



HOCHSCHULE  
COBURG

(ccby-nc) 2024 DALLE / Marktart



# MODULHANDBUCH

Studiengang »Master Design« (M.A.)  
»Master Design« (M.A.)

Gültig für die Studien- und Prüfungsordnung SPO M DE 2026

Stand: 12. Januar 2026

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

ECTS	European Credit Transfer System
Ex	Exkursion
ExL	Externe Lehrveranstaltung
FS	Fachsemester
LV	Lehrveranstaltung
MuSchG	Mutterschutzgesetz
Pf	Portfolio
Pr	Praktikum
Präs	Präsentation
Präs + V	Präsentation und Verteidigung
PStA	Prüfungsstudienarbeit
schrP	Schriftliche Prüfung
Sem	Seminararbeit
SoSe	Sommersemester
SPO	Studien-Prüfungsordnung
SU	Seminaristischer Unterricht
SWS	Semester-Wochenstunden
UE	Unterrichtseinheiten
Ü	Übung
V	Verteidigung
VL	Vorlesung
WiSe	Wintersemester

## INHALT

Abkürzungsverzeichnis.....	.2
Inhalt.....	.3
1. Kurzprofil und Qualifikationsziele des Studiengangs .....	.4
2. Modulstruktur und Studienverlauf.....	.6
3. Gefährdungsbeurteilung nach dem Mutterschutzgesetz.....	.8
4. Modulbeschreibungen.....	.9
Designforschung und wissenschaftliches Arbeiten .....	.12
Interdisziplinäre Querschnitts-Vorlesung 1-3.....	.16
Master-Seminar: Orientierung & Design-Praxis .....	.22
Master-Projekt Entwicklung .....	.26
Master-Projekt Research.....	.30
Master-Projekt Entwurf .....	.32
Vertiefungs-Modul.....	.38
VM-Beispiel: Design-Build im Bestand.....	.40
VM-Beispiel: Japanhaus.....	.44
VM-Beispiel: Design als Gestaltungsagent der Transformation.....	.46
VM-Beispiel: Umbaukultur als Gestaltung – Struktur von Stadt und Landschaft.....	.50
VM-Beispiel: Entwerfen im Kontext.....	.54
VM-Beispiel: Healing Architecture .....	.58
VM-Beispiel: Bamberger Vorlesungen .....	.60
VM-Beispiel: Interaction Design .....	.62
VM-Beispiel: Creative Coding .....	.66
VM-Beispiel: Physical Computation .....	.68
VM-Beispiel: Material Exploration.....	.70
VM-Beispiel: Fashion Constructed .....	.72
VM-Beispiel: Existenzgründung .....	.76
Master-Kolloquium.....	.80
Masterthesis.....	.82

## 1. KURZPROFIL UND QUALIFIKATIONSZIELE DES STUDIENGANGS

Der konsekutive Masterstudiengang Design ist anwendungsorientiert und vermittelt wissenschaftlich-gestalterische Kompetenzen der raum- und umweltgestaltenden Praxis sowie der Designforschung. Studierende erwerben interdisziplinäre Fach- und Methodenkompetenzen in Konzeption, Entwurf, Umsetzung sowie wissenschaftliches, selbstständiges und forschendes Arbeiten im Bereich der Querschnittswissenschaft Design. Design wird als Schnittstelle verstanden – zwischen Theorie und Praxis, Wissenschaft und Gesellschaft sowie räumlicher, materieller und systemischer Gestaltung. Architektur, Innenarchitektur und Produktdesign sind in ihrer Praxis der Raum- und Umweltgestaltung miteinander verbunden und gestalten gemeinsam gesellschaftliche Veränderungsprozesse und adressieren komplexe Herausforderungen.

Auf den interdisziplinären Lehrinhalten der grundständigen Studiengänge Architektur, Innenarchitektur und Integriertes Produktdesign aufbauend, bietet der Masterstudiengang drei Vertiefungsrichtungen:

- **Heritage Design**, Gestaltung im Kontext mit unserem baulichen Erbe
- **Humanorientierte Architektur und Gestaltung / Health Design**
- **Gestaltung nachhaltiger und sozio-technologischer Umgebungen und Produkte /**  
Designing Sustainable and Socio-Technological Environments and Products.

Die Vertiefung „**Heritage Design**, Gestaltung im Kontext mit unserem baulichen Erbe“ vermittelt Kompetenzen im Bereich der Entwicklung nachhaltiger und kulturell reflektierter Gestaltungsstrategien und verbindet Themen wie ökologische Transformation, Kreislaufwirtschaft, Regionalentwicklung, Baukultur, Identitätsfragen und Erinnerungskultur. Im Fokus stehen die ressourcenschonende und klimagerechte Anpassung unserer gebauten Umwelt in Auseinandersetzung mit gesellschaftlichem Wandel, kulturellem Erbe und Umgang mit bestehender und Ergänzung neuer Bausubstanz. Dabei spannt sich der Bogen vom Städtebau bis zur handwerklichen Umsetzung von Sanierungs- aber auch Neubaudetails, wobei die Entwicklung und Erprobung im Reallabor (Design-Build) im Maßstab 1:1 einen hohen Stellenwert einnimmt.

Absolventinnen und Absolventen der Vertiefungsrichtung „**Humanorientierte Architektur und Gestaltung / Health Design**“ sind in der Lage, differenzierte funktionale und ästhetisch-psychologische Bedürfnisprofile von Nutzergruppen bezüglich gebauter Lebenswelten empirisch zu erheben und/oder empirisch/theoretisch begründet zu hypothetisieren. Sie reflektieren multidisziplinäre Erkenntnisse und Theorien zur Wirkung von Umwelten auf Einzelpersonen, Gruppen und Kollektive, auf deren Erleben, Verhalten, Wohlbefinden und Gesundheit. Studierende machen sich mit den wichtigsten Methoden empirischer Sozialforschung bekannt und differenzieren ihr Wissen über historische bzw. milieu- und kulturgebundene Erscheinungsformen von Architektur, Innenarchitektur und Design. Sie rezipieren verschiedene Methodiken der Einbindung von multi- und metadisziplinärem Wissen in den Konzeptions- und Entwurfsprozess.

Die Vertiefung „**Gestaltung nachhaltiger und sozio-technologischer Umgebungen und Produkte**“ stärkt neben der Erweiterung gestalterischer und konzeptioneller Fähigkeiten insbesondere forschungsbezogene Kompetenzen durch den Einsatz wissenschaftlicher Methoden, zukunftsorientierter Formate, experimenteller Erzeugung von Artefakten oder designbasierter Forschung (*Research Through Design*). Studierende entwickeln Fachkompetenzen im Bereich der Gestaltung physischer und digitaler Produkte und Services, Technologien und synthetischen Medien, Interaction-Design und Materialinnovationen. Im Fokus stehen die Potenziale digitaler Werkzeuge für Gestaltung, Produktion und Kommunikation, etwa von algorithmischen Entwurfsprozessen über digitale Fertigung bis zu kulturellen und ethischen Fragestellungen emergenter Technologien.

Das projektzentrierte Lehr- und Lernkonzept des Masterstudiengangs verbindet in allen Vertiefungsrichtungen aktuelle wissenschaftliche Theorien mit konkreten Anwendungskontexten. Studierende erwerben die Fähigkeit sowohl zur Designforschung als auch zu deren praktischer Anwendung in einem erweiterten kreativen professionellen Umfeld. Aufbauend auf dem Bachelorstudium entwickeln sie theoretisch fundierte Fragestellungen, wählen geeignete Methoden und wenden diese in gestalterischen Projekten an. Gesellschaftliche, technologische und kulturelle Kontexte werden reflektiert und in die Entwicklung gestalterischer Positionen einbezogen. Studierende entwickeln methodisch fundierte Perspektiven auf Design, reflektieren gesellschaftliche, technologische oder kulturelle Kontexte systematisch und leisten mit ihren Projekten Beiträge zu anwendungsorientierter wie theoretischer Erkenntnisgewinnung. Die Entwicklung gestalterischer Positionen erfolgt unter Rückgriff auf qualitative, künstlerisch-wissenschaftliche sowie sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden. In den Projekten eignen sich die Studierenden in Einzel- und Teamarbeit kommunikative und kooperative Kompetenzen und lernen, ihre Entwürfe zielgruppengerecht aufzubereiten und zu präsentieren.

Design als offener, iterativer Prozess der Praxis erschafft Möglichkeiten, durch Gestaltung neue Perspektiven und Handlungsräume zu eröffnen, die in einer Berufswelt, die zunehmend von Unsicherheit, Komplexität und Transformation geprägt ist, von relevanter Bedeutung sind. In diesem Kontext bietet der Master Design ein Qualifikations-Alleinstellungsmerkmal, das erhöhte Beschäftigungschancen im gesamten Gestaltungsfeld bietet: Zusätzlich zur grundständigen Qualifikation können Absolventinnen und Absolventen nun als Fachberater – etwa mit umweltpsychologischer und humanbiologischer, aber auch multidisziplinärer Expertise – begründete Einschätzungen zur kurz-, mittel- und langfristigen Wirkung gestalterischer Interventionen auf architektonische, sozial-räumliche, städtebauliche, formalästhetische oder kulturelle Kontexte abgeben und diese Einschätzungen in die Entwurfsarbeit einfließen lassen. Diese wissenschaftlich-gestalterische Kompetenz ist auch bei Projekten der öffentlichen Hand (Schulen, Kindergärten, Bildungs-, Kultur- und Gesundheitsinstitutionen etc.), aber auch in privatwirtschaftlichen Kontexten (Arbeitsumgebungen etc.) immer wichtiger, da Erfolg oder Misserfolg umfangreicher Investitionen von der Vorhersehbarkeit der Auswirkungen entsprechender Umfelder abhängen.

### Fachberater/in

#### humanzentrierte Gesundheit

Nachhaltiges Design      Transformation Designer/in  
Designmanager/in      System-Designer/in  
Sozio-Designer/in

### Projekt-Manager/in

#### Innenarchitektur-Designer/in

Kunst- und Kulturvermittler/in

### Heritage Designer/in

### Interaktions-Designer/in

### Promotion Dr. phil. oder Ph.D

### Architektur-Designer/in

Öffentlicher Dienst

Stadtplaner/in

Smart City

### 3D-Designer/in

#### Industrie-/Produkt-Designer/in

#### UX/UI User Experience / User Interface - Designer/in

#### Universal-Designer/in

#### CAD/CAM-Designer/in

### AR/VR-Designer/in

Synthetic Designer/in      Mediengestalter/in

Grafik und Kommunikations-Designer/in

### Freiberufliche Tätigkeit

Digital Transformation Expert/in

Gamification-Designer/in

### Start Up Gründung

Absolventinnen und Absolventen sind qualifiziert, Leitungsfunktionen in den klassischen Berufsfeldern von Architektur, Stadt- und Landschaftsplanung, Innenarchitektur, Produkt- und Servicedesign zu übernehmen oder eine weiterführende akademische Laufbahn bzw. ein Promotionsstudium aufzunehmen. Die Vertiefungsrichtungen eröffnen zudem vielfältige angrenzende berufliche Tätigkeiten, etwa als 3D-, VR/AR-, UX/UI-Designer, im Kommunikations- und Universal Design, als Fachberater oder Gründerin sowie als Expertinnen und Experten in Bereichen wie Smart City, Health, Digital Transformation, Synthetisches Design oder Gamification. Auch gestalterische oder kurative Tätigkeiten im Bereich der Kunst- und Kulturvermittlung, des Heritage Design und der humanzentrierten Gesundheit sind möglich.

## 2. MODULSTRUKTUR UND STUDIENVERLAUF

HS Coburg – Masterstudiengang Design (ab Wintersemester 2026)

Der Master Design Studiengang umfasst drei Semester mit jeweils 30 ECTS (90 ECTS) und setzt ein mindestens sieben-semestriges (210 ECTS-Punkte) Bachelor-Studium als Zugangsvoraussetzung sowie das Bestehen einer künstlerischen Eignungsprüfung voraus. Studierende aus einem acht-semestrigen vorherigen Studium können eine Verkürzung der Studienzeit auf zwei Semester über Anrechnung von vorherigen Leistungen beantragen.

ECTS	1 Winter-semester	2 Sommer-semester	3 Winter-semester
5	<b>Master-Seminar: Orientierung &amp; Design-Praxis</b> 4 SWS / 5 ECTS	<b>Design-forschung &amp; wissenschaftliches Arbeiten</b> 4 SWS / 5 ECTS	<b>Master-Kolloquium</b> 1 SWS / 5 ECTS
10	<b>Inter-disziplinäres Querschnitts-Modul HumAG</b> 3 SWS / 5 ECTS	<b>Inter-disziplinäres Querschnitts-Modul HeritageD</b> 3 SWS / 5 ECTS	<b>Inter-disziplinäres Querschnitts-Modul GestUP</b> 3 SWS / 5 ECTS
15	<b>Vertiefungs-Modul 1</b> 4 SWS / 5 ECTS	<b>Vertiefungs-Modul 3</b> 4 SWS / 5 ECTS	<b>Master-Thesis</b>
20	<b>Vertiefungs-Modul 2</b> 4 SWS / 5 ECTS	<b>Vertiefungs-Modul 4</b> 4 SWS / 5 ECTS	
25	<b>Master-Projekt Entwicklung</b> 1 SWS / 5 ECTS	<b>Master-Projekt Entwurf</b>	
30	<b>Master-Projekt Research</b> 1 SWS / 5 ECTS	<b>Master-Projekt Entwurf</b> 2 SWS / 10 ECTS	20 ECTS

Im ersten Studiensemester findet die Einführung in das projektbasierte Studium statt. Es wird erwartet, dass Studierende ein **eigenes Projekt** entwickeln und für ihre **Master-Thesis** vorbereiten. Hierzu stehen Mentorinnen und **Mentoren aus den Vertiefungsrichtungen** bereit. Diese Projektmodule umfassen:

- Master-Seminar Orientierung,
- Master Projekt Entwicklung
- Master-Projekt Research
- Master-Projekt Entwurf
- Master-Kolloquium
- Master-Thesis

Überblick über die **Vertiefungsrichtungen** bieten im ersten Semester

- Das Master-Seminar mit einführenden Kompetenzmodulen aus der Design-Praxis
- Drei interdisziplinäre Querschnittsmodule, die jeweils einen Einblick in die unterschiedlichen Vertiefungsrichtungen bieten

In Zusammenarbeit, Betreuung und mit Beratung durch die gewählten Mentorinnen und Mentoren, sollten Studierende passend zu ihren Projekt-Themen im Verlauf des Studiums mehrere Vertiefungs-Module besuchen.

**Vertiefungs-Module sind Wahlpflicht-Module der Fakultät Design + Bauen auf Master-Niveau**, die aus verschiedenen Fachbereichen zu festen und wechselnden Themen angeboten werden. Vertiefungs-Module bieten Lehrinhalte mit theoretischen, praktischen, angewandten oder experimentellen Themen, Praktiken, Inhalten oder Technologien an. Durch eine sinnvolle Kombination mit dem Master-Projekt können sich Absolventinnen und Absolventen auf eine Vertiefungsrichtung mit ihrem individuellen Projektansatz spezialisieren. Die Begleitung durch das Mentoring-System stellt dabei eine qualitativ hochwertige Betreuung sicher.

Der **Eignungstest** besteht aus der fristgerechten Einreichung einer Bewerbung mit einem **Portfolio** bisheriger Arbeiten. Auf dieser Grundlage werden Sie zu einem kurzen Interview mit Präsentation Ihrer Arbeiten in Form eines Kolloquiums (Verteidigung) eingeladen. Das bedeutet, dass während und nach Ihrer Kurz-Präsentation in einem Gespräch Fragen durch eine Prüfungskommission gestellt werden. Das **Gespräch** kann **vor Ort oder online** stattfinden. Nach einer positiven Evaluierung Ihrer fachlichen und künstlerisch-gestalterischen Eignung, werden Sie in das Studienprogramm aufgenommen.

**Interessierte können sich auf unseren Webseiten informieren, unseren Aktivitäten auf den sozialen Medien folgen oder eine unserer vielen Veranstaltungen wie die Jahres-Werkschau besuchen.**

### 3. GEFÄHRDUNGSBEURTEILUNG NACH DEM MUTTERSCHUTZGESETZ

Jede Modulbeschreibung enthält eine Gefährdungsbeurteilung nach dem Mutterschutzgesetz (§ 10ff MuschG). Sie besagt, ob eventuelle Gefahren für das ungeborene Leben oder das gestillte Kind im Kontext der jeweils durchgeführten Lehrveranstaltungen bestehen. Die Bewertung der Gefahrenpotentiale erfolgt durch die Modulverantwortlichen über ein „Ampelkonzept“:

<b>Grün</b>	„Teilnahme ist unbedenklich“: Die Studierende kann an dem Modul uneingeschränkt teilnehmen
<b>Gelb</b>	„Einzelfallprüfung notwendig“: Für eine Teilnahme ist eine vorherige Absprache mit der verantwortlichen Lehrperson der Lehrveranstaltungen notwendig.
<b>Rot</b>	„Teilnahme ist unzulässig“: Die Studierende kann während der Schwangerschaft und Stillzeit nicht an dem Modul teilnehmen.

Abbildung: Ampelkonzept der Gefährdungsbeurteilung nach dem Mutterschutzgesetz

Schwangeren oder stillenden Studierenden steht – bei Bedarf bzw. eventuellen Rückfragen zur Gefährdungsbeurteilung – ein entsprechendes Beratungsangebot zum Mutterschutz durch das Familienbüro der Hochschule offen.

GEFÄHRDUNGSBEURTEILUNG DER MODULE		
Nr.	Modultitel	Gefährdung
1.1	Designforschung & wissenschaftliches Arbeiten	 Teilnahme unbedenklich
1.2	Interdisziplinäre Querschnitts-Vorlesung „Heritage Design“	 Teilnahme unbedenklich
1.3	Interdisziplinäre Querschnitts-Vorlesung „Humanorientierung“	 Teilnahme unbedenklich
1.4	Interdisziplinäre Querschnitts-Vorlesung „Umgebungen und Produkte“	 Teilnahme unbedenklich
2.1	Master-Seminar: Orientierung & Design-Praxis	 Teilnahme unbedenklich
2.2	Master-Projekt Entwicklung	 Teilnahme unbedenklich
2.3	Master-Projekt Research	 Teilnahme unbedenklich
2.4	Master-Projekt Entwurf	 Teilnahme unbedenklich
3	Vertiefungs-Module	 i.d.R. unbedenklich; siehe Angaben des jeweiligen Moduls. Einzelfallprüfungen insb. bei Exkursionen, auf Baustellen, in Werkstätten oder Laboren.
3.1	Vertiefungs-Modul 1	 Angaben des jeweiligen Moduls. Einzelfallprüfungen insb. bei Exkursionen, auf Baustellen, in Werkstätten oder Laboren.
3.2	Vertiefungs-Modul 2	 Angaben des jeweiligen Moduls. Einzelfallprüfungen insb. bei Exkursionen, auf Baustellen, in Werkstätten oder Laboren.
3.3	Vertiefungs-Modul 3	 Angaben des jeweiligen Moduls. Einzelfallprüfungen insb. bei Exkursionen, auf Baustellen, in Werkstätten oder Laboren.
3.4	Vertiefungs-Modul 4	 Angaben des jeweiligen Moduls. Einzelfallprüfungen insb. bei Exkursionen, auf Baustellen, in Werkstätten oder Laboren.
4.1	Master-Kolloquium	 Teilnahme unbedenklich
4.2	Masterthesis	 Teilnahme unbedenklich

## **4. MODULBESCHREIBUNGEN**

Die nachfolgenden Modulbeschreibungen gelten jeweils für die in der Fußzeile angegebene Studien- und Prüfungsordnung. Sie werden rechtzeitig vor dem jeweiligen Lehrveranstaltungsbeginn durch die Modulverantwortlichen aktualisiert, sofern sich Änderungen in den Inhalten, dem didaktischen Konzept oder der geplanten Prüfungsform ergeben.



# **PFLICHTMODULE**

*Designforschung*

*Wissenschaftliches Arbeiten*

*Querschnitts-Vorlesungen Vertiefungsrichtungen*

# Designforschung und wissenschaftliches Arbeiten

*Design Research and Academic Work*

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Dr. Michael Markert

**Dozierende:**  
Prof. Dr. Michael Markert, Prof.in Natalie Weinmann,  
Prof. Dr. Michael Heinrich sowie weitere Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

alle künstlerisch-gestalterischen Studiengänge

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

1. oder 2. Fachsemester

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

2 SWS Seminaristischer Unterricht

1 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Seminararbeit, ca. 15 Seiten

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Das Modul bereitet Studierende auf die akademische Arbeit im Design vor. Die Verbindung von designwissenschaftlicher Methodik, wissenschaftlichem Arbeiten und gestalterischer Vorgehensweise ist die Grundlage für einen erfolgreichen akademischen Abschluss, der auch zur Aufnahme eines Promotions-Studiums befähigt. Gleichzeitig wird die Designpraxis im Hinblick auf designwissenschaftliche Methodik und Architektur- und Design-Theorien analysiert, bewertet und diskutiert. Das Modul bietet eine Einführung in die Entwicklung der Designforschung und fragt zuerst, ob über, mit oder durch Design geforscht werden soll. Zudem wird die akademische Praxis der Recherche, Quellenbewertung, Literaturverwaltung, korrektes Zitieren usw. geübt ebenso wie auf den korrekten Umgang im Einsatz von virtuellen Assistenten.

- *Einführung in die wissenschaftliche Arbeitsweise*
- *Einführung in theoretische Konzepte der Designforschung*
- *Wissenschaftliches Arbeiten im Designkontext: Vermittlung von Recherche- und Schreibtechniken sowie die Bedeutung wissenschaftlicher Methoden für die Praxis*
- *Selbstständiges wissenschaftliches Arbeiten mit Quellen- und Referenzverwaltung, Zitierweisen und -stilen*
- *Korrekte Zitieren mit direkten und indirekten Zitaten*
- *Belegen von Behauptungen mit Quellenangaben*
- *Klare und nachvollziehbare Kennzeichnung übernommener oder generierter Inhalte*
- *Vermeidung oder Kennzeichnung unseriöser Quellen*

## **Lern- und Lehrmethoden:**

*Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung*

## **Lernergebnisse:**

Studierende:

- *Kennen Konzepte der Designforschung und deren Unterschiede, z.B. Forschung durch Design oder Forschung über Design*
- *Kennen Quellen- und Referenzverwaltungsmöglichkeiten, können eine Literaturliste erzeugen und die Seriosität einer Quelle einschätzen*
- *Können akkurat und nachvollziehbar zitieren*
- *Kennzeichnen die Nutzung von technischen Hilfsmitteln und zitieren fremde Quellen korrekt*
- *Beherrschen Recherche-, Präsentations- und Darstellungstechniken*
- *Erkennen die Relevanz von guten und objektiv zu beantwortenden Fragestellungen*
- *Können Ergebnisse eines Abschnitts eines Gestaltungsprozesses analysieren, gestalterische Schlüsse ziehen, kritisch reflektieren und in eine nächste Fragestellung übertragen*
- *Besitzen fachliche Kompetenzen in der Vermittlung von gestalterischen Fragestellungen sowie kommunikative Fähigkeiten, diese zu präsentieren, zu dokumentieren und einzuordnen*

---

**Literatur:**

- Breuer, G. and Eisele, P. (eds.) (2018) *Design. Texte zur Geschichte und Theorie*. Ditzingen: Reclam.
- Burckhardt, L. (2013) *Design heisst Entwurf*. Hamburg: adocs.
- Edelmann, K.T. and Zerstiebe, G. (eds.) (2010) *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*. Basel: Birkhäuser.
- Erlhoff, M. and Marshall, T. (eds.) (2008) *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*. DE GRUYTER. Available at: <https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8142-4>.
- Frayling, C. (1993) "Research in Art and Design," in *Royal College of Art Research Papers*. London: Royal College of Art, p. 6. Available at: [https://researchonline.rca.ac.uk/384/9/frayling\\_research\\_in\\_art\\_and\\_design\\_1993\\_OCR.pdf](https://researchonline.rca.ac.uk/384/9/frayling_research_in_art_and_design_1993_OCR.pdf) (Accessed: July 7, 2025).
- Grabbe, L.C. and Held, T. (eds.) (2024) *Designforschung und Designwissenschaft: Methoden und Theorien gestalterischer Episteme*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Designforschung – Designwissenschaft - Designtheorie). Available at: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-45253-7>.
- Heinrich, M. (2019) *Metadisziplinäre Ästhetik*. Bielefeld: transcript.
- Hohl, M. (2019) *Wissenschaftliches Arbeiten in Kunst, Design und Architektur. Kriterien für praxisgeleitete Ph.D.-Forschung*. Berlin: DOM publishers.
- Hugentobler, H.K., Mareis, C., Nyffenegger, F., Reichhardt, U. and Zerweck, P. (2010) *Designwissenschaft und Designforschung: Ein einführender Überblick*. Luzern: Hochschule Luzern.
- Krippendorff, K. (2013) *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design*, *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design*. Basel: Birkhäuser. Available at: <https://doi.org/10.1515/9783034610919>.
- *Design2product Beiträge zur empirischen Designforschung, Band 5 - Methoden der Designforschung*. 1. Auflage, neue Ausgabe (2016). Hohenems: Bucher GmbH & Co. Druck Verlag Netzwerk.
- Joost, G., Bredies, K., Christensen, M., Conradi, F. and Unteidig, A. (eds.) (2016) *Design as research: positions, arguments, perspectives*. Basel: Birkhäuser, part of Walter de Gruyter GmbH, Berlin.
- Mareis, C. (2022) *Theorien des Designs zur Einführung*. 3., korrigierte Auflage. Hamburg: Junius (Zur Einführung).
- Nickl-Weller, C. and Nickl, H. (2022) *Architecture for science = Architektur für Forschung*. 1st edition. Salenstein: Braun.



# Interdisziplinäre Querschnitts-Vorlesung 1-3

Interdisciplinary Cross-Section Module 1-3

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** jeweilige Dozierende

**Dozierende:** jeweilige Verantwortliche sowie Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul  
wählbar aus den  
Vertiefungsrichtungen

**Studiensemester:**

1.-3. Fachsemester

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

je 5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

je 150 Zeitstunden, davon 45 h Stunden Präsenz (3 SWS) und 105 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung  
2 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio oder  
Seminararbeit mit ca. 15 Seiten

Bei mehreren möglichen Prüfungsformen erfolgt die Festlegung im Studienprüfungsplan zu Semesterbeginn.

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Die Querschnittsmodule erweitern die fachliche Expertise der Studierenden durch einen disziplinübergreifenden Blick über die Grenzen ihrer spezifischen Fachrichtung. In einer Vorlesungsreihe werden unterschiedliche Design-Disziplinen und -Vertiefungsrichtungen vorgestellt. Dabei wird nicht nur Wissen in verschiedenen Design- und Innen-/Architektur-Bereichen ausgebaut, sondern es entwickeln sich auch methodische Kompetenzen zur erfolgreichen Integration interdisziplinärer Ansätze.

Im Studienverlauf dienen die interdisziplinären Querschnittsvorlesungen dazu, alle Vertiefungsbereiche kennen zu lernen:

- Querschnittsmodul: »Digital Heritage, Gestaltung im Kontext mit unserem baulichen Erbe«
- Querschnittsmodul: »Humanorientierte Architektur und Gestaltung / Health Design«
- Querschnittsmodul: »Gestaltung sozio-technologischer Umgebungen und Produkte«

Die Vorlesungen behandeln Designkonzepte, die mehrere Fachbereiche überspannen, darunter:

- Design als Spiegel von Technologiekulturen
- Designmanagement und Unternehmensführung
- Einbindung traditioneller architektonischer Elemente
- Entwurfsmanagement und Projektplanung
- Erkundung von Schnittstellen zwischen Produktdesign, Architektur und Innenarchitektur
- Farben, Licht und Raumgestaltung
- Healing Architecture
- Heritage Design
- Humanorientierte Architektur und Gestaltung
- Marketingstrategien und Marktforschung
- Materialinnovation und Formgebung
- Soziale Auswirkungen von Design
- User Experience (UX) und Interaktionsdesign

## **Aktuelle Trends und Innovationen**

Die Studierenden analysieren zeitgenössische Trends in den Designbereichen und lernen innovative Technologien und Materialien kennen. Sie berücksichtigen soziale Auswirkungen und Diversität im Design.

## **Nachhaltiges Design**

Die Studierenden vertiefen sich in nachhaltige Designprinzipien und -methoden und studieren Fallbeispiele zu umweltfreundlichen Designlösungen.

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

---

### **Lernergebnisse:**

- Integration interdisziplinärer Designansätze: Sie kennen verschiedene Designbereiche und können interdisziplinäre Problemstellungen lösen.
- Die Studierenden analysieren und beurteilen heterogene und komplexe Beispiele von Architektur, Stadtplanung, Innenarchitektur und Design nach psychologisch-ästhetischen Kriterien und beschreiben den Wirkungsumfang jeweiliger gestalteter Umwelten auf Einzelpersonen und Nutzergruppen.
- Die Studierenden sind in der Lage, differenzierte funktionale und ästhetisch-psychologische Bedürfnisprofile von Nutzergruppen bezüglich gebauter Lebenswelten zu erstellen und theoretisch und empirisch zu begründen. Sie reflektieren multidisziplinäre Erkenntnisse und Theorien zur Wirkung von Umwelten auf Einzelpersonen und Nutzergruppen, auf deren Erleben, Verhalten, Wohlbefinden und Gesundheit.
- Wissen um Trends und Innovationen: Studierende sind in der Lage, aktuelle Designtrends zu analysieren und innovative Technologien und Materialien in ihren Entwürfen zu verwenden.
- Anwendung nachhaltiger Designkonzepte: Sie können nachhaltige Designprinzipien und -methoden in ihre Arbeit integrieren.
- Analyse sozialer Auswirkungen von Design: Sie können die sozialen Auswirkungen von Design berücksichtigen und Diversität in ihren Entwürfen fördern.
- Erkundung von Schnittstellen zwischen Designbereichen: Sie können die Schnittstellen zwischen Produktdesign, Architektur und Innenarchitektur erkennen und nutzen.
- Anwendung von Marketingstrategien: Sie können grundlegende Marketingstrategien und Marktforschungsmethoden in ihren Designprojekten anwenden.
- Förderung gesellschaftlicher Verantwortung: Sie können ganzheitliche Perspektiven im Design anwenden, um ihre gesellschaftliche Verantwortung zu fördern.

---

### **Literatur:**

- "Interdisziplinäres Design: Neue Erkenntnisse aus Architektur und Ingenieurwesen" von Nancy J. Nersessian
- "Nachhaltiges Design: Ökologie, Architektur und Planung" von Daniel E. Williams
- "Materialinnovation: Architektur" von Andrew H. Dent und Leslie Sherr
- "Design für Umweltschutz" von Carlo Vezzoli und Ezio Manzini
- "Universal Design: Prinzipien und Modelle" von Edward Steinfeld und Jordana Maisel
- "Cradle to Cradle: Wie wir unsere Produkte besser machen" von William McDonough und Michael Braungart





# PROJEKTMODULE

*Master-Seminar*

*Master-Projekt*

*Orientierung – Entwicklung – Research – Entwurf*

# Master-Seminar: Orientierung & Design-Praxis

Master-Seminar: Orientation & Design Practice

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** FL Thomas Langhanki

**Dozierende:** jeweilige Verantwortliche sowie Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

1. Fachsemester

**Angebotsturnus:**

WiSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

4 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

Das Modul unterstützt den Einstieg in das Master-Projekt. Die spezifischen Anforderungen an das Master-Projekt werden thematisiert. Gefördert wird die Handlungskompetenz insbesondere in den Bereichen der Fach- und Methodenkompetenz.

Das Modul wird mit allen Vertiefungsrichtungen gemeinsam durchgeführt, wodurch das allgemeine Wissen als auch die Fähigkeit zu interdisziplinärer Kommunikation der studierenden Person gestärkt wird.

Das Modul beinhaltet zwei Schwerpunkte:

### **Schwerpunkt Orientierung:**

Die „Orientierung“ stellt das Thema bzw. die Themenfindung sowie die zur Verfügung stehenden Ressourcen der Hochschule resp. des Studiengangs in den Mittelpunkt.

- Überblick über Ablauf und Struktur des Master-Projekts
- Themenfindung und Zielformulierung
- Vorstellung der hochschulweiten Ressourcen
- Methoden zur Planung und Durchführung des Master-Projekts

### **Schwerpunkt Design und Praxis:**

„Design und Praxis“ akzentuiert einzelne fachliche Aspekte, die zu einer erweiterten fachlichen Perspektive des avisierten Master-Projektes beitragen. Die einzelnen Themen werden jeweils im Format eines Workshops durchgeführt.

- Integration interdisziplinärer Fachthemen in das Master-Projekt
- Ergänzung der wissenschaftlichen Perspektive mit praxisnaher Anwendung.

Vertiefungsbereiche (Themen) sind z.B.:

Projektmanagement • Kommunikation • Existenzgründung • Leadership / personel skills • Brand Management • Gewerbliche Schutzrechte • Materialien im Design • Design Research • Design Thinking • Human-Centered Design • Circular Design an Sustainability • Smart Architecture and Interior Design • Universal Design • Soziale Auswirkungen von Design etc.

---

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

---

### **Lernergebnisse:**

Studierende:

- kennen die hochschulweiten Ressourcen und deren Beitrag für das eigene Master-Projekt und sind in der Lage, diese zu nutzen.
- können verschiedene Forschungsmethoden des Designs zur Umsetzung der Projektaufgaben benennen.
- entwickeln spezifische Kommunikationsfähigkeiten und wenden diese für eine effiziente Zusammenarbeit mit Mentoren und Kommilitonen an.
- transferieren die Inhalte des Workshops oder Teile daraus in das Thema des jeweiligen Masterprojekts.
- sind in der Lage einzelne Fachaspekte kritisch zu hinterfragen und im Rahmen des Master Projekts anzuwenden.
- erweitern ihre fachliche Kompetenz über die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit den Vertiefungsrichtungen.
- entwickeln Fähigkeiten zur Umsetzung der erlernten Methoden im beruflichen Kontext.

---

### **Literatur:**

- "Design Thinking" von Tim Brown
- "Project Management for Design Professionals" von William Ramroth
- "Research Methods for Architecture" von Raymond Lucas
- "Professional Practice for Interior Designers" von Christine M. Piotrowski
- "Design Thinking: Das Handbuch" von Uli Weinberg
- "Gestaltung: Design, Medien, Kommunikation" von Michael Erlhoff und Tim Marshall
- "Architektur und Kommunikation: Zur medialen Konstruktion und Rezeption des Architektonischen" von Anne Hultzsch
- "Innenarchitektur; Grundlagen, Planung, Ausführung" von Bernhard Jähnig
- "Interdisziplinarität in der Designforschung: Theoretische Positionen, Methoden und Fallbeispiele" von Claudia Mareis und Sarah Dorkenwald
- "Architecture: Form, Space, and Order" by Francis D.K. Ching
- "The Philosophy of Design" by Glenn Parsons



# Master-Projekt Entwicklung

Master-Project Development  
Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** jeweilige Mentorin oder Mentor

**Dozierende:** jeweilige Verantwortliche sowie Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

1. Fachsemester

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 15 h Stunden Präsenz (1 SWS) und 135 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Eigenständige Bearbeitung mit Mentoring-Review

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Studierende erarbeiten im »Master Projekt Entwicklung« ihr Projekt-Thema, das am Ende des Studiums in eine eigenständige Master-Arbeit münden soll, begründen das identifizierte Problem, Defizit oder Thema und setzen es in den relevanten fachlichen Kontext. Sie diskutieren bestehende Lösungs- oder Erklärungsansätze, heben diskursive sowie gestalterisch-konzeptionelle Lücken hervor und begründen, wie ihre Arbeit diese schließt. Darauf aufbauend präsentieren sie ihre Forschungsfrage(n), erwarteten Erkenntnisse sowie Arbeitshypothesen und leiten diese aus der Problemstellung ab. Zudem definieren sie Konzept- und Gestaltungsziele, begründen diese psychosozio-ethisch (z. B. „Welches Bild von Menschen, Gesellschaft, gutem Leben und Fortschritt halte ich für sinnvoll und realitätsnah?“). Der so entstehende Text bzw. das Modell dient als Basis für die Einleitung der Master-Arbeit und als Orientierungshilfe für gedankliche sowie gestalterische Entwicklungen – ein essenzieller Schritt in jedem Forschungsprojekt.

Dabei können sie sich entweder auf den Bereich Produktdesign konzentrieren, um innovative Gestaltungsentwürfe in Bereichen wie nachhaltigem Design, Interaktionsdesign, UX/UI-Design o.ä. zu entwickeln, oder sich alternativ mit designrelevanten Fragestellungen in einer theoretischen Masterarbeit befassen. Oder im Bereich Architektur oder Innenarchitektur haben die Studierenden die Möglichkeit, innovative Gestaltungsentwürfe zu erstellen, beispielsweise in nachhaltiger Architektur, Smart Architecture, Healing Architecture oder experimentellem Architekturentwerfen etc. Auch hier können sie sich in einer Masterarbeit mit designrelevanten Fragestellungen auseinandersetzen.

Im Fokus stehen nicht nur die fachliche Entwicklung, sondern auch übergeordnete Kompetenzen. Der intensive Austausch mit Mentorinnen und Mentoren in den wöchentlichen Korrekturen fördert nicht nur die Projektentwicklung, sondern auch die Reflexionsfähigkeit. Die regelmäßigen Mentor-Reviews im Rahmen des Master-Projekts bieten den Studierenden eine effektive Rückmeldung und Anleitung für ihre Arbeit. Mögliche Elemente, die in den wöchentlichen Mentor-Reviews berücksichtigt werden könnten: Projektfortschritt • Kreativität und Konzeptentwicklung • Forschung und Analyse • Designprinzipien und Ästhetik • Technische Umsetzbarkeit • Kommunikation und Präsentation • Ziele, Schwerpunkte und Planung • etc.

Das Master-Projekt umfasst: • Eigenständige Projektauswahl und -definition • Forschendes Lernen zur Entwicklung von Forschungsfähigkeiten • Projektbezogenes Fachwissen, Design- und Architekturentwerfen und interdisziplinäre Zusammenhänge • Projektmanagement mit Planung und Strukturierung • Anwendung von Forschungsmethoden und Datenanalyse • Entwicklung von Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten

### Projektauswahl und -definition:

- Einführung in den Master-Projektauswahlprozess
- Klare Zielformulierung und Analyse-, Entwurfs- und Forschungsfragen
- Identifikation relevanter Themen in Produktdesign, Architektur und Innenarchitektur

### Forschendes Lernen:

- Erläuterung der Methode des "Forschenden Lernens"
- Förderung selbstständiger Analyse- und Synthesefähigkeiten
- Entwicklung von Ansätzen zur Bearbeitung komplexer Design- und Gestaltungsprobleme

---

**Lern- und Lehrmethoden:**

Projektarbeit

---

**Lernergebnisse:**

- Die Studierenden identifizieren und beschreiben Ziele, Forschungsfragen, Erkenntnisserwartungen und Arbeitshypothesen für ihre Masterarbeit und eignen sich durch Recherche einen entsprechenden Wissenshorizont an. Sie erarbeiten eine schlüssige Gliederung für Ihre Masterarbeit.
- Die Studierenden können Ziele und Absichten beschreiben und erklären, die sie mit Projekten verfolgen. Sie können entsprechende Wissensressourcen identifizieren und kategorisieren, und sie können die Inhalte in schlüssiger und logisch folgerichtiger Weise gliedern.
- Vertiefung des Fachwissens in den gewählten Master-Projektthemen und Aufbau spezifischer Kenntnisse in Produktdesign, Architektur oder Innenarchitektur
- Integration interdisziplinärer Aspekte in Projekte und Verständnis komplexer Zusammenhänge
- Anwendung von Analyse-, Entwurfs- und Forschungsmethoden im Designkontext
- Nutzung von Projektmanagement-Techniken zur effektiven Planung und Strukturierung der Master-Projekte
- Anwendung geeigneter Analyse-, Entwurfs- und Forschungsmethoden im Designkontext
- Effektive Planung, Strukturierung und Nutzung von Ressourcen für Master-Projekte
- Entwicklung von Forschungsfähigkeiten, Einbringung kreativer Ideen und Berücksichtigung ästhetischer Aspekte
- Entwicklung klarer Kommunikationsfähigkeiten und Präsentationstechniken, um Ideen, Konzepte und Forschungsergebnisse klar zu kommunizieren und überzeugend zu präsentieren
- Selbstständige Definition relevanter Fragestellungen, Erkennung von Zusammenhängen und Weiterentwicklung von Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten
- Förderung der Persönlichkeitsentwicklung durch eigenständige Projektentwicklung und interdisziplinäres Denken
- Fähigkeit zu evidenzbasierten Entscheidungen, systematischer Problemlösung und kreativer Innovation

---

**Literatur:**

- "Project Management for Design Professionals" von William Ramroth
- "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches" von John W. Creswell und J. David Creswell
- "Visual Communication: Images with Messages" von Paul Martin Lester



# Master-Projekt Research

Master-Project Research

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** jeweilige Mentorin oder Mentor

**Dozierende:** jeweilige Verantwortliche sowie Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

1. oder 2. Fachsemester WiSe und SoSe

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 15 h Stunden Präsenz (1 SWS) und 135 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Eigenständige Bearbeitung mit Mentoring-Review

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Das Modul "Master-Projekt Research" bietet Studierenden die Möglichkeit, die bearbeiteten Design-Konzepte und Entwürfe in einen umfassenderen Kontext einzubetten. Diese Phase konzentriert sich auf Recherche und Erarbeitung relevanter fach-theoretischer Aspekte und/oder Material- und Konstruktionstechniken, Umsetzungsmöglichkeiten sowie Analyse bestehender Beispiele. Dabei werden auch Methoden der Designforschung angewendet, die auch durch angewandt-praktische Untersuchungen eine Reflexion ermöglichen.

Die wichtigsten Aspekte, die in dieser Phase berücksichtigt werden:

1. Theorie und Einarbeitung in relevante Fachliteratur
2. Technische Umsetzungsmöglichkeiten
3. Strategische Erarbeitung von Vor- und Nachteilen
4. Weitere relevante Aspekte, wie Nachhaltige Entwicklung
5. Identifikation von Potenzialen und Risiken
6. Lernen am Beispiel

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Projektarbeit

## **Lernergebnisse:**

Studierende entwickeln Fachwissen in designwissenschaftlichen Methoden und erweitern ihr Verständnis für anwendungsorientierte Forschung durch Recherche und Theoriebildung. Sie lernen, Forschungsfragen zu formulieren, Hypothesen zu prüfen und Erkenntnisse in Projekten zu synthetisieren. Diese Ziele stärken die Fähigkeit, komplexe Themen praxisnah zu analysieren. Sie beherrschen eigenständige Literaturrecherche, Auswahl und Bewertung von Quellen sowie Techniken des wissenschaftlichen Schreibens und Präsentierens. Sie planen und führen Experimente durch, entwickeln Projektstrukturen und evaluieren Ergebnisse methodisch.

Studierende entwickeln z.B. Fragebögen zur Wirkung von Architektur und Gestaltung nach Methodiken der empirischen Sozialforschung/ des Evidence-based Design und erstellen auf der Basis von Beispielen aus Architektur und Gestaltung differenzierte funktionale und ästhetisch-psychologische Bedürfnisprofile von Nutzergruppen bezüglich gebauter Lebenswelten.

Studierende praktizieren die Verknüpfung von Theorie mit Handeln, etwa durch Prototyping oder Fallstudien. Studierende sind in der Lage, differenzierte funktionale und ästhetisch-psychologische Bedürfnisprofile von Nutzergruppen bezüglich gebauter Lebenswelten nach Methodiken der empirischen Sozialforschung zu erheben und auszuwerten.

Studierende lernen in projektbasierten Settings, Innovationen im Kontext zu verorten und interdisziplinär zu kooperieren.

## **Literatur:**

- Joost, G., Bredies, K., Christensen, M., Conradi, F. and Unteidig, A. (eds.) (2016) *Design as research: positions, arguments, perspectives*. Basel: Birkhäuser, part of Walter de Gruyter GmbH, Berlin.
- "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches" von John W. Creswell und J. David Creswell

# Master-Projekt Entwurf

Master-Project Design

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** jeweilige Mentorin oder Mentor

**Dozierende:** jeweilige Verantwortliche sowie Lehrbeauftragte

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

1. oder 2. Fachsemester WiSe und SoSe

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

10 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 10,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

300 Zeitstunden, davon 30 h Stunden Präsenz (2 SWS) und 270 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Eigenständige Bearbeitung mit Mentoring-Review

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

Das Modul "Master-Projekt Entwurf" bietet Studierenden die Möglichkeit, die ausgearbeiteten Design-Konzepte und Entwürfe weiter zu entwickeln. Diese Phase konzentriert sich darauf, alle Details hin zu umfassenden und nachhaltigen Designentwürfen zu verfeinern.

Die wichtigsten Aspekte, die in dieser Phase berücksichtigt werden:

1. Designoptimierung: Feinabstimmung aller gestalterischen Elemente für optimale Funktionalität, Ästhetik und Benutzererfahrung unter Einbeziehung von Usability-Prinzipien
2. Technische Ausarbeitung: Präzise Festlegung aller technischen Aspekte, z.B. mittels CAD-Zeichnungen oder digitaler Modelle einschließlich der Integration generativer und algorithmischer Entwurfsprinzipien
3. Material- und Fertigungsauswahl: Berücksichtigung von Kosten, Qualität und Umweltverträglichkeit bei der Auswahl von Materialien und Fertigungsprozessen, wobei auch generatives und algorithmisches Design zur Optimierung der Design- und Herstellungsprozesse einfließen
4. Prototyping und Tests: Iterative Überprüfung von Leistung, Haltbarkeit, Benutzerfreundlichkeit etc. durch Prototypentests unter Berücksichtigung der User Experience
5. Feedback und Iteration: Einholen von Feedback von Experten und potenziellen Nutzern zur Identifizierung von Verbesserungsmöglichkeiten
6. Vermarktungsfähigkeit und Einbindung in das wirtschaftliche Umfeld: mögliche Aspekte wie Marktanalyse, Zielgruppen, Trends, Produktpositionierung, Vertriebskanäle, Marketingkommunikation, Budgetierung und Ressourcenplanung, etc.
7. Dokumentation und Spezifikationen: Umfassende Dokumentation aller relevanten Informationen zum finalen Design

Das Ziel des Moduls ist die Entwicklung von vollständig ausgearbeiteten und marktfähigen Designlösungen, die Nachhaltigkeit, User Experience, digitales und algorithmisches Design o.ä. integriert.

---

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Projektarbeit

---

**Lernergebnisse:**

- Die Studierenden entwickeln Konzepte für die Gestaltung eines konkreten Settings der gebauten bzw. gestalteten Lebenswelt von Menschen und setzen sich dabei analytisch mit funktionalen sowie mit psychologisch-ästhetischen Bedürfnissen von Nutzergruppen auseinander. Sie ermitteln Best-Practice-Beispiele und Lösungen unterschiedlicher Kontextualisierung. Sie entwerfen und planen Räume als formal-ästhetische Antwort auf Interaktionsprozesse innerhalb menschlicher Lebensvollzüge und in begründbarem Bezug zu menschlichem Wohlbefinden und menschlicher Gesundheit.
- Erwerb von Fachkompetenzen in Designoptimierung, technischer Ausarbeitung und Materialwissen
- Integration interdisziplinärer Aspekte in Projekte und Verständnis verschiedener Designbereiche
- Betonung der interdisziplinären Zusammenhänge für ein ganzheitliches Verständnis
- Förderung der Methodenkompetenz in Projektmanagement, Forschung, Entwicklung und Kommunikation
- Effektives Projektmanagement und Anwendung geeigneter Forschungsmethoden
- Fähigkeit zu evidenzbasierten Entscheidungen, systematischer Problemlösung und kreativer Innovation
- Klare Kommunikation und überzeugende Präsentation von Ideen, Designkonzepten und Forschungsergebnissen
- Entwicklung von Forschungsfähigkeiten
- Fokussierung auf projektbezogenes Fachwissen
- Planung, Strukturierung und Anwendung von Forschungsmethoden im Projektmanagement
- Die Studierenden können architektonisch-gestalterische Umfelder anpassen, neu entwickeln und entwerfen, deren Form und Bedeutungsgehalt aus dem Bedürfnisprofil von Nutzergruppen hergeleitet ist und nicht nur nutzfunktional, sondern auch psychologisch, atmosphärisch und soziologisch begründet und argumentiert werden kann.
- Stärkung gestalterischer und fachlicher Persönlichkeit durch eigenständige Projektentwicklung und interdisziplinäres Denken

---

**Literatur:**

- "Design Thinking for Interiors: Inquiry, Experience, Impact" von Joy H. Dohr
- "Project Management for Design Professionals" von William Ramroth
- "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches" von John W. Creswell und J. David Creswell
- "Visual Communication: Images with Messages" von Paul Martin Lester





# **VERTIEFUNGSMODULE**

*Master-Wahlpflicht-Module  
der Fakultät*

# Vertiefungs-Modul

Advanced Elective Module

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** jeweilige Lehrende

**Dozierende:** jeweilige Dozentinnen und Dozenten

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur,  
Bauerhalt und historische Werktechniken,  
Denkmalpflege,  
Digitale Denkmaltechnologien,  
Innenarchitektur,  
Integriertes Produktdesign

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 i.d.R. unbedenklich; siehe Angaben des jeweiligen Moduls

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Übung  
(im Wahlkatalog angegeben)

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Im Wahlkatalog angegeben

Prüfungsstudienarbeit (PStA) mit Umfang von 10 bis 20 Seiten, schriftliche Prüfung (schrP) mit Umfang von 60 bis 90 Minuten, Seminararbeit (Sem) mit Umfang von 10 bis 20 Seiten und Portfolio (Pf). Bei mehreren möglichen Prüfungsformen erfolgt die Festlegung im Studienprüfungsplan zu Semesterbeginn

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

Im Studienverlauf sollen passend zum eigenen Projekt und der Vertiefungs-Richtung Wahlpflicht-Module auf Master-Niveau belegt werden.

Vertiefungs-Module können auch aus kompatiblen Angeboten anderer Studiengänge gewählt werden. Die angebotenen Themen bieten eine spezialisierte Auseinandersetzung mit fortgeschrittenen Themen des Master Design und angrenzender Bereiche. Das Modulformat zielt auf die vertiefende und fachspezifische Qualifikation der Studierenden ab. Es ermöglicht eine maßgeschneiderte Vertiefung in den gewählten Fachrichtungen von Produktdesign, Architektur und Innenarchitektur, wobei sowohl fachliches Wissen als auch methodische Kompetenzen gefördert werden.

Es werden regelmäßig sowie außerordentlich Module, beispielsweise zu den Themen angeboten:

- CAD und Nachhaltigkeit
- Designtheorie und -diskurs
- Designpatente und Schutzrechte
- Eco-Design
- Existenzgründung
- Experimentelle Architektur
- Interaction Design
- Lichtdesign
- Materialexploration, Material Experience Design
- Parametrisches Design
- Physical Computation
- Szenografie und Rauminszenierung
- Vertiefende Aspekte im Freihandskizzieren
- Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR)

---

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

---

## **Lernergebnisse:**

- Entwicklung von Fachkompetenzen in Produktdesign, Architektur oder Innenarchitektur
- Wissensvertiefung und Anwendung spezifischer Methoden im gewählten Themengebiet
- Befähigung zum interdisziplinären Austausch durch studiengang-übergreifende Angebote
- Erweiterte Selbstkompetenz durch die aktive Mitgestaltung des eigenen Lernprozesses und Wahl einer individuellen Schwerpunktsetzung

Nähere Angaben zu Inhalten und Lernzielen im VM-Wahlkatalog des jeweiligen Semesters.

# VM-Beispiel: Design-Build im Bestand

Design-Build in Continuance  
Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Markus Schlempp  
**Dozierende:** Prof. Markus Schlempp

**Lehr- und Prüfungssprache:** **Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

deutsch Architektur u.a.

<b>Modultyp:</b> Wahlpflichtmodul	<b>Studiensemester:</b> keine Zuordnung	<b>Angebotsturnus:</b> WiSe oder SoSe	<b>Dauer:</b> 1 Semester
--------------------------------------	--	--	-----------------------------

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung  
3 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Einführung in Design-Build-Methodik und Projektorganisation
- Analyse bestehender Gebäude:
  - Bauaufnahme und Bestandsanalyse
  - Tragwerk, Materialität, Alterungsprozesse
  - Denkmalschutz, Eigentumsverhältnisse, Nutzungsanforderungen
- Entwurf im Bestand:
  - Strategien der Weiter- und Umnutzung
  - reversible und minimale Eingriffe
  - nachhaltige Bauweisen, Re-Use, Low-Tech
- vom Konzept zur Umsetzung:
  - Entwurfsentwicklung in Modellen und Plänen
  - detaillierte Material- und Konstruktionsplanung
  - Kosten- und Terminplanung
  - Sicherheits- und Baustellenorganisation
- Praktische Bauphase:
  - Werkstattarbeit, Bauprozesse, Materialtests
  - Ausführung 1:1 in Zusammenarbeit mit Handwerksbetrieben oder Partnerinstitutionen
- Abschluss:
  - Dokumentation (Bauprozess, Entwurf, Reflexion)
  - Präsentation und Übergabe

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

- Projektstudio / Entwurfswerkstatt
- Konstruktions-Workshops und Materiallabore
- Baustellenphasen (hands-on, 1:1)
- Exkursionen zu Bestandsobjekten / Materiallagern
- Gruppenarbeit und kooperative Bauprozesse
- Einzel- und Gruppen-Feedback
- Inputvorträge von Fachleuten (Statik, Handwerk, Denkmalpflege, Re-Use)

## **Lernergebnisse:**

Die Studierenden

- entwickeln die Fähigkeit, bestandsorientierte Entwurfsstrategien unter realen baulichen, materiellen und sozialen Rahmenbedingungen anzuwenden,
- erwerben vertiefte Kenntnisse über Bauen im Bestand, denkmalpflegerische Aspekte und konstruktive Eingriffe,
- durchlaufen alle Phasen eines Design-Build-Prozesses: Analyse, Konzept, Entwurf, Detailplanung, Materialrecherche, Kostenplanung, Ausführung, Dokumentation,
- arbeiten hands-on in interdisziplinären Teams, erproben Bauprozesse 1:1 und erlernen handwerkliche Grundlagen,

- lernen, Entwurfsideen in realisierbare architektonische Interventionen zu überführen,
  - entwickeln ein Bewusstsein für Ressourcenschonung, Wiederverwendung von Materialien (Re-Use), Nachhaltigkeit im Bestand,
  - stärken die Fähigkeit, Nutzerinnen, Auftraggeberinnen und reale Projektpartner\*innen in die Planung einzubeziehen.
- 

#### **Literatur:**

##### Design-Build & 1:1-Prototyping

- Andres Lepik (Hrsg.) – Learning by Building. Design-Build-Studios weltweit
- Rainer Hehl / DesignBuild-Studio TU Berlin – Building Together
- Wes Janz – Design-Build Education

##### Bauen im Bestand / Umbau / Umnutzung

- Urs Kohlbrenner – Bauen im Bestand
- Christoph Mäckler (Hrsg.) – Umbaukultur
- Anne-Julchen Bernhardt – Transformationsstrategien im Bestand
- Wolfgang Pehnt – Architektur im Bestand

##### Denkmalpflege & historische Bausubstanz

- Jukka Jokilehto – A History of Architectural Conservation
- Tobias Frey / Ruth Berktold – Bestand + Umbau
- Georg Mörsch – Theorie der Baukultur

##### Material, Konstruktion, Re-Use

- Caroline O'Donnell, Dillon Pranger – The Architecture of Waste
- Dirk E. Hebel et al. – Building from Waste
- Anne Lacaton & Jean-Philippe Vassal – Plus (strategienreich für Umbau & Weiterbauen)

##### Nachhaltigkeit und Low-Tech

- Duncan Baker-Brown – The Re-Use Atlas
- Charlie Luxton – Low-Tech Architecture
- Thomas Herzog – Sustainable Architecture



# VM-Beispiel: Japanhaus

Japan House

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Markus Schlempp

**Dozierende:** Prof. Markus Schlempp und LBA Tota Goya

---

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

---

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

---

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

---

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

---

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

---

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

---

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

3 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Konzeptionelle Grundlagen des japanischen Wohnhauses und Teehauses
- Geschichte und Entwicklung
- Kulturelle Hintergründe
- Klima und Erdbeben
- Analyse von Raumstrukturen und -elementen
- Raumarten und Raumgestaltung
- Licht, Farben, Materialien
- Konstruktion und konstruktive Details
- Fenster und Türen
- Hygienische Einrichtungen
- Gartengestaltung
- Beispiele aus der Architekturpraxis

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Analytische Hausarbeiten

## **Lernergebnisse:**

- haben ein Verständnis fremder Kulturen
- vergleichen fremde Kulturen mit der eigenen und betrachten sie aus externer Perspektive
- erkennen Reaktionen auf spezielle Bedingungen
- analysieren Zusammenhänge zwischen Architektur, Kultur, Klima und Erdbeben
- beschreiben Konstruktionen und gegebene Bedingungen
- planen flexible Grundrisse durch Schiebtüren
- analysieren und evaluieren Raumwirkungen
- entwickeln flexible Nutzung von Grundrissen
- bewerten Bedeutung von Sitzen und Sitzmöbeln
- reflektieren Suffizienz im Wohnen
- untersuchen modulare Konstruktionsweisen
- bewerten innovative Technologien und Materialien
- kennen die Vorfertigung im Holzbau
- beherrschen Holzverbindungen
- kennen Filterschichten
- führen Teamarbeit und interdisziplinäre Kooperation durch

## **Literatur:**

- Das japanische Wohnhaus. Tetsuro Yoshida
- Das japanische Haus und sein Leben. Bruno Taut
- Japanische Verbindungen. Dorian Bracht
- The Joinery Compendium. Sascha Bauer und Daniel Pauli
- Holzkultur in Japan. Bauten, Gegenstände, Techniken
- 33 Japanese Teahouses. A+U
- Katsura. Der Kaiserpalast in Kyoto. Arata Isozaki
- Holzverbindungen. Wolfgang Graubner

# VM-Beispiel: Design als Gestaltungsagent der Transformation

Design as Agent of Transformation  
Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Mario Tvrkovic  
**Dozierende:** Prof. Mario Tvrkovic

<b>Lehr- und Prüfungssprache:</b>	<b>Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:</b>
deutsch	Architektur, Produktdesign u.a.

<b>Modultyp:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Angebotsturnus:</b>	<b>Dauer:</b>
Wahlpflichtmodul	keine Zuordnung	WiSe oder SoSe	1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**  
1 SWS Vorlesung  
3 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**  
Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Das Lehrmodul untersucht Design als aktiven, strategischen und kulturellen "Gestaltungsagenten urbaner Transformation" als wichtigen Teil der Nachhaltigkeitstransformation. Design wird nicht hierbei nur als formgebende Disziplin verstanden, sondern als vermittelndes, systemisches und prozessuales Werkzeug, das sozial-ökologische, ökonomische und räumliche Veränderungen anstößt, lenkt und hinterfragt. Die Studierenden lernen, urbane Transformationsprozesse kritisch zu durchdringen und gestalterisch zu begleiten.

### 1. Theoretische Grundlagen

- Design als Werkzeug des Wandels (z. B. Transition Design, Critical Design, Speculative Design)
- Unterschiede zwischen System-, Ziel- und Transformationswissen
- Die Stadt (Urbane Räume) als komplexes, adaptives System
- Transformation, Resilienz und Nachhaltigkeit im urbanen Kontext
- Macht, Verantwortung und Einfluss von Designer:innen im Stadtraum

### 2. Design und urbane Transformation

- Gestaltung in gesellschaftlichen, ökologischen und technologischen Umbrüchen
- Design als Treiber für Verhaltensänderungen und neue Narrative
- Bottom-up- und Top-down-Ansätze in Transformationsprozessen
- Temporäre, experimentelle und reversible Designinterventionen

### 3. Methoden und Werkzeuge des Designs

- Systemisches Denken und Mapping urbaner Akteurs- und Wirkungszusammenhänge
- Co-Design, Partizipation und transdisziplinäre Zusammenarbeit
- Szenarienentwicklung und Zukunftsentwürfe
- Prototyping, Urban Labs und Realexperimente

### 4. Gestaltungsebenen

- Maßstabsebenen: Objekt, öffentlicher Raum, Quartier, Stadt, Region
- Materielle und immaterielle Gestaltung (Räume, Prozesse, Services, Interfaces)
- Gestaltung von Infrastrukturen, sozialen Räumen und Governance-Strukturen

### Methode und Formate: Fallstudien und Praxisbezug

- Analyse internationaler und lokaler Transformationsprojekte
- Kritische Bewertung von Erfolgen, Zielkonflikten und unbeabsichtigten Folgen
- Austausch mit Expert:innen aus Planung, Politik, Aktivismus und Design

### Entwurfs- und Forschungsprojekt

- Entwicklung eines eigenen Designprojekts als Transformationsstrategie
  - Kontextanalyse, Zieldefinition und Einbindung von Stakeholdern
  - Gestaltung eines konkreten räumlichen, prozessualen oder spekulativen Eingriffs
- Reflexion der eigenen Rolle als Gestalter:in im Transformationsprozess

---

**Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

---

**Lernergebnisse:**

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Design als treibende Kraft urbaner Transformation theoretisch einordnen
  - komplexe Transformationsprozesse analysieren und visualisieren
  - gestalterische Interventionen strategisch, verantwortungsvoll und zukunftsorientiert entwickeln
  - ihre Entwurfsentscheidungen kritisch, sozial und ethisch reflektieren
- 

**Literatur:**

- Urban Transformation Design: Grundrisse einer zukunftsgewandten Raumpraxis(Hg. Schönfeld, Hişar)
- Willkommene Perspektiven – Nachhaltige Stadtentwicklung durch Urban Design Thinking. Marcus Jeutner et.El.
- Leitfaden Ko-Kreation: Urbane Transformationen mit Urban Design Thinking. Elke Pahl-Weber et al.
- Nachhaltige Raumentwicklung für die große Transformation – Herausforderungen, Barrieren und Perspektiven für Raumwissenschaften und Raumplanung. Forschungsberichte der ARL. Sabine Hofmeister, Barbara Warner, Zora Ott (Hrsg.)
- URBANE TRANSFORMATION DURCH SOZIALE INNOVATION. Christian Peer, Emanuela Semlitsch, Simon Güntner, Mara Haas, Andreas Bernögger(Hrsg.)
- Der Umzug der Menschheit: Die transformative Kraft der Städte. WBGU 2016
- Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne. Welzer; Sommer
- Urbane Transformation als gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Forum Wohnen und StadtentwicklungVerbandszeitschrift des vhw e. V.
- Basler Thesen. Hochschulen als Ressource für transformative Planungskultur. DASL. M. Tvrkovic et El. 2024



# VM-Beispiel: Umbaukultur als Gestaltung – Struktur von Stadt und Landschaft

Rebuilding as Design

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Mario Tvrkovic

**Dozierende:** Prof. Mario Tvrkovic

## Lehr- und Prüfungssprache:

deutsch

## Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

## Modultyp:

Wahlpflichtmodul

## Studiensemester:

keine Zuordnung

## Angebotsturnus:

WiSe oder SoSe

## Dauer:

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

## Zugangsvoraussetzungen:

Keine

## Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:

 Einzelfallprüfung notwendig

## ECTS, Notengewicht:

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

## Arbeitsleistung:

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

## Art der Lehrveranstaltung:

1 SWS Vorlesung

3 SWS Seminaristischer Unterricht

## Art und Umfang der Prüfungsleistung:

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Das Modul widmet sich der urbanen Transformation als Teil der gestalterischen, kulturellen und räumlichen Praxis im und mit Bestand von Stadt und Landschaft. Im Fokus stehen Umbaukultur, Weiterbauen und Umnutzen – zentrale Strategien für eine nachhaltige Stadt und Regionalentwicklung als integratives Designprozess. Stadt und Landschaft werden als verknüpfte Systeme betrachtet, deren Strukturen, Prozesse und Atmosphären die Basis für zukunftsfähige, Designprozesse, Interventionen und Vorstellungen bilden.

### 1. Umbaukultur und Transformation im Bestand

- Weiterbauen, Umnutzen, Reparieren und Anpassen als Entwurfsstrategien
- Der Bestand als Ressource: baulich, sozial, kulturell, ökologisch
- Maßstabsebenen: Gebäude, Quartier, Stadt, Landschaft

### 2. Struktur von Stadt und Landschaft

- Stadtlandschaftliche Systeme: Freiräume, Infrastruktur, Wasser, Topografie
- Landschaft als ordnendes, prozessuales und gestaltprägendes Element
- Übergangsräume, Ränder, Zwischenräume, Hybridtypen

### 3. Urbane Resilienz und Nachhaltigkeit

- Klimaanpassung, Schwammstadt, Biodiversität
- Kreislaufdenken und ressourcenschonendes Planen
- Soziale und räumliche Gerechtigkeit im Transformationsprozess

### 4. Theoretische und historische Grundlagen

- Geschichte der Stadt- und Landschaftstransformation
- Aktuelle Diskurse: Umbaukultur, Postwachstum, Suffizienz, Urbanisierung
- Internationale und lokale Fallstudien

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

### Analytische Methoden

- Kartierungen, Morphologie- und Prozessanalysen
  - Landschafts- und Freiraumanalysen
  - Akteurs-, Nutzungs- und Zeitdimensionen
- Entwurfs- und Projektarbeit
- Entwurfsübungen mit Schwerpunkt auf Transformation im Bestand
  - Szenarienentwicklung und strategische Entwurfsansätze
  - Arbeiten mit verschiedenen Maßstäben und Zeitperspektiven

### Lehr- und Lernformate

- Seminare mit Textlektüre und Diskussion
- Vorträge und Inputs aus Praxis und Forschung
- Exkursionen zu Transformationsorten

### Reflexion und Kommunikation

- Präsentationen, Zwischenkritiken und Reviews
- Schriftliche Reflexionen und konzeptionelle Darstellungen

---

**Lernergebnisse:**

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- urbane und landschaftliche Strukturen im Bestand differenziert zu analysieren und zu interpretieren
- Umbaukultur als gestalterische und gesellschaftliche Aufgabe zu verstehen und anzuwenden
- eigenständige Entwurfsstrategien für urbane Transformation unter Berücksichtigung landschaftlicher Systeme zu entwickeln
- komplexe räumliche Fragestellungen trans- und interdisziplinär und als Beitrag zur Nachhaltigkeit und Regeneration der Erdsysteme zu bearbeiten
- ihre Entwurfs- und Analyseergebnisse fachlich fundiert, visuell und verbal überzeugend darzustellen

---

**Literatur:**

- Umbaukultur – für eine Architektur des Veränderns (Hg. Christoph Grafe & Tim Rieniets)
- Resourceful Urbanism: Designing Regenerative Cities through Adaptive Reuse and Circular Innovation – Ali Cheshmehzangi
- The Architecture of the City – Aldo Rossi
- The Death and Life of Great American Cities – Jane Jacobs
- Urban Visions: From Planning Culture to Landscape Urbanism
- Design with Nature – Ian McHarg
- Die Landschaft muss das Gesetz werden. Rossow, Walter - Monika Daldrop-Weidmann (Hg.)
- Landwende im Anthropozän:  
Von der Konkurrenz zur Integration. WGBU-Gutachten



# VM-Beispiel: Entwerfen im Kontext

Drafting in Context

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Markus Schlempp

**Dozierende:** Prof. Markus Schlempp

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

3 SWS Seminaristischer Unterricht

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Einführung in kontextsensitive Architektur
- Methoden der städtebaulichen Analyse (Raumkanten, Körnung, Dichte, Nutzungsschichten, Morphologie)
- Sozio-kulturelle Analysen: Nutzergruppen, öffentliche Räume, Alltagspraktiken
- Klimatische und ökologische Parameter (Mikroklima, Tageslicht, Orientierung, nachhaltige Materialwahl)
- Übersetzung von Kontextfaktoren in Entwurfskonzepte und Raumprogramme
- Szenarienentwicklung und prototypische Entwurfsstrategien
- Entwurfsrepräsentation: Modelle, Zeichnungen, Visualisierungen, Diagramme
- Kritikformate: Zwischenkorrekturen, Pin-ups, Abschlusskritik

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

- Entwurfsstudio (Projektarbeit)
- Wöchentliches Feedback
- Inputvorträge der Lehrenden und externer Gäste
- Ortsbegehungen / Exkursionen
- Gruppenarbeit, Peer-Reviews
- Individuelle Recherche- und Reflexionsaufgaben

## **Lernergebnisse:**

Die Studierenden

- verstehen Architektur als Ergebnis komplexer räumlicher, sozialer und kultureller Zusammenhänge,
- analysieren architektonische Kontexte mittels Methoden der Ortsanalyse, Sozialraumanalyse und Baukulturrecherche,
- entwickeln integrative Entwurfskonzepte, die auf konkrete räumliche, klimatische und gesellschaftliche Bedingungen reagieren,
- formulieren klar begründete Entwurfsstrategien und vertreten diese in Diskussionen,
- erweitern ihre gestalterischen, konzeptionellen und darstellerischen Fähigkeiten im architektonischen Entwurf.

---

## Literatur:

### Grundlagen Architektur & Städtebau

- Kevin Lynch – The Image of the City
- Aldo Rossi – L'architettura della città
- Christian Norberg-Schulz – Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture
- Jane Jacobs – The Death and Life of Great American Cities
- Rob Krier – Stadtraum
- Jan Gehl – Life Between Buildings / Cities for People

### Kontextuelles und ortsbezogenes Entwerfen

- Peter Zumthor – Atmosphären
- Peter Zumthor – Architektur denken
- Hermann Czech – Zur Abwechslung
- Vittorio Magnago Lampugnani – Die Stadt im 20. Jahrhundert
- Juhani Pallasmaa – The Eyes of the Skin
- Alison & Peter Smithson – Urban Structuring

### Sozialer & kultureller Kontext

- Lucius Burckhardt – Warum ist Landschaft schön? / Design ist unsichtbar
- Christa Reicher – Städtebauliche Analyse: Grundlagen und Methoden
- Henri Lefebvre – The Production of Space
- Richard Sennett – The Conscience of the Eye
- Ökologischer Kontext / Nachhaltigkeit
- Ken Yeang – EcoDesign: A Manual for Ecological Design
- Thomas Herzog – Sustainable Architecture
- Lisa Heschong – Thermal Delight in Architecture

### Methoden & Theorie

- Christopher Alexander – A Pattern Language
- Rem Koolhaas – Delirious New York
- Bernard Tschumi – Event-Cities
- Stan Allen – Points + Lines: Diagrams and Projects for the City



# VM-Beispiel: Healing Architecture

Healing Architecture

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Gemma Koppen

**Dozierende:** Prof. Gemma Koppen

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

1 SWS Seminaristischer Unterricht

2 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

- Konzeptionelle Grundlagen, Definition, Prinzipien, Trends in Healing Architecture
- Gestaltung von heilungsfördernden Räumen
- Analyse von Raumstrukturen und -elementen
- Emotionale und psychologische Aspekte
- Wirkung von Architektur, Licht, Farben, Materialien
- Praktische Anwendung, Planung und Umsetzung von heilenden Raumkonzepten
- Beispiele aus der Architekturpraxis

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

- Kenntnis der Grundlagen der Healing Architecture
- Verständnis von Zusammenhängen zwischen Architektur und Gesundheit
- Verständnis von emotionaler und psychologischer Wirkung von Architektur
- Überblick über nachhaltige und gesundheitsfördernde Bautechniken
- Fähigkeit zur Analyse und Evaluation von Raumwirkung
- Kooperation und Kommunikation mit Fach- und Gesundheitsexperten
- Zusammenarbeit mit verschiedenen Stakeholdern
- Integration von Healing Architecture in die Designidentität
- Berücksichtigung von Nachhaltigkeit und gesellschaftlichem Nutzen
- Persönliche Entwicklung durch Reflexion über Gestaltungsentscheidungen
- Achtsamer Umgang mit den Bedürfnissen der Nutzer

## **Literatur:**

- Nickl-Weller, C. (ed.) (2017) Healing architecture. 2004-2017. 1st edition. Salenstein: Braun.
- "Healing Spaces: The Science of Place and Well-Being" von Esther M. Sternberg
- "Design for Health: Sustainable Approaches to Therapeutic Architecture" von Terri Peters und Rod Thompson
- "Hospital and Healthcare Facility Design" von Jain Malkin
- "Healing Architecture: Die Architektur der Heilung" von Herwig Ronacher
- "Healing Architecture: Wie Architektur zur Gesundung beitragen kann" von Ralf von Brecht
- "Gesund bauen - Gesund leben: Wohlfühlräume durch Architektur" von Friedbert Ottacher und Johann Fischer
- "Heilen mit der Umwelt: Entwurf einer ökologisch nachhaltigen Healing Architecture" von Thomas Fischer
- "Healing Architecture: Gesundheit und Architektur im Dialog" von Angelika Timm

# VM-Beispiel: Bamberger Vorlesungen

Bamberg Lectures

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Dr. Michael Heinrich

**Dozierende:** jeweilige Dozierende

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

4 SWS Vorlesung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Seminararbeit mit 10 bis 20 Seiten

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

Studierende nehmen an ausgewählten Bamberger Vorlesungen teil, die im Rahmen des Instituts »Mensch und Ästhetik« in Kooperation der Hochschule Coburg mit der Universität Bamberg angeboten werden und formulieren eine kurze Reflektion mit persönlichen Kommentaren, Gedanken und Wahrnehmungen zu den behandelten Inhalten. Ergänzend verfassen sie einen Essay zur Ästhetik und Gestaltung mit freier Themenwahl, begründen jedoch die Relevanz für den Studiengang. Dabei wenden sie wissenschaftliche Standards an, einschließlich Recherche, korrektem Zitieren, Literaturangaben, klarer Gliederung sowie argumentativer Dialektik.

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit

## **Lernergebnisse:**

Die Studierenden partizipieren an interdisziplinären Vorlesungen und Seminaren rund um das Themenfeld Architektur, Gestaltung und Kunst und entwickeln eine differenzierte Position zu einem der behandelten Themen innerhalb eines Essays. In der Vor-Ort-Analyse gebauter Umwelten gewinnen sie in der phänomenologischen Auseinandersetzung mit Lebenswelten einen bewussten Zugang zur üblicherweise unbewussten kognitiven, emotionalen und atmosphärischen Wahrnehmung. Sie lernen dabei auch Methoden der dialektischen Reflexion und wissenschaftlichen Untermauerung des Diskurses gesellschaftlich relevanter Themen kennen und wenden sie exemplarisch an.

Die Studierenden können unterschiedliche disziplinäre Perspektiven auf Ästhetik, Architektur und Gestaltung einnehmen und ästhetische Sprachen in ihre jeweiligen gesellschaftlichen und kulturellen Kontexte eingebettet lesen und verstehen. Sie können Architektur, Kunst und Gestaltung auf ihre impliziten Menschenbilder, Geschichtsnarrative und ideologischen Prämissen hin untersuchen und in Hinblick auf Bedürfnispassungen beurteilen. Sie können komplexe, architektonisch-gestalterische Phänomene differenziert beschreiben, formal analysieren und begründete Hypothesen über ihre ästhetische Wirkung auf verschiedene Nutzergruppen entwickeln. Sie können Praktiken des wissenschaftlichen Arbeitens unterscheiden und anwenden.

## **Literatur:**

- Flade, A. (2020) Kompendium der Architekturpsychologie: Zur Gestaltung Gebauter Umwelten. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Essentials Ser).
- Heinrich, M. (2019) Metadisziplinäre Ästhetik. Bielefeld: transcript.

# VM-Beispiel: Interaction Design

Interaction Design

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Dr. Michael Markert

**Dozierende:** Prof. Dr. Michael Markert

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

2 SWS Seminaristischer Unterricht

1 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Einführung in die Prinzipien der Interaktionsgestaltung
- Analyse und Gestaltung von Handlung & Interaktion
- Verständnis von Usability und User Experience Design im Kontext der Mensch-Maschine-Interaktion
- Anwendung der kybernetischen Systemtheorie auf interaktive Systeme
- Untersuchung menschlicher und technischer Ein- und Ausgabesysteme
- Fundamentale Design-Prinzipien der Interaktionsgestaltung im Produktdesign
- Durchführung von Interaktionsanalysen und Untersuchung von Bedien-Fehlern
- Praktische Gestaltung von multimodalen Benutzeroberflächen und Entwicklung von multimodalen Interaktionen anhand von Funktionsprototypen

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

- Verstehen der Grundlagen menschlicher Wahrnehmung und Informationsverarbeitung
- Erkennen von Affordances und Unterscheidung zu Signifiers
- Anwendung von Gestaltungsmöglichkeiten anhand von Constraints, Mappings oder Konsistenz
- Kenntnis der Prinzipien des Interaction Designs und etablierter Interaktionsstile der Mensch-Maschine-Interaktion
- Verstehen der Bedeutung von Fehlertoleranz und Usability in der Interaktionsgestaltung
- Fähigkeit zur Analyse und Darstellung von Handlungsabläufen im Kontext der kybernetischen Systemtheorie
- Anwendung von Designprinzipien zur Gestaltung interaktiver Systeme
- Fähigkeit zur Entwicklung und Evaluierung von interaktiven Systemen
- Bewusster Umgang mit gestalteter Interaktion, auch im Sinne von Mensch-Maschine-Mensch Interaktionsformen
- Fähigkeit zur effektiven Kommunikation von Designprinzipien und -entscheidungen
- Fähigkeit zur Zusammenarbeit in einem multidisziplinären Team
- Bewusstsein und Verantwortung im Zusammenhang mit technologisch induzierter Interaktionsgestaltung
- Verständnis der ethischen Aspekte und Auswirkungen von Designentscheidungen
- Entwicklung einer kritischen und reflektierten Haltung gegenüber der Rolle von Technologie in der Gesellschaft
- Fähigkeit zur aktiven Teilnahme an Diskussionen über die sozialen und kulturellen Auswirkungen der Interaktionsgestaltung

---

**Literatur:**

- Butz, A., Krüger, A. and Völkel, S.T. (2022) Mensch-Maschine-Interaktion.
- ISO 9241-161:2016-02, Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 161: Leitfaden zu visuellen User-Interface-Elementen (2016).
- Krippendorff, K. (2013) Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design. Basel: Birkhäuser.
- Morville, P. (2004) User Experience Design, Semantic Studios.
- Norman, D. (2013) The Design of Everyday Things. New York: Basic Books.
- Norman, D. (2004) Emotional Design – Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books.
- Preim, B. and Dachselt, R. (2010) Interaktive Systeme.
- Verbeek, P.-P. (2005) What Things Do. University Park PA: The Pennsylvania State University Press.
- Wiener, N. (1948) Kybernetik



# VM-Beispiel: Creative Coding

Crash Course Coding

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Dr. Michael Markert

**Dozierende:** Prof. Dr. Michael Markert

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

1 SWS Seminaristischer Unterricht

2 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

---

## **Inhalt des Moduls:**

Einführung in die Grundlagen der Programmierung für Nicht-Informatikerinnen

- Vom Visual Programming zum Coden
- Programmier-Konzepte und -Methoden mit Live-Editoren
- Überblick über gängige Programmiersprachen mit Fokus auf JavaScript, C und/oder Python
- Einführung in webbasierte Technologien und Debugging
- Einführung in Shell und Terminal
- Einführung in Machine Learning und Synthetic Media
- Grundlagen der Elektronik und Programmierung von Mikrocontrollern
- Überblick über gängige Software- und Hardware-Komponenten
- Entwicklung kleiner Projekte

---

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

---

## **Lernergebnisse:**

- Definition von technischen Grundbegriffen wie Browser, Client, Server
- Kenntnis der Geschichte, Funktionsweise und Komponenten von Computern
- Kenntnis webbasierter Software und Definition von HTML, CSS, Javascript
- Nennung der wichtigsten Programmiersprachen und deren Anwendungsbereiche
- Einfache Programme mit einer visuellen Programmierumgebung erstellen können
- Interpretation von Fehlermeldungen
- Verständnis und Anwendung von Methoden des Debugging
- Befähigung zum interdisziplinären Austausch im professionellen Umfeld zu technologischen Frage- und Problemstellungen
- Auffinden und Umgang mit technischen Dokumentationen (APIs)
- Nutzung von Dokumentationen
- Einschätzung der Qualität einer Webressource
- Bedeutung technologischer Entwicklung für gesellschaftliche Veränderungen
- Reflexion und Relevanz von Machine Learning im professionellen und gesellschaftlichem Kontext

---

## **Literatur:**

- Groß, B., Bohnacker, Laub, J. et al. (2018) Generative Gestaltung. Creative Coding im Web. Mainz: Hermann Schmidt.
- Haverbeke, M. (2018) Eloquent JavaScript. No Starch Press.
- Shiffman, D. (2012) The Nature of Code.

# VM-Beispiel: Physical Computation

Physical Computation

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Philipp Stingl

**Dozierende:** Prof. Philipp Stingl

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

1 SWS Seminaristischer Unterricht

2 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Einführung in die Grundlagen des Physical Computing
- Grundlagen der Elektronik und Mikrocontroller-Programmierung
  - Sensortechnologien und ihre Anwendung im Produktdesign
  - Prototyping im Kontext von Physical Computing
  - Entwicklung interaktiver Demonstratoren und Funktionsaufbauten

## **Lern- und Lehrmethoden:**

- Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

- Verständnis für die Grundlagen der elektronischen Hardware und Sensortechnologien im Produktdesign
- Fähigkeit, Mikrocontroller zu programmieren und digitale Schaltungen zu entwerfen
- Anwendung von Physical-Computing-Prinzipien zur Realisierung interaktiver Produktprototypen
- Fähigkeit zur Integration von Sensorik und Aktorik zur Schaffung innovativer Designlösungen
- Prototyping-Methoden, Erstellen von Modellen mit physischen und elektronischen Komponenten
- Anwendung von Ideation, Prototyping, Testing und Iteration
- Vermittlung grundlegender Programmierkenntnisse und Fähigkeiten in der Mikrocontroller-Programmierung
- Sensorik und Aktorik: Auswahl, Integration und Nutzung verschiedener Sensoren und Aktoren
- Vermittlung von Präsentationsfähigkeiten, Übung in Präsentation von Ideen, Fortschritten und Ergebnissen
- Fähigkeit zur effektiven Kommunikation von Designprinzipien und -entscheidungen
- Fähigkeit zur Zusammenarbeit in einem multidisziplinären Team
- Programmierung im Designkontext, Anwendung von Forschungsmethoden, kritisches Denken.
- Kreative Integration von Technologie und Gestaltung, Interpretation von technischen Konzepten, ästhetische Gestaltung.
- Teamarbeit und Kommunikation, effizientes Zeit- und Ressourcenmanagement
- Entwicklung einer reflektierten Haltung in Bezug auf Potenziale sensorbasierter Systeme in gestalterischen Kontexten
- Befähigung zur kritischen Einschätzung sensorisch/ aktorischer Systeme in Bezug auf gesellschaftsrelevante Einsatzgebiete

# VM-Beispiel: Material Exploration

Material Exploration

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** Prof. Natalie Weinmann

**Dozierende:** Prof. Natalie Weinmann

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Architektur, Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

2 SWS Seminaristischer Unterricht

1 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

- Einführung in eine gestalterische experimentell-forschende Herangehensweise im Umgang mit Materialien.
- Einführung in das Entwerfen als Versuchsanordnung.
- Durchführung von Beurteilungen von Material im industriellen sowie handwerklichen Maßstab.
- Vermittlung grundlegender Denk- und Möglichkeitsräume im Explorationsprozess.
- Erprobung individueller Zugänge zur forschenden Praxis.
- Überblick über diverse Nachhaltigkeitsaspekte im Umgang mit Material im Produktdesign.
- Erstellung eigener Experimentierreihen mit Aufzeichnung und Dokumentation.
- Überprüfung der Erkenntnisse auf Anwendbarkeit und Transfer in eigene Gestaltungskonzepte.

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

- Theoretische und praktische Kenntnisse über verschiedene Herangehensweisen im Umgang mit Material.
- Fähigkeit besondere Eigenschaften des Materials zu erkennen und dessen gestalterische Relevanz zu verstehen.
- Erkennen und Hervorheben von Gestaltungspotentialen im explorativen Umgang.
- Fähigkeit zur eigenständigen gestalterisch-forschenden Arbeit mit Material.
- Befähigung zur Entwicklung und Anwendung eigener Umgangsweisen mit bekannten und neuartigen Materialien.
- Fähigkeit zur eigenständigen Entwicklung von neuartigen Materialien.AW49
- Fähigkeit zur Evaluierung von Material und Prozess beispielsweise im Sinne der Ästhetik, Funktionalität, Originalität, Nachhaltigkeit oder gesellschaftlicher Relevanz.
- Fähigkeit zur verbalen und visuellen Kommunikation und Präsentation von Beobachtungen und gesammelten Erkenntnissen aus dem Forschungsprozess.
- Befähigung zur Kommunikation und eigenständigem Austausch mit produzierenden Industriepartnern.
- Erweiterte Selbstkompetenzen durch das kritische Hinterfragen etablierter Herangehensweisen im Umgang mit Materialien oder materialbezogenen Prozessen.
- Bewusstsein über materialbezogener Lebenszyklus.
- Befähigung zu einer kritischen und reflektierten Haltung gegenüber der Materialentwicklung und dem Materialumgang im Sinne der Nachhaltigkeit und dessen gesellschaftlicher Relevanz.

## **Literatur:**

- Marguin, S., Rabe, H., Schäffner, W., & Schmidgall, F. (Eds.). (2019). Experimentieren: Einblicke in Praktiken und Versuchsaufbauten zwischen Wissenschaft und Gestaltung (1st ed.). transcript Verlag.
- Ingold, T. (2013). Making: Anthropology, archaeology, art and architecture. Routledge.
- Sennett, R. (2009). The Craftsman. Penguin UK.
- Díaz, E. (2015). The experimenters: Chance and design at Black Mountain College. University of Chicago Press.
- Schmidgen, H (2017). Forschungsmaschinen: Experimente zwischen Wissenschaft und Kunst. Matthes & Seitz Verlag.

# VM-Beispiel: Fashion Constructed

Fashion Constructed

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** FOL Ralph Neisser

**Dozierende:** FOL Ralph Neisser und LBA Anett Franke

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

Innenarchitektur, Produktdesign u.a.

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Einzelfallprüfung notwendig

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

2 SWS Seminaristischer Unterricht

1 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

## **Inhalt des Moduls:**

Im Seminar »FASHION constructed – CAD-Anwendungen in der Mode« werden klassische und digitale Methoden der Modegestaltung kombiniert. Ausgangspunkt ist die traditionelle Entwurfsarbeit an der Schneiderpuppe mit ihren Drapierungen und feinen Details. Ergänzend dazu spielt im zeitgenössischen Design die Integration digitaler Werkzeuge, insbesondere CAD-Anwendungen und Rapid-Prototyping-Verfahren, eine zunehmend wichtige Rolle – vor allem bei der Entwicklung von Verschlussystemen und Accessoires.

Gemeinsam mit einer Modedesignerin erarbeiten die Studierenden Konzepte, die Materialkombinationen zwischen textilen und nicht-textilen Werkstoffen erforschen und erproben. Der Fokus liegt auf dem kreativen und konstruktiven Umgang mit nachhaltigen Kunststoffen, textilen Materialien und deren gestalterischem Potenzial im Zusammenspiel mit Modeprodukten.

Ziele: Die Studierenden erwerben die Kompetenz, textile Materialien konstruktiv mit modernen Werkstoffen zu kombinieren und deren technische sowie ästhetische Eigenschaften zu beurteilen. Sie lernen, CAD-basierte Entwurfs- und Prototyping-Methoden sinnvoll mit Elementen des klassischen Modedesigns zu verbinden. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der praktischen Erprobung der Entwürfe mit Nutzerinnen und Nutzern, um die Alltagstauglichkeit und Gebrauchsfähigkeit sicherzustellen.

Der interdisziplinäre Austausch zwischen Produktdesign und Modedesign fördert das gegenseitige Verständnis beider Disziplinen und erweitert das gestalterische Repertoire der Teilnehmenden.

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

Fachkompetenzen:

- Sicherer Umgang mit textilen Materialien und deren Kombination mit nachhaltigen Kunststoffen oder Mischgeweben.
- Kenntnis der Eigenschaften verschiedener Materialien und ihrer Eignung für spezifische Anwendungen.
- Fähigkeit, Materialien konstruktiv zu verarbeiten und mittels CAD-Daten für Rapid-Prototyping umzusetzen.
- Anwendung unterschiedlicher 3D-Druckverfahren zur Erstellung und Erprobung physischer Prototypen.
- Erwerb grundlegender Kenntnisse in Schnittentwicklung und Schneidertechniken im Rahmen eines praxisorientierten Crash-Kurses.
- Verständnis der zeichnerischen Darstellung in der Mode im Vergleich zu Produktentwürfen; Entwicklung eigener Skizzen zur Visualisierung von Verschlussystemen und Accessoires.
- Kompetenz, 3D-Konstruktionen für 2D-Umsetzungen wie Schnittmuster oder Gradierungen aufzubereiten.
- Grundlagenkenntnisse in Modefotografie zur gezielten Präsentation eigener Entwürfe.

**Methodenkompetenzen:**

- Verbindung von analoger und digitaler Entwurfspraxis, insbesondere CAD, 3D-Druck und klassischem Modedesign.
- Experimentelle Erprobung von Materialkombinationen und Produktansätzen in iterativen Designprozessen.
- Professionelle Dokumentation des Entwicklungsprozesses in Konzept- und Konstruktionsdossiers.

**Soziale und Selbstkompetenzen:**

- Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams aus Mode-, Produkt- und Kommunikationsdesign.
- Präsentation und Argumentation der eigenen Entwürfe vor Fachpublikum und Kundinnen/Kunden.
- Entwicklung eines Konzepts für eine gemeinsame Ausstellung bzw. Präsentation der Ergebnisse („Laufsteg“ oder Ausstellungskonzeption).

---

**Literatur:**

**Grundlagen und Recherche:**

- Seivewright, Simon: Mode Design Basics: Recherche und Design. Stiebner Verlag GmbH.
- Feyerabend, F. Volker: Mode-Accessoires: Vorlagen für Modedesign & zweisprachiges Nachschlagewerk. Stiebner Verlag GmbH.

**Schnittkonstruktion:**

- Gilewska, Teresa: Schnittkonstruktion in der Mode – Grundschnitte. Stiebner Verlag GmbH.
- Gilewska, Teresa: Schnittkonstruktion in der Mode: Hosen. Stiebner Verlag GmbH.
- Gilewska, Teresa: Schnittkonstruktion in der Mode: Drapieren an der Schneiderpuppe. Stiebner Verlag GmbH.

**Zeichnen und Technik:**

- Szkutnicka, Basia: Technisches Modezeichnen. Stiebner Verlag GmbH.

**Nachhaltigkeit und Spezialthemen:**

- Rissanen, Timo / McQuillan, Holly: Zero Waste Fashion Design. Bloomsbury.
- Textilepedia. Fashionary, ISBN 978-988-77110-9-4.
- Bolton, Andrew (u. a.): In Pursuit of Fashion. The Met.
- Bag Design: A Handbook for Accessories Designers. Fashionary.
- Duburg, Annette / van der Tol, Rixt: Draping: Art and Craftsmanship in Fashion Design.



# VM-Beispiel: Existenzgründung

Start-Up

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** FL Thomas Langhanki

**Dozierende:** FL Thomas Langhanki

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

alle

**Modultyp:**

Wahlpflichtmodul

**Studiensemester:**

keine Zuordnung

**Angebotsturnus:**

WiSe oder SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Keine

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

1 SWS Vorlesung

2 SWS Seminaristischer Unterricht

1 SWS Übung

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Portfolio

Portfolio ist das eigenverantwortliche Anfertigen einer begrenzten Zahl von Arbeitsproben, die den Verlauf des Lernprozesses im Modul dokumentieren. S. SPO Anlage 1

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Einführung in die Bedeutung, Entwicklung und Umsetzung der Existenzgründung im Kontext von gestalterischen Vorhaben.

- Definition der Selbstständigkeit resp. Existenzgründung
- Fachliche und persönliche Voraussetzungen für die Selbstständigkeit
- Entwicklung und Formulierung der Geschäftsidee
- Möglichkeiten der Evaluation des Vorhabens
- Struktur und Inhalte des Businessplans; Business Model Canvas
- Aufbau und Struktur des Kostenvoranschlags und der Rechnung
- Ermittlung der Honorarhöhe im gestalterischen Kontext
- Modelle zur Zeiterfassung
- Umgang mit nicht gestalterischen Vorgängen beispielsweise aus den Bereichen Recht, Steuern, Versicherungen
- Umgang mit potenziellen und neuen Kunden
- Case studies von bestehenden Gründungen
- Services der Hochschule Coburg in Bezug auf Gründungen

## **Lern- und Lehrmethoden:**

Fachvortrag, Diskussion, Einzel- und Gruppenarbeit, Übung

## **Lernergebnisse:**

Master Design Studierende

- Die Teilnehmer erfassen die besondere Bedeutung der Selbstständigkeit in kreativ-künstlerischen Bereichen
- Sie sind in der Lage ein Gründungsidee zu entwickeln, zu formulieren und auf deren Erfolgswahrscheinlichkeit hin zu evaluieren.
- Sie können eine Geschäftsidee hinsichtlich der Relevanz beurteilen.
- Die Studierenden können den Wert ihrer Tätigkeit ermitteln und ggü. Auftraggebern vertreten.
- Sie erweitern ihre gestalterische Fach- und Methodenkompetenz u.a. um wirtschaftliche und rechtliche Aspekte.
- Die Teilnehmer können ein Vorhaben im Sinne der Ganzheitlichkeit umfassend analysieren und beurteilen.

## **Literatur:**

- "Parcours – Existenzgründung für Designer" von Sophia Muckle
- "Frei – Selbstständig arbeiten als Designer" von Nicolas Uphaus
- "Frei & Kreativ" von Ines Maria Eckermann
- "AGD Vergütungstarifvertrag Design" von der Allianz deutscher Designer (Hrsg.)
- "Kunst Kommerz und Kinderkriegen" von André Hennen
- "Kreativität aushalten – Psychologie für Designer" von Frank Berzbach
- "Design ist mehr als schnell mal schön" von Maren Martschenko
- "Leading Design" von Jan-Erik Baars
- Diverse Veröffentlichungen von Bund und Länder sowie weiteren Institutionen



# MASTER

*Master-Kolloquium  
Masterthesis*

# Master-Kolloquium

Master Colloquium

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** alle Mentorinnen und Mentoren der Vertiefungsrichtungen

**Dozierende:**

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

3. Semester

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Zur Anmeldung müssen alle notwendigen ECTS außer der Masterthesis vorliegen.

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

5 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 5,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

150 Zeitstunden, davon 60 h Stunden Präsenz (4 SWS) und 90 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Präsentation mit Diskussion

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Präsentation mit Verteidigung, max. 60 Minuten

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Das Master-Kolloquium dient als Plattform für Design- und Architektur-Studierende, um den Fortschritt ihrer Master-Thesen vorzustellen, zu diskutieren und zu verteidigen. Es fördert den Austausch unter Studierenden sowie mit Betreuenden und stärkt Präsentations- und Argumentationsfähigkeiten. Studierende präsentieren den aktuellen Stand ihrer Master-Thesis, erhalten Feedback von Peers und Mentorinnen und Mentoren und üben die Verteidigung ihrer Arbeit. Das Kolloquium schult wissenschaftliche Diskussion und Reflexion im Kontext designbasierter Forschung.

- Kurze Präsentationen (ca. 10-15 Min.) zum Thesis-Fortschritt
- Moderierte Peer-Diskussionen und Feedback-Runden
- Input von Mentor:innen zu Methodik, Theorie und Umsetzung
- strukturierte und hierarchisierte Gliederung der Masterarbeit, Gruppenpräsentation
- Lektüre und aktive Veranstaltungsteilnahme

Die Studierenden stellen in unterschiedlichen Formaten inhaltliche Aspekte, Arbeitsfortschritte, Methodiken oder Konzepte aus dem Umfeld ihrer Master-Arbeit im Gruppenkontext vor und binden erhaltenes Feedback in ihre weitere Arbeit ein. Sie engagieren sich für den gemeinsamen kritisch-wohlwollenden Diskurs ihrer Themen und suchen aktive Auseinandersetzung.

## **Lernergebnisse:**

Die Studierenden können selbsterzeugte Konzepte und Entwürfe begründen, in verschiedenen Zusammenfassungsarten und -stilen darstellen und im dialektischen Diskurs diskutieren, wobei sie selbständig geeignete Lektüre heranziehen und vermitteln. Sie können Kritik und Fragen konstruktiv und wertschätzend gewichten und ggf. in ihre Perspektive integrieren. Sie können Schnittstellen zwischen ihrer eigenen Arbeit und der anderer Kolleginnen und Kollegen identifizieren und produktiv in übergreifenden Prozessketten teilnehmen.

- Analysieren und präsentieren den Forschungsstand der eigenen Master-Thesis.
- Diskutieren und kritisieren Arbeiten von Kommiliton:innen konstruktiv.
- Verteidigen eigene Ansätze gegen fachliche Einwände von Peers und Betreuern.
- Kritische Analyse: Kritische Bewertung von Designkonzepten und theoretischen Ansätzen
- Interdisziplinäre Integration: Identifikation und Integration interdisziplinärer Aspekte sowie Verknüpfung von Fachwissen mit verwandten Disziplinen
- Präsentation und Dokumentation: Fähigkeit zur klaren Darstellung und Begründung

## **Literatur:**

- Hohl, M. (2019) Wissenschaftliches Arbeiten in Kunst, Design und Architektur. Kriterien für praxisgeleitete Ph.D.-Forschung. Berlin: DOM publishers.

# Masterthesis

Master Thesis

Master Design, M.A., SPO M DE 2026

**Modulverantwortlich:** alle Mentorinnen und Mentoren der Vertiefungsrichtungen

**Dozierende:**

**Lehr- und Prüfungssprache:**

deutsch

**Verwendbarkeit Studienrichtungen/-gänge:**

**Modultyp:**

Pflichtmodul

**Studiensemester:**

3. Semester

**Angebotsturnus:**

WiSe und SoSe

**Dauer:**

1 Semester

Arbeits- und Prüfungsleistung

**Zugangsvoraussetzungen:**

Zur Anmeldung müssen alle notwendigen ECTS außer der Masterthesis vorliegen.

**Gefährdungsgrad in Schwangerschaft und Stillzeit:**

 Teilnahme unbedenklich

**ECTS, Notengewicht:**

20 ECTS mit einer Gewichtung in der Abschlussnote mit dem Faktor 20,0 (Differenzierte Benotung)

**Arbeitsleistung:**

600 Zeitstunden, davon 15 h Stunden Präsenz (1 SWS) und 585 Stunden Eigenstudium

**Art der Lehrveranstaltung:**

Eigenständige Bearbeitung mit Mentor-Review

**Art und Umfang der Prüfungsleistung:**

Masterarbeit mit max. 150 Seiten und Präsentation mit Verteidigung, max. 60 Minuten

# Inhalt, Methoden, Ziele und Ergebnisse

## **Inhalt des Moduls:**

Die Masterarbeit stellt den Abschluss des Masterstudiums dar und ermöglicht die Anwendung von Wissen und Fähigkeiten auf ein individuelles, gestalterisches Forschungsprojekt. Die Studierenden wählen zwischen einem Gestaltungsentwurf, der innovative Konzepte in Produktdesign, Architektur oder Innenarchitektur umsetzt, und einer theoretischen Masterarbeit, die sich wissenschaftlich mit designrelevanten Fragestellungen auseinandersetzt. Die Flexibilität ermöglicht eine individuelle Schwerpunktsetzung. Die Arbeit beinhaltet eine Präsentation, wird einzeln bearbeitet, und die Umsetzung mit externen Partnern ist möglich.

Die Studierenden entwickeln ein Master-Konzept für die Gestaltung eines konkreten Settings der gebauten bzw. gestalteten Lebenswelt von Menschen und setzen sich dabei analytisch mit funktionalen sowie mit psychologisch-ästhetischen Bedürfnissen von Nutzergruppen auseinander. Sie ermitteln Best-Practice-Beispiele und Lösungen unterschiedlicher Kontextualisierung. Sie entwerfen und planen Räume oder Artefakte als formal-ästhetische Antwort auf Interaktionsprozesse innerhalb menschlicher Lebensvollzüge und in begründbarem Bezug zu menschlichem Wohlbefinden und menschlicher Gesundheit oder Aspekten der Nachhaltigkeit.

## **Definition:**

- Anleitung zur Umsetzung des innovativen Themas für die Masterarbeit.
- Festlegung klarer Ziele für Analyse, Entwurf und Forschungsfragen.
- Kontextualisierung der eigenen Entwurfs- und Forschungsarbeit im Rahmen bestehender Designtheorien und -praktiken.

## **Projektplanung und Zeitmanagement:**

- Erstellung eines detaillierten Projektplans.
- Entwicklung von Kompetenzen im effektiven Zeitmanagement.

## **Lernziele:**

- Abschluss der gestalterischen, wissenschaftlichen und innovativen Ausbildung.
- Selbstständige Bearbeitung eines komplexen Designprojekts unter Verwendung wissenschaftlicher und künstlerischer Methoden.
- Lösung komplexer Planungs- und Entwurfsaufgaben.
- Präsentation und Dokumentation mit Darstellung und Begründung des Lösungsweges.
- Zusätzlich werden fortgeschrittene fachliche Lernziele in den jeweiligen Vertiefungsrichtungen verfolgt

## **Lernergebnisse:**

- Vertiefung Forschungsthema: Intensive Auseinandersetzung mit dem Thema und Vertiefung des Fachwissens in Designbereichen
- Kritische Analyse: Kritische Bewertung von Designkonzepten und theoretischen Ansätzen
- Interdisziplinäre Integration: Identifikation und Integration interdisziplinärer Aspekte sowie Verknüpfung von Fachwissen mit verwandten Disziplinen
- Anwendung Forschungsmethoden: Auswahl und Anwendung geeigneter Methoden sowie Erhebung und Analyse von Daten
- Selbstständige Bearbeitung: Eigenständige Bearbeitung nach design-wissenschaftlichen Methoden
- Definition des Masterprojekt-Themas durch klare Zielsetzung

- Projektplanung und Zeitmanagement: Erstellung detaillierter Projektpläne und professionelle Planung
- Individuelle Schwerpunktsetzung: Festlegung klarer Ziele und Forschungsfragen
- Projektplanung und Zeitmanagement: Professionelle Planung und effizientes Zeitmanagement
- Die Studierenden können architektonisch-gestalterische Umfelder anpassen, neu entwickeln und entwerfen, deren Form und Bedeutungsgehalt aus dem Bedürfnisprofil von Nutzergruppen hergeleitet ist und nicht nur nutzfunktional, sondern auch – je nach Vertiefungsrichtung – ästhetisch-psychologisch, atmosphärisch und soziologisch begründet und argumentiert werden kann.
- Präsentation und Diskussion: Entwicklung von Präsentationsfähigkeiten und Teilnahme an kritischen Diskussionen
- Präsentation und Dokumentation: Fähigkeit zur klaren Darstellung und Begründung

---

#### **Literatur:**

- Breuer, G. and Eisele, P. (eds.) (2018) Design. Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen: Reclam.
- Edelmann, K.T. and Zerstiebe, G. (eds.) (2010) Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur. Basel: Birkhäuser.
- Erlhoff, M. and Marshall, T. (eds.) (2008) Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design. DE GRUYTER. Available at: <https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8142-4>.
- Hohl, M. (2019) Wissenschaftliches Arbeiten in Kunst, Design und Architektur. Kriterien für praxisgeleitete Ph.D.-Forschung. Berlin: DOM publishers.
- Jocher, T. and Loch, S. (2012) Raumpilot: Grundlagen. Stuttgart, Ludwigsburg: Kraemer Verlag, Wüstenrot Stiftung (Raumpilot).
- Krippendorff, K. (2013) Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design. Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design. Basel: Birkhäuser.





Hochschule für angewandte Wissenschaften Coburg  
Friedrich-Streib-Str. 2  
96450 Coburg

Campus Design  
Am Hofbräuhaus 1  
96450 Coburg

**[www.hs-coburg.de](http://www.hs-coburg.de)**  
**[masterdesign-coburg.de](http://masterdesign-coburg.de)**