

§ 41 Masterstudiengang Design Interaktiver Medien

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Lehrveranstaltungen (im Pflicht- und Wahlpflichtbereich) beträgt 90 Leistungspunkte.
- (2) Die für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Module und Lehrveranstaltungen im Pflichtbereich und die zugehörigen Studien- und Prüfungsleistungen ergeben sich aus Tabelle 1 und Tabelle 2 (Tabelle 1 zeigt eine Übersicht).

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul/ Semester	1	2	3	4	5
3	Thesis				
2	Game Development	Interactive Audio/Video	Forschungsprojekt / Designprojekt	Ökonomie und Management Interaktiver Medien	
1	Designtheorie und Medienforschung	Forschungskompetenz	Interaktionsdesign	Medienrezeption	Wahlpflichtmodul Vertiefung Design Interaktiver Medien

Tabelle 2: Design Interaktiver Medien (1. - 3. Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1. Lehrplansemester						30
Designtheorie und Medienforschung (6 LP)						
	Designtheorie	S	2			
	Medienforschung	S	2			
	Modulprüfung Designtheorie und Medienforschung	Pr		1A		6
Forschungskompetenz (6 LP)						
	Wissenschaftliches Arbeiten	S	2	1sbA		3
	Forschungskonzeption	S	2	1sbA		3
Interaktionsdesign (6 LP)						
	Interaktionsdesign, Seminar	S	2		1sbR	2
	Interaktionsdesign, Praktikum	P	2	1A		4

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
Medienrezeption (6 LP)						
	Medienrezeption Grundlagentheorien	S	2			
	Empirische Forschungsansätze	S	2			
	Modulprüfung Medienrezeption	Pr		1A	1sbR	6
Wahlpflichtmodul Vertiefung Design Interaktiver Medien (6 LP)¹						
	Lehrveranstaltungen im Umfang von 6 Leistungspunkten (ECTS) (davon mindestens 3 ECTS als Prüfungsleistung)			PL	SL	6
2 . Lehrplansemester						30
Game Development (6 LP)						
	Game Design	V	2			
	Game Production	V	2			
	Modulprüfung Game Development	Pr		1A		6
Interactive Audio/Video (6 LP)						
	Interactive Audio	S	2	1sbA		3
	Interactive Video	S	2	1sbA		3
Forschungsprojekt / Designprojekt (12 LP)						
	Forschungsprojekt/Designprojekt	Pj	2	1A	1sbR (0 %)	12
Ökonomie und Management Interaktiver Medien (6 LP)						
	Ökonomie und Management Interaktiver Medien	S	2	1K		3
	Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien	S	2	1sbR		3
3 . Lehrplansemester						30
Thesis (30 LP)						
	Masterarbeit und Thesis Disputation			1T	1KO	30
Gesamt						90

¹ Die Prüfungs- und Studienleistungen werden in Absprache mit dem Studiendekan individuell auf Basis der im Erststudium erworbenen Qualifikation festgelegt.