

Modulbeschreibungen  
Masterstudiengang Advanced Design

Fakultät für Design  
Hochschule für angewandte Wissenschaften  
München

# Module

## Masterstudiengang Advanced Design

### 1. Semester

- 1.1 Contextual Thinking  
(Gestaltung im kritischen Kontext)
- 1.2 Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität
- 1.3 Masterprojekt I

### 2. Semester

- 2.1 Responsible Thinking  
(Gestaltung im globalen und gesellschaftlichen Kontext)
- 2.2 Masterexposé
- 2.3 Masterprojekt II

### 3. Semester

- 3.1 Future Thinking  
(Zukunftsperspektiven der Gestaltung)
- 3.2 Masterarbeit

# STUDIENPLAN Master-Studiengang Design

entsprechend der Studien- und Prüfungsordnung 11/2011 (8/2012)  
Hochschule München, FK 12



ECTS Leistungspunkte

	0		6		12		18		24		30	
I.	<b>Theoriemodul I Contextual Thinking</b> Design-Theorie 3 SWS / LN		Globalisierung und Interkulturalität 3 SWS / LN		<b>Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität</b> Drei fachwissenschaftliche Angebote, aus denen zwei zu wählen sind: Fotodesign, Industriedesign, Kommunikationsdesign. 6 SWS / LN		<b>Projekt I</b> Projekt-Seminar Recherche und Analyse 2 SWS / PA		Projekt-Atelier Experiment und Entwurf 2 SWS / PA		Projekt-Labor Dokumentation und Präsentation 2 SWS / PA	
II.	<b>Theoriemodul II Responsible Thinking</b> Design-Kritik 3 SWS / LN		Ökologie und Nachhaltigkeit 3 SWS / LN		<b>Exposémodul</b> Seminar Recherche und Analyse / Dokumentation und Präsentation 4 SWS / SA		<b>Projekt II</b> Projekt-Seminar Recherche und Analyse 2 SWS / PA		Projekt-Atelier Experiment und Entwurf 2 SWS / PA		Projekt-Labor Dokumentation und Präsentation 2 SWS / PA	
III.	<b>Theoriemodul III Future Thinking</b> Design-Vermittlung 3 SWS / LN		Zukunftsstrategien 3 SWS / LN		<b>Masterarbeit</b> <b>Master-Atelier I</b> Experiment und Entwurf 2 SWS / MA		<b>Master-Atelier II</b> Experiment und Entwurf 2 SWS / MA		<b>Master-Atelier III</b> Experiment und Entwurf 2 SWS / MA		<b>Master-Labor</b> Dokumentation und Präsentation MA	

# 1.1 Contextual Thinking (Gestaltung im kritischen Kontext)

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Sommersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*1.1.1: Designtheorie*  
*1.1.2: Ökologie und Nachhaltigkeit*

*Geplante Gruppengröße:*  
*1.1.1: 1–15 Masterstudierende*  
*1.1.2: 1–15 Masterstudierende*

*Präsenzzeit:*  
*1.1.1: 3 SWS*  
*1.1.2: 3 SWS*

*Workload/Selbststudium:*  
*1.1.1: 75/30*  
*1.1.2: 75/30*

*ECTS:*  
*1.1.1: 3 ECTS*  
*1.1.2: 3 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Prof. Matthias Edler-Golla*  
*Prof. Markus Frenzl*

## Lehrinhalte

Im Modul lernen die Studierenden im Teilmodul „Designtheorie“ designtheoretische Herangehensweisen kennen und übertragen sie auf aktuelle gesellschaftliche und gestalterische Entwicklungen. Im Teilmodul „Ökologie und Nachhaltigkeit“ übertragen sie diese z. B. auf die für das Design immer bedeutender werdenden Bereiche Ökologie und nachhaltiges Handeln, aber auch auf Transformationsprozesse und Themen wie gesellschaftliche Teilhabe oder das gewandelte Verständnis als Designer/in.

### 1.1.1 Designtheorie

Im Teilmodul „Designtheorie“ werden die Studierenden, die aus verschiedenen gestalterischen Disziplinen kommen, auf einen gemeinsamen Stand hinsichtlich designtheoretischer Fragestellungen und Methoden gebracht und lernen verschiedene designtheoretische Ansätze (Semiotik/Semantik, Produktsprache usw.) kennen, die sie auf aktuelle gesellschaftliche und gestalterische Entwicklungen übertragen und z. B. in Bezug zum Thema des Masterprojektes 1 setzen. Sie erarbeiten und präsentieren im Team oder kleinen Gruppen verschiedene designtheoretische Ansätze und erarbeiten Themenansätze, die sie vor dem Hintergrund des Semesterthemas oder allgemeiner gestaltungsrelevanter Fragestellungen besonders interessieren. Daraus entwickeln sie bspw. Themen im Sinne einer wissenschaftlichen Forschungsfrage, die sie in

Form einer schriftlichen, wissenschaftlichen Hausarbeit bearbeiten.

### 1.1.2 Ökologie und Nachhaltigkeit

In Zeiten des einsetzenden Klimawandels ist ein grundsätzliches Verständnis von ökologischen Zusammenhängen gerade auch für Designer/innen von großer Bedeutung. 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 deswegen im Teilmodul um den bewußten Einsatz von Transformationsprozessen („Social Design“), die unsere westliche Gesellschaft schrittweise von einer Massen-Konsum-Gesellschaft in eine post-industrielle Gesellschaft überführen kann, die resilient mit sich wandelnden Umweltbedingungen zurecht kommt. Ein besonderer Augenmerk liegt dabei auf der sich verändernden Rolle des/der Designers/in. Analysiert und kritisch reflektiert werden Themen wie Ressourcenschonung, Sharing-Konzepte, Produktlebenszyklen, „Cradle to Cradle“, Produktvermeidung, „Re-Use“, Energieminimierung in Produktion und Entsorgung, „Transformation Design“, Chancen der Digitalisierung, sozial verträgliche Produktion usw.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz

Die Studierenden sind am Ende des Moduls dazu in der Lage, verschiedene designtheoretische Ansätze und Methoden auf aktuelle gestalterische und gesellschaftliche Entwicklungen zu übertragen. Sie können eigenständige designtheoretische Themenansätze und Fragestellungen entwickeln und in einer wissenschaftlichen Arbeit analysieren, bewerten und einordnen. Sie sind in der Lage, populärwissenschaftliche und wissenschaftliche Literatur zu den Themen des Moduls zu interpretieren und daraus Schlüsse für ihre eigene Konzeptions- und Entwurfsarbeit zu ziehen.

### Methodenkompetenz

Durch Vorlesungen, Diskussionen und eine eingehende Literatur-Recherche während der Kurse verstehen die Studierenden Ansätze zum Stand der Designtheorie und aktueller Forschungen zum Aspekten von Ökologie und Nachhaltigkeit. In Referaten identifizieren sie dabei für das Berufsfeld relevante Themen und leiten daraus Ansätze für ihr eigene Laufbahn ab. In einer Hausarbeit übertragen sie ihre Erkenntnisse in eine wissenschaftlich fundierte Form.

### Selbstkompetenz

Die Studierenden hinterfragen Ihre eigene Rolle im Kontext von Designtheorie und Designwissenschaft, aber auch vor dem Hintergrund des Klimawandels und der zunehmenden Verknappung von Resour-

cen. Sie können die eigenen wissenschaftlichen Fähigkeiten besser einschätzen, bspw. für eine mögliche weitere Laufbahn in Lehre und Forschung. Sie entwickeln – basierend auf dem Verständnis von theoretischen und ökologischen Zusammenhängen – eine persönliche Haltung zur gesellschaftlichen Verantwortung als Designer/in und können im gesellschaftlichen Diskurs einen Beitrag zur veränderten Rolle des Designs beitragen.

#### *Sozialkompetenz*

Durch das gemeinsame Erarbeiten entsprechender Fachliteratur und Präsentieren der Ergebnisse vor der gesamten Gruppe lernen die Studierenden, komplexe Inhalte adäquat zusammenzufassen und verständlich zu artikulieren. 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

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
LN Hausarbeit/Referat/Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht und Vorlesung

*Lehrmethoden*

- Projektorientiertes Lernen/Forschendes Lernen/Wissenschaftliches Arbeiten
- Kurzreferate/Diskussion/Designanalysen

## **Literatur**

### *1.1.1 Designtheorie*

- je nach thematischem Schwerpunkt bzw. fachlichem Bezug zum Thema des Masterprojekts I

### *1.1.2 Ökologie und Nachhaltigkeit*

- Scripte zum Thema frei zugänglich unter: <https://scripte.matthias-edler-golla.de/https://scripte.matthias-edler-golla.de/>
- LOVELOCK, James: Gaia: A New Look at Life on Earth; ISBN 0192862189
- PAPANEK, Victor: Design for the Real World: Human Ecology and Social Change; ISBN 0500273588
- HOPKINS, Rob: Power of Just Doing Stuff; ISBN 0857841173
- WELZER, Harald: Selbst Denken: Eine Anleitung zum Widerstand; ISBN 3100894359
- BRAUNGART & MCDONOUGH: Einfach intelligent produzieren: Cradle to cradle: Die Natur zeigt, wie wir die Dinge besser machen können; ISBN 383330183X
- WELZER, Harald & SOMMER, Bernd: Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne; ISBN 3865816622
- PFEFFER, Florian: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt; ISBN: 978-3-87439-834-3
- IDRIV – Institute of Design Research Vienna, GRUENDL Harald, KELLHAMMER Marco, NÄGELE Christina: Werkzeuge für die Designrevolution; ISBN 978-3-7212-0902-0

- MANZINI, Ezio: Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation; ISBN: 0262028603
- THACKARA, John: How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today; ISBN: 0500518084
- BAIER Andrea / HANSING Tom / MÜLLER Christa / WERNER Karin (Hg.): Die Welt reparieren, Open Source und Selbermachen als postkapitalistische Praxis; ISBN 978-3-8376-3377-1
- HECKL, Wolfgang: Die Kultur der Reparatur; ISBN 3446436782

# 1.2 Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Sommersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*1.2: Wahlpflichtmodul Interdisziplinarität*

*Geplante Gruppengröße:*  
*1.2: Teilnahme der Masterstudierenden an verschiedenen Kursen und Modulen, daher Gruppengröße je nach gewählten Fächern*

*Präsenzzeit:*  
*1.2: 6 SWS (2x3SWS)*

*Workload/Selbststudium:*  
*1.2: 150/60*

*ECTS:*  
*1.2: 6 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Alle Lehrenden der FK12 und FK13*

## Lehrinhalte

Für das Modul sind durch die Masterstudierenden zwei Angebote (Teilmodule 1.2.1 „Interdisziplinarität 1“ und 1.2.2 „Interdisziplinarität 2“) aus dem Lehrangebot des Bachelorstudiums der Fakultät oder dem Angebot der Fakultät 13 (Studium Generale und interdisziplinäre Studien) zu wählen, die das eigene Wissens- und Fachspektrum um sinnvolle, im Erststudium bislang wenig behandelte Aspekte ergänzen und das interdisziplinäre Spektrum der Studierenden erweitern. So ist es z. B. für eine Industriedesignerin sinnvoll, einen Kurs im Bereich Graphik-Design oder Typographie zu wählen, für einen Architekten bsp. Kurse im Bereich Fotografie oder Möbeldesign. Hierbei sind sowohl praxisbezogene Angebote wählbar als auch theoretische Angebote (etwa in Ästhetik, Design im gesellschaftlichen Kontext), in denen der/die Studierende bisher noch eigene Defizite erkennt. Darüber hinaus sind auch Angebote wie das in der Fakultät 13 angebotene „Ethikum“ oder Sprachkurse wählbar, die den Horizont der/des Studierenden erweitern oder die eigenen Kompetenzen sinnvoll ergänzen. Die Lehrenden der gewählten Fächer berücksichtigen ggf. einen reduzierten Umfang für den LN.

## 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, Konversationsfähigkeiten usw.) oder im Hinblick auf theoretisch-wissenschaftliche Aspekte (z. B. Recherche, Themenentwicklung, Analyse, Diskussion, Präsentation).

*Selbstkompetenz*  
Die Studierenden sind schon 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 bzw. Schwerpunkte auseinander. Sie verstehen die eigene Rolle stärker als interdisziplinär und vermittelnd. Ggf. übernehmen sie, z.

B. bei der Belegung von Fächern niedriger Semester des BA-Studiengangs, zum ersten Mal vermittelnde und tutoriale Aufgaben.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Keine.

Die Auswahl der Wahlpflichtmodule erfolgt in Absprache mit dem Studiengangsleiter bzw. den betreuenden Professoren/innen des Masterprojekts I.

**Literatur**

- je nach gewählten Fächern/Kursen.

*Verwendung des Moduls*

Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*

LNoB, je nach gewählten Fächern/Kursen.

*Lehrformen*

Je nach gewählten Fächern/Kursen.

*Lehrmethoden*

Je nach gewählten Fächern/Kursen.

# 1.3 Masterprojekt I

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Sommersemester*  
*Dauer: ein Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*1.3: Masterprojekt*

*Geplante Gruppengröße:*  
*1.3: 1–15 Masterstudierende*

*Präsenzzeit:*  
*1.3: 6 SWS*

*Workload/Selbststudium:*  
*1.3: 450/300*

*ECTS:*  
*1.3: 18 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Prof. Matthias Edler-Golla*  
*Prof. Markus Frenzl*  
*Prof. Béla Stetzer*

## Lehrinhalte

Für das „Masterprojekt I“ wird von den Betreuern/innen ein übergeordnetes Thema vorgegeben, das aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen aufgreift und im Kontext gestalterischer Fragestellungen reflektiert und bearbeitet wird. Im ersten Masterprojekt sollen die Studierenden der verschiedenen gestalterischen Disziplin in der Regel als großes Team zusammenarbeiten und so von den verschiedenen Fähigkeiten und Vorkenntnissen der Kommilitonen/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 den Kontext „Social Design“ und den Arbeitsschwerpunkt „Sozialer Wandel und transformative Prozesse“ des Masterstudiums einbinden lassen.

Das Studierenden-Team erstellt eine umfangreiche Recherche zum jeweiligen Thema, definiert Themen und Projektziele und erstellt eine bzw. mehrere themenbezogene Projektarbeiten (praktisch/praktisch-theoretisch/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 Professoren/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 zu erproben und weiterzuentwickeln.

*Methodenkompetenz*  
Die Studierenden reflektieren die in der bisherigen Ausbildung erworbenen Methodenkompetenzen und entwickeln weitergehende Kompetenzen in Bezug auf Projektarbeit, Projektorganisation, wissenschaftliches und praktisches Arbeiten.

*Selbstkompetenz*  
Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten zur Bewältigung komplexer theoretisch-praktischer oder theoretischer Fragestellung besser einschätzen. Die Projektarbeit im Team stärkt das Selbstbewusstsein des/der einzelnen Studierenden. Sie ermöglicht dem/der Studierenden zu reflektieren, welche Rolle sie/er im Team übernimmt und ob er/sie sich damit wohl fühlt. Durch das Setzen individueller Schwerpunkte und dem Einbringen der eigenen Stärken ins Team entwickeln sich die Studierenden zunehmend zu Gestalterpersönlichkeiten mit gewach-

senem Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf Aspekte des „Social Design“.

*Sozialkompetenz*  
Die Studierenden reflektieren ihre Rolle im Team und das Arbeiten mit Kollegen/innen. Sie können so ihre eigene Rolle im Designkontext und ihre künftige Rolle in der Designdisziplin zunehmend besser einschätzen.



*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Grundlagenkenntnisse der Projektarbeit  
aus dem Erststudium

**Literatur**

Je nach Projektthema.

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
PA

*Lehrformen*

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

*Lehrmethoden*

- Projektorientiertes Lernen
- Forschendes, experimentelles Lernen

## 2.1 Responsible Thinking (Gestaltung im globalen und gesellschaftlichen Kontext)

### Zusammenfassung

*Studiensemester: 2*  
*Häufigkeit: jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*2.1.1: Designkritik*  
*2.1.2: Globalisierung und Interkulturalität*  
*Geplante Gruppengröße:*  
*2.1.1: 1–15 Masterstudierende*  
*2.1.2: 1–15 Masterstudierende*

*Präsenzzeit:*  
*2.1.1: 3 SWS*  
*2.1.2: 3 SWS*

*Workload/Selbststudium:*  
*2.1.1: 75/30*  
*2.1.2: 75/30*

*ECTS:*  
*2.1.1: 3 ECTS*  
*2.1.2: 3 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Prof. Markus Frenzl*  
*Prof. Peter Naumann*

### Lehrinhalte

Die Entstehung verschiedener Designphänomene zwischen Homogenisierung, Globalisierung und Hyperkulturalität belegt die bemerkenswerte Geschwindigkeit, mit der sich die Rolle des Designs im globalen Kontext wandelt. Das Verständnis des/der Designers/in als Kulturschaffende/r setzt eine erhöhte Sensibilisierung für historische, soziale, ethische, kulturelle oder mediale Aspekte der sich in ständigem Wandel befindenden Gesellschaft voraus. Im Modul übertragen die Studierenden ihre Erkenntnisse aus den Theoriemodulen des ersten Semesters deshalb auf weiterführende Aspekte in Medien, Gesellschaft, Kultur und globale Kontexte. Sie reflektieren dabei noch stärker gestalterische und gesellschaftliche Entwicklungen und entwickeln eine eigene, kritisch reflektierende Position als Gestalter/in.

#### 2.1.1 Designkritik

Gerade durch die digitalen Medien ist die Auseinandersetzung mit Designthemen in den letzten Jahrzehnten stärker in die Öffentlichkeit gerückt. Im Netz, aber selbst in den Publikumsmedien findet diese Auseinandersetzung aber oft noch auf einem sehr oberflächlichen Niveau statt. Design wird hier oft noch immer als Ästhetisierungsmaßnahme kommuniziert und findet sich unter Rubriken wie „Lifestyle“ oder „Gesellschaft“. Die Krise des Journalismus hat auch im Design zu einer Verflachung geführt, bei der sich eine kritische Berichterstattung nur noch selten findet: Viele Design-Blogs und Portale zeigen

ihre Abhängigkeit von werbetreibenden Unternehmen auch in ihren Inhalten. Nur wenige ausgebildete Designer/innen sind bisher auch als Designjournalisten/innen oder Designkritiker/innen tätig und publizieren in Fach- oder Publikumsmedien zu den Themen unserer Disziplin. Das Teilmodul „Designkritik“ zeigt den Studierenden deshalb auf, dass sich für ausgebildete Designer/innen auch in der Tätigkeit als Designkritikerin oder Designjournalist ein Tätigkeitsfeld anbietet, dessen Bedeutung in Zukunft sicher noch zunehmen wird. In der Lehre werden die Erkenntnisse des Designtheorie-Unterrichtes vom wissenschaftlichen Arbeiten auf das journalistische Arbeiten übertragen. Verschiedene Designmedien und -publikationen werden analysiert, Veröffentlichungen diskutiert und kritisiert, verschiedene Textsorten und journalistische Stilformen in konkreten Aufgaben von den Studierenden geübt und bewertet. Über die klassischen Print- und Onlinemedien hinaus werden designkritische Aspekte im Entwurf, der Projektarbeit oder dem öffentlichen Designbild vermittelt.

#### 2.1.2 Globalisierung und Interkulturalität

Im Teilmodul „Globalisierung und Interkulturalität“ wird der Einfluss einer globalen Welt und dem daraus resultierenden Umgang mit kultureller Vielfalt thematisiert. Globalisierung und Interkulturalität bedingen einander und schaffen neue Herausforderungen und Perspektiven, vor allem auch für DesignerInnen und ihr praktisches Handeln. Da interdisziplinäre

als 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 einer globalen Gesellschaft bei. Die Kenntnis anderer Zivilisationen und Kulturen, sowie der reflektierte Umgang mit kultureller Diversität wird zu einer neuen Herausforderung und damit wichtiges Merkmal des Designberufs. 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 neuen Phänomenen. Die Erkenntnis der eigenen kulturellen Prägung fördert die Sensibilität der Studierenden für die Verschiedenartigkeit der Kulturen und befähigt sie zu Führungsaufgaben innerhalb interkultureller Teams.

### **Kompetenzorientierte Lernziele**

#### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen vom wissenschaftlichen Schreiben (aus dem Erststudium und dem Teilmodul „Designtheorie“) um Kompetenzen des journalistischen Schreiben im Bereich Designjournalismus.

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 zu bearbeiten.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden haben Erfahrungen mit Methoden des journalistischen Arbeitens, der redaktionellen Arbeit und des kreativen Schreibens gesammelt und können diese Methoden zum Teil auch für wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben einsetzen. Sie verfügen über Kenntnisse in Bezug auf Recherche, Aufbereitung und Präsentation von exemplarischen Fällen in Bezug auf Globalisierung und Interkulturalität. Sie haben Themenansätze und Projektbeispiele in beiden Teilmodulen in Form von Kurzreferaten und Diskussionen vorgestellt, vermittelt und weiterentwickelt.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden können ihre Fähigkeiten im Bereich des journalistischen Schreibens reflektieren und abwägen, ob sie

künftig eine eigene Rolle im Bereich Designkritik/Designjournalismus einnehmen möchten. Sie reflektieren ihre Vorgehensweise und die ihrer Mitstudierenden bei der Darstellung kultureller Diversität. Die Flexibilität und Entscheidungsfähigkeit in der Ausarbeitung von Arbeitsergebnissen wird weiterentwickelt.

#### *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. Die Auseinandersetzung mit interkulturellen Phänomenen fördert ihre Fähigkeit, Sichtweisen und Interessen anderer zu berücksichtigen. Das Kennenlernen und Verstehen anderer Kulturen trainiert die Teamfähigkeit und unterstützt Führungsqualitäten.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
LN Hausarbeit/Referat/Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht und Vorlesung

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

### **Literatur**

- aktuelle Beispiele aus dem Bereich Designjournalismus aus Fach- und Publikumsmedien.

## 2.2 Masterexposé

### Zusammenfassung

*Studiensemester: 2*  
*Häufigkeit: Jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*2.2: Masterexpose*

*Geplante Gruppengröße:*  
*2.2: 1–15 Masterstudierende*

*Präsenzzeit:*  
*2.2: 4 SWS*

*Workload/Selbststudium:*  
*2.2: 150/90*

*ECTS:*  
*2.2: 6 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Prof. Markus Frenzl*  
*Dr. Andreas Belwe*

### 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 Thema oder Projekt unabhängig vom Masterthema zu entwickeln. Ziel ist es, sich eine designspezifische Fragestellung nach eigenem Themenschwerpunkt und Interesse zunächst in ihrer ganzen Bandbreite zu erschließen, die Fachliteratur dazu zu recherchieren und zu lesen und den Stand von Wissenschaft/Forschung zu erfassen, um schließlich eine Hypothese/Fragestellung zu einem Teilaspekt zu entwickeln, die als eigenständige Thesenbildung und kleiner erster Beitrag zur Weiterentwicklung der Designdisziplin gelten kann.

Zunächst erfolgt eine Wiederholung zum Thema Wissenschaftliches Arbeiten und eine Einführung in das Verfassen eines Exposés, das Finden einer Forschungsfrage und das Entwickeln einer Leitfrage. Die Annäherung an das Thema und die Entwicklung der Fragestellung werden im Team vorgestellt und diskutiert, weiterentwickelt und präzisiert, um schließlich von jedem/r Studierenden in ein Projekt/Thema/Forschungsvorhaben überführt und ausformuliert zu werden.

### Kompetenzorientierte Lernziele

#### *Fachkompetenz*

Die Studierenden sind dazu in der Lage, eigene designtheoretische Fragestellungen zu entwickeln und in ein Exposé mit Gliederung, Hypothese/Forschungsfrage, Zeitplan, Leitfrage etc. zu übertragen.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden können sich themenbezogene Literatur erschließen und diese bewerten, einordnen und auswerten. Sie können 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, die Fähigkeit zur Recherche oder Bewertung von Literatur einzuschätzen und die Fähigkeiten zur Thesenbildung und Theoriebildung einzuordnen.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden können ihre Vermittlungsfähigkeiten eigener designtheoretischer Erkenntnisse im Team überprüfen, z. B. um Fachsprachlichkeit zu üben, aber auch bei der schriftlichen Vermittlung von Fachthemen gegenüber anderen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Grundlagenkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens aus dem Erststudium. Kenntnisse aus dem Fach Designtheorie im 1. Semester.

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

#### *Prüfungsform*

Seminararbeit; Hausarbeit, Vortrag

#### *Lehrformen*

- Vorlesung
- Seminaristischer Unterricht
- Diskussion
- Präsentation der Studierenden

#### *Lehrmethoden*

- Seminaristischer Unterricht mit Diskussion und Einzelfeedback
- Forschendes Lernen

#### **Literatur**

je nach gewähltem Thema.

## 2.3 Masterprojekt II

### Zusammenfassung

*Studiensemester: 2*  
*Häufigkeit: jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
*2.3: Masterprojekt II*

*Geplante Gruppengröße:*  
*2.3: 1–15 Masterstudierende*

*Präsenzzeit:*  
*2.3: 6 SWS*

*Workload/Selbststudium:*  
*2.3: 450/300*

*ECTS:*  
*2.3: 18 ECTS*

*Modulverantwortlicher:*  
*Prof. Markus Frenzl*

*Lehrende:*  
*Prof. Matthias Edler-Golla*  
*Prof. Markus Frenzl*  
*Prof. Béla Stetzer*

### Lehrinhalte

Für das „Masterprojekt II“ wird entweder das Thema des ersten Masterprojektes beibehalten und von den Studierenden zu Einzelthemen mit konkretem Entwurfsziel erweitert. Alternativ wird von den Betreuern/innen ein neues übergeordnetes Thema im Kontext „Social Design“ und dem Arbeitsschwerpunkt „Sozialer Wandel und transformative Prozesse“ vorgegeben. Wiederum soll sich das Thema auf aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen beziehen und im Bezug aufs Design reflektiert und bearbeitet werden. Im zweiten Masterprojekt arbeiten die Studierenden wiederum im Team zusammen oder bilden kleinere Gruppen von 2-6 Studierenden, die sich Teilaspekten des Themas widmen. Auch hier ist die Zusammenarbeit mit anderen Fakultäten, Instituten, Forschungsverbänden, Stiftungen etc. erwünscht.

Das Gesamt-Team oder die Kleingruppen widmen sich dem Thema bzw. den Teilaspekten erneut in einer umfangreichen Recherche, definieren Teilthemen und Projektziele und erstellen eine bzw. mehrere themenbezogene Projektarbeiten (praktisch/praktisch-theoretisch/theoretisch), die in eine Präsentation, Ausstellung, Performance, etc. zu Semesterende münden. Für die Bearbeitung ist im zweiten Semester eine stärkere Eigenständigkeit von Studierenden bzw. Studieren-Teams gewünscht, die bereits im Studium gewonnene Erkenntnisse aufgreift und indi-

viduelle Stärken bei der Projektarbeit oder die Rollen im Team berücksichtigt.

Wiederum kann das Projektthema als Semesterthema auch im Theoriemodul aufgegriffen und behandelt werden. Die Betreuung des „Masterprojektes II“ erfolgt über das gesamte Semester im Teamteaching von drei Professoren/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, wissenschaftliche und designtheoretische Fähigkeiten im Kontext einer umfassenden Fragestellung zu erproben und weiterzuentwickeln.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden vertiefen ihre Methodenkompetenz in Bezug auf Projektarbeit, Projektorganisation, wissenschaftliches und praktisches Arbeiten. Sie setzen die in der bisherigen Ausbildung erworbenen Methodenkompetenzen nun bereits gezielter und bewusster für die Projekt- und/oder Theoriearbeit ein.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten, eine komplexe theoretisch-praktische oder theoretische 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 dem 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 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 besser definieren zu können. Sie behaupten sich zunehmend sicherer im Team oder der Gruppe.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Kenntnisse der Projektarbeit aus dem Erststudium und dem Masterprojekt I

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
PA

*Lehrformen*  
- Teamteaching  
- Projekt, Gruppenarbeit, Diskussion, Impulsvortrag  
- Zwischenpräsentation, Präsentation

*Lehrmethoden*  
- Projektorientiertes Lernen  
- Forschendes, experimentelles Lernen

#### **Literatur**

Je nach Projektthema.

# 3.1 Future Thinking (Zukunftsperspektiven der Gestaltung)

## Zusammenfassung

Studiensemester: 3  
Häufigkeit: jedes Sommersemester  
Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung:  
3.1.1: Designvermittlung  
3.1.2: Zukunftsstrategien

Geplante Gruppengröße:  
3.1.2: 1–15 Masterstudierende  
3.1.3: 1–15 Masterstudierende

Präsenzzeit:  
3.1.1: 3 SWS  
3.1.2: 3 SWS

Workload/Selbststudium:  
3.1.1: 75/30  
3.1.2: 75/30

ECTS:  
3.1.1: 3 ECTS  
3.1.2: 3 ECTS

Modulverantwortlicher: Prof. Markus Frenzl  
Lehrende:  
Prof. Markus Frenzl  
Dr. Joachim Kolling

## Lehrinhalte

Im dritten Theoriemodul des Masterstudiums übertragen die Studierenden ihre Erkenntnisse aus den ersten beiden Semestern auf die Projektion künftiger Vermittlungsstrategien der Disziplin und die Entwicklung von Zukunftsmodellen aktueller oder zukünftiger designrelevanter Aufgaben und Themen. Sie entwickeln Überlegungen zum Berufsbild und den zukünftigen Aufgaben des Designs. Aus einer analysierenden, betrachtenden und reflektierenden Rolle wird dabei zunehmend eine prospektive, zukunftsgestaltende Rolle.

### 3.1.1 Designvermittlung

Das Teilmodul „Designvermittlung“ befasst sich auf übergeordneter Ebene mit der Vermittlung designspezifischen Wissens, designrelevanter Fragestellungen oder designkultureller Aspekte zwischen Fachwelt und Gesellschaft. Dabei kann es sowohl um Vermittlung in Designausstellungen gehen, als auch in anderen Formaten wie Konferenzen, Vorträgen, Workshops in Schulen etc. Behandelt werden dabei bspw. die Spezifika von Designausstellungen, das öffentliche Designbild oder Rezeptionsthemen in Bezug auf Design. Ziel ist es, eine Arbeit als Designer/in im Bereich Designvermittlung als mögliches späteres Tätigkeitsfeld aufzuzeigen. Dazu werden je nach schwerpunktmäßiger Ausrichtung Ausstellungen besucht, Ausstellungsmacher/innen oder Kuratoren/innen für Vorträge eingeladen, kleine kuratorische Sprintprojekte oder Konzep-

tionen für verschiedene Vermittlungsformate erstellt. Dabei kann auch ein Vermittlungs- bzw. Ausstellungskonzept für die Präsentation der eigenen Masterarbeit ausgearbeitet werden.

### 3.1.2 Zukunftsstrategien

Im Teilmodul „Zukunftsstrategien“ werden Methoden zu einer prospektiven gestalterischen Haltung aufgezeigt und exemplarisch angewendet. Die Studierenden lernen die unternehmerischen Hintergründe einer zukunftsorientierten Gestaltung, Aspekte aus Trendforschung, Zukunftsforschung, Design Management etc., kennen. Sie werden dazu angeleitet, gesellschaftliche Entwicklungen und Herausforderungen, Trends und technologische 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.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Fachkompetenzen um Aspekte aus dem Bereich Ausstellungsdesign, kuratorische Kontexte, öffentliches Designbild und der Vermittlung designrelevanter Themen in verschiedenen Medien und Formaten. Sie sind vertraut mit den unternehmerischen Rahmenbedingungen bei der Entwicklung von Zukunftskonzepten, entsprechenden Methoden und Herangehensweisen.

### Methodenkompetenz

Die Studierenden haben verschiedene kuratorische Ansätze kennen gelernt 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. Sie haben Methoden der Trend- und Zukunftsforschung kennen gelernt, Aspekte aus dem Bereich Design Management sowie Methoden zur Entwicklung und Beurteilung innovativer Produkt- oder Dienstleistungskonzepte gelernt und angewandt.

### Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre Fähigkeiten im Bereich kuratorischer und vermittelnder Tätigkeiten sowie im Bereich Trendrecherche, zukunftsorientiertes Denken und Arbeiten einschätzen. Sie können das eigene Potential, die eigene Vorgehenswei-

se und das der Kommilitonen im Hinblick auf visionäres Denken besser einordnen.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden können die Rahmenbedingungen der Arbeit von Kuratoren/innen, Trendforschern/innen, in den Advanced Design-Abteilungen von Unternehmen, aber auch ökonomische Rahmenbedingungen der Disziplin besser einordnen und bewerten. Sie haben ein besseres Verständnis für die Relevanz zukunftsorientierten Denkens und Handelns als Designer/in, ein besseres Verständnis für vermittelnde, gesellschaftsprägende und identitätsstiftende Aufgaben der Disziplin. Sie können diese Fähigkeiten auch in Führungsrollen von Unternehmen, Institutionen und Designabteilungen einsetzen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Vorkenntnisse aus den Theoriemodulen des 1. und 2. Semesters

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
LN Hausarbeit/Präsentation/Vortrag/  
Konzeptentwicklung

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht und Vorlesung

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

#### **Literatur**

- z. B. Obrist, Hans-Ulrich: „Kuratieren“,
- bzw. Fachliteratur je nach Themenschwerpunkt



## 3.2 Masterarbeit

### Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* ein Semester

*Lehrveranstaltung:*  
3.2: Masterarbeit

*Geplante Gruppengröße:*  
3.2: je nach Zahl der Teilnehmer/innen pro  
betreuendem/r Prof. 1-6 Studierende

*Präsenzzeit:*  
3.2: —

*Workload/Selbststudium:*  
3.2: 600/600

*ECTS:*  
3.2: 24 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Markus Frenzl

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer  
Prof. Suzan Cigirac  
Prof. Matthias Edler-Golla  
Prof. Markus Frenzl  
Prof. Thomas August Günther  
Prof. Marion Kießling  
Prof. Béla Stetzer  
Prof. Peter Naumann

### Lehrinhalte

Die Masterarbeit stellt das große, abschließende Projekt des Masterstudiums dar, in das die Erkenntnisse aus allen Theoriemodulen und Projekten einfließen. Der/die Studierende entwickelt – ausgehend von der im Exposémodul entwickelten Forschungsfrage – ein Thema, mit dem er/sie sich weitgehend selbständig in Theorie oder in Theorie und Praxis befasst. Ziel ist eine Entwurfsarbeit mit Theorieanteil (Dokumentation und/oder Theoriearbeit) oder eine reine Theoriearbeit, in der gestalterische und gesellschaftliche Problemstellungen aufgegriffen und z. B. experimentell, praxisbezogen, designwissenschaftlich forschend, in einen Lösungsansatz überführt werden. Der eventuelle Fokus auf eine gestalterische Spezialisierung und die Auswahl der für das gewählte Thema geeigneten Methoden, Darstellungsmöglichkeiten, Visualisierungen, Umsetzungen etc. ist Teil der eigenverantwortlichen Bearbeitung des/der Studierenden.

Die Studierenden können ihre Masterarbeit alleine oder in Kleingruppen erstellen. Sie werden vom/von der jeweiligen Betreuer/in (und ggf. Zweitbetreuer/in) bei der Entwicklung ihrer Masterarbeit betreut, inhaltlich begleitet und unterstützt. Im Masterkolloquium stellen die Studierenden die theoretischen und praktischen Ergebnisse ihrer Arbeit allen Kommilitonen/innen und Betreuern/innen vor, diskutieren und verteidigen sie und zeigen die visionären, problemlösenden, experi-

mentellen oder forschenden Aspekte ihrer Arbeit auf.

### Kompetenzorientierte Lernziele

#### *Fachkompetenz*

Die abschließende Masterarbeit verbindet die erworbenen fachlichen Kompetenzen der Theorie- und Projektmodule und ermöglicht es, wissenschaftliche, designtheoretische, konzeptionelle und praktische Fähigkeiten im Kontext einer größeren, weitgehend eigenständig erstellten Themen- oder Aufgabenstellung zu erproben, weiterzuentwickeln und an die eigene Arbeitsweise anzupassen.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden setzen die in der bisherigen Ausbildung erworbene Methodenkompetenzen gezielt und bewusst für die Projekt- und/oder Theoriearbeit ein. Sie verfügen nach Abschluss der Masterarbeit über ein hohes Maß an Selbstorganisation, sie haben eine Projektorganisation entwickelt, die an die individuelle Herangehensweise angepasst ist und sind in der Lage, wissenschaftliche und praktische Methodiken, Kreativtechniken, Recherchemethoden, Lösungsansätze etc. gezielt auszuwählen.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden können ihre fachlichen Fähigkeiten, eine komplexe theoretisch-praktische oder theoretische 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 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, ihre Ausrichtung im eher praktischen, entwerfenden, strategischen, konzeptionellen, forschenden, beratenden, theoretischen 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 wissenschaftliche Laufbahn einschlagen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Erfolgreich absolviertes Modul 2\_2 „Masterexposé“.

**Literatur**

Je nach gewähltem Thema.

*Verwendung des Moduls*  
Master-Studiengang „Advanced Design“

*Prüfungsform*  
MA, Präsentation

*Lehrformen*

- Einzel-/Kleingruppenbetreuung durch den/die Erstbetreuer/in (ggf. Teamteaching mit Zweitbetreuer/in)
- Diskussion
- Kolloquium, ggf. Zwischenpräsentation

*Lehrmethoden*

- Projektorientiertes Arbeiten
- Wissenschaftliches Arbeiten
- Forschend-experimentelles Arbeiten

