen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die abschließende Masterarbeit verbindet die erworbenen fachlichen Kompetenzen der Design-Studies- und Projektmodule und ermöglicht es, wissenschaftlich-forschende, designtheoretische, konzeptionelle und praktische Fähigkeiten im Kontext einer umfassenden, eigenständig erstellten Themen- oder Aufgabenstellung zu erproben, eine eigene Forschungsfrage zu entwickeln bzw. weiterzuentwickeln und Expert:in in einem designrelevanten Themenfeld zu werden.

Methodenkompetenz

Die Studierenden setzen die in der bisherigen Ausbildung erworbene Methodenkompetenzen gezielt und bewusst für ihre wissenschaftlich-forschende oder praxisbezogen-forschende Masterarbeit ein. Sie verfügen nach Abschluss der Masterarbeit über ein hohes Maß an Selbstorganisation, haben eine Projektorganisation entwickelt, die an ihre individuelle Herangehensweise bzw. die Verständigung im Team angepasst ist und sind in der Lage, wissenschaftliche und praxisbezogene Methodiken, Recherchemethoden, problemlösungsorientierte Methoden, Zukunftsmethoden etc. gezielt auszuwählen.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten, eine komplexe wissenschaftlich-forschende oder praxisbezogen-forschende Fragestellung zu bearbeiten, nach Abschluss der Masterarbeit realistisch einschätzen. Sie reflektieren die eigene Flexibilität in der Projektarbeit, ihre Selbstorganisation oder Belastbarkeit. Sie entwickeln ein eigenständiges gestalterisches Profil und sind idealerweise zu einer

Gestalterpersönlichkeit mit eigenen Themen, Schwerpunkten, Forschungsschwerpunkten und Zielen gereift. Sie können dadurch eine bessere Entscheidung in Bezug auf ihre künftige berufliche Ausrichtung treffen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden sind nach Abschluss der Masterarbeit dazu in der Lage, ihre eigene Rolle in der Designdisziplin und dem Designforschungsbetrieb, ihre Ausrichtung im praktisch-entwerfenden, strategischen, konzeptionellen, beratenden, designwissenschaftlich-forschenden oder akademischen Umfeld realistisch einzuschätzen. Als gereifte Gestalterpersönlichkeiten können sie sich selbstbewusst, aber auch selbstkritisch in Agenturen, Teams, Unternehmen oder Institutionen behaupten und dort auch Führungsrollen übernehmen; sie können aber auch eine eigene Agentur oder ein Unternehmen/Start-up gründen oder eine wissenschaftliche Laufbahn einschlagen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreich absolviertes Modul 202 *Wissenschaftliche Praxis* und mind. 53 ECTS aus dem bisherigen Studium

Verwendung des Moduls

Masterstudiengang Angewandte Designforschung

Prüfungsform

MA (0,8) und Präs (0,2)

Das Thema der Masterarbeit wird im Sinne des interdisziplinären und teamorientierten Ansatzes des Masterstudiengangs an Studierenden-Teams von mindestens zwei Studierenden ausgegeben und von ihnen gemeinsam bearbeitet. Auf begründeten Antrag kann die Prüfungskommission ein Thema auch an eine/n einzelne/n Studierende/Studierenden ausgeben.

Für die Betreuung jedes Masterthemas sind durch die Masterandinnen/Masteranden zwei Betreuerinnen/Betreuer zu wählen. Die/der Erstbetreuerin/Erstbetreuer ist immer ein/e im Master prüfungsberechtigte/r Lehrende/r der Fakultät für Design. Die/der Zweitbetreuerin/Zweitbetreuer kann ebenfalls ein/e im Master prüfungsberechtigte/r Lehrende/r der Fakultät sein, aber auch ein/e externe/r Betreuer/in aus der HM, aus Wissenschaft, Forschung, Wirtschaft, Kultur oder zivilgesellschaftlichen Institutionen, der/die mindestens über einen masteradäquaten Studienabschluss verfügt. Bei zwei der Fakultät angehörenden Betreuerinnen/Betreuern können die Rollen von Erstbetreuerin/Erstbetreuer und Zweitbetreuerin/Zweitbetreuer für die verschiedenen Masterandinnen/Masteranden unterschiedlich festgelegt werden. Die Benotungen von Masterarbeit und Präsentation werden durch die/den Erstbetreuerin/Erstbetreuer in Absprache mit der/dem

Zweitbetreuerin/Zweitbetreuer vorgenommen.

Zur Masterarbeit ist die eigenständige Erstellung eines schriftlichen Theorieteils nach den Regeln guter wissenschaftlicher Praxis (siehe §20 ASPO) durch jede/n Studierende/n verpflichtend. Die Mindestzeichenzahl beträgt bei einer künstlerischen oder künstlerisch-wissenschaftlichen Masterarbeit 65.000 Zeichen, bei einer rein theoretisch-wissenschaftlichen Masterarbeit beträgt die Mindestzeichenzahl 120.000 Zeichen (jeweils pro Masterandin/Masterand, inkl. Leerzeichen, ohne Zeichenzahl der Quellenangaben und des Literaturverzeichnis).

Zur Masterarbeit ist eine Ausstellung (im Rahmen der Jahresausstellung der Fakultät oder einer anderen Ausstellung) und eine Präsentation der Ergebnisse durch die Masterandinnen/Masteranden obligatorisch. Die Präsentation findet im Rahmen eines Kolloquiums innerhalb von vier Wochen nach Abgabe der Masterarbeit statt, an dem beide Betreuerinnen/Betreuer teilnehmen. Die Dauer der Präsentation einer im Team absolvierten Masterarbeit beträgt mindestens 30 Minuten, die Präsentation einer durch eine/n einzelne/n Studierende/n erstellten Masterarbeit mindestens 20 Minuten, darauf folgt jeweils eine mindestens 10-minütige Disputation.

Lehrformen

- Kleingruppenbetreuung durch Erstbetreuer:in und Zweitbetreuer:in (ggf. Einzelbetreuung)
- Diskussion
- Zwischenpräsentation
- Endpräsentation
- Ausstellung
- Kolloquium

Lehrmethoden

- Projektorientiertes Arbeiten
- Wissenschaftliches Arbeiten
- Forschend-experimentelles Arbeiten
- Anwendungsbezogen-forschendes Arbeiten
- Designwissenschaftlich-forschendes Arbeiten

Literatur

Je nach gewähltem Thema