

§ 41 Masterstudiengang Design Interaktiver Medien

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Lehrveranstaltungen (im Pflicht- und Wahlpflichtbereich) beträgt 90 Leistungspunkte. Die Regelstudienzeit beträgt 3 Lehrplensemester.
- (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	Interaktionsdesign Workshops	Game Design	Ökonomie und Management interaktiver Medien	Forschungsprojekt / Designprojekt	
1	Interaktionsdesign	Kognition und Perzeption interaktiver Medien	Inszenierung interaktiver Medien	Forschungskompetenz	Propädeutikum

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

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1 . Lehrplensemester						30
Interaktionsdesign (6 LP)						
	Interaktionsdesign, Seminar	S	2		1sbR	2
	Interaktionsdesign, Praktikum	P	2	1A		4
Kognition und Perzeption interaktiver Medien (6 LP)						
	Kognition und Perzeption interaktiver Medien, Seminar	S	2		1sbR	2
	Kognition und Perzeption interaktiver Medien, Workshop	W	2	1A		4
Inszenierung interaktiver Medien (6 LP)						
	Inszenierung interaktiver Medien, Seminar	S	2		1R	2
	Inszenierung interaktiver Medien, Praktikum	P	2	1A		4
Forschungskompetenz (6 LP)						
	Designtheorie	S	2	1sbA		3
	Forschungskonzeption	S	2	1sbA		3

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
Propädeutikum (6 LP)						
	Wahlpflichtfächer im Umfang von 6 Leistungspunkten (ECTS)			PL	SL	6
2 . Lehrplansemester						30
Interaktionsdesign Workshops (6 LP)						
	Interaktionsdesign Workshops, Seminar	S	2	1sbA		3
	Interaktionsdesign Workshops, Workshop	W	2	1sbA		3
Game Design (6 LP)						
	Game Studies	V	2			
	Game Production	S	2			
	Modulprüfung Game Design	Pr		1A		6
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
Forschungsprojekt / Designprojekt (12 LP)						
	Forschungsprojekt/Designprojekt	Pj	2	1A		12
3 . Lehrplansemester						30
Thesis (30 LP)						
	Masterarbeit und Thesis Disputation			1T	1KO	30
Gesamt						90