

DIPLOMA

Private staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences

DIPLOMA Hochschule
Private Fachhochschule Nordhessen
Am Hegeberg 2
37242 Bad Sooden-Allendorf

Telefon: +49 5652 / 58 777 0
Telefax: +49 5652 / 58 777 29
Email: design-master@diploma.de

www.diploma.de

Modulhandbuch zum Master-Studiengang

Design & Leadership (M.A)

Gültig für alle Studierenden mit Studienbeginn zum Wintersemester 2022 / 2023

In der Fassung vom 11.03.2022

MODULÜBERSICHT	SEITE
Modul 1: Designmanagement I	3
LV 1.1: Designrecht	4
LV 1.2: Projekt- und Prozessmanagement	5
LV 1.3: Designmanagement	6
Modul 2: Design und Experiment	8
LV 2.1: Designexperiment	9
LV 2.2: Designentwurf	10
Modul 3: Designmethodik	12
LV 3.1: Idee, Konzept und Wissenschaft	13
LV 3.2: Methoden der empirischen Designforschung	14
LV 3.3: Design im Diskurs	15
Modul 4: Designmanagement II	17
LV 4.1: Kulturelle Identitäten	18
LV 4.2: Leadership im Kontext kreativer Prozesse	19
Modul 5: Design und Marke	21
LV 5.1: Kreativitätstechniken	22
LV 5.2: Konzeptionsplanung	24
LV 5.3: Markenführung und -entwicklung	25
Modul 6: Bild und Sprache	27
LV 6.1: Kreatives Schreiben	28
LV 6.2: Visuelle Ausdrucksformen	29
Modul 7: Teamführung	32
LV 7.1: Führung in digitalen Arbeitswelten	33
LV 7.2: Teamführung und Teamentwicklung	34
Modul 8: Designprozesse I	36
LV 8.1: Prozessplanung	37
LV 8.2: Partizipative Prozessgestaltung	38
Modul 9: Designtheorie	40
LV 9.1: Systemisches Denken und Handeln	41
LV 9.2: Designphilosophie	42
Modul 10: Designtransfer	44
LV 10.1: Methoden digitaler Interaktion	45
LV 10.2: Vermitteln	46
Modul 11: Designprozesse II	48
LV 11.1: Future Studies	49
LV 11.2: Designkonzepte	50
LV 11.3: Designimpuls	51
Modul 12: Master-Thesis und Kolloquium	53
LV 12.1: Master-Disput	54
LV 12.2: Master-Thesis und Kolloquium	55

Modul 1: Designmanagement I		
Modulverantwortliche/r: Dipl.-Oec. Victoria Ringleb		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 8 ECTS	Workload gesamt: 200 Stunden	Kontaktzeit (110 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 78 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: -	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, komplexe Projekte und Prozesse im kreativen Kontext zu planen, zu steuern und zu evaluieren. Sie kennen die rechtlichen Rahmenbedingungen der Gestaltungspraxis in Deutschland und können auf dieser Basis designrelevante Entscheidungen projekt-, markt- und kundengerecht treffen.</p> <p>Die Studierenden können Designprojekte und -prozesse eigenständig planen, ziel- und prozessorientiert durchführen und evaluieren. Sie kennen Aufgaben und Rollen im Projekt und Projektverlauf und können mit unterschiedlichen Projektarten zielorientiert umgehen. Sie sind vertraut mit modernen Methoden des Projekt- und Prozessmanagements und setzen diese sicher ein.</p> <p>Die Studierenden sind befähigt, komplexe Designprojekte und -prozesse zu analysieren und die Erkenntnisse auf eigene Projekte zielgerichtet zu übertragen. Fremd- und selbstverantwortete Leitungsaufgaben im Aufgabenfeld Designmanagement übernehmen sie eigenverantwortlich und führen sie autonom durch.</p> <p>Die Studierenden verfügen über ein breites und kritisches Verständnis von Designmanagement in der historischen Entwicklung sowie im nationalen wie internationalen Kontext. Sie integrieren dieses Wissen in komplexe Zusammenhänge, treffen wissenschaftlich fundierte rationale Designentscheidungen und reflektieren kritisch deren mögliche Folgen.</p> <p>Die Studierenden können Arbeitsgruppen im Rahmen des Projektmanagements verantwortlich leiten und die Beteiligten zielorientiert in Arbeitsprozesse einbinden. Sie erkennen Konfliktpotentiale und leiten zielorientierte Lösungsprozesse ein. Hierbei reflektieren sie ihr eigenes Handeln kritisch und können ihr Vorgehen gegenüber Kolleginnen und Vorgesetzten vertreten.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 1.1: Designrecht LV 1.2: Projekt- und Prozessmanagement LV 1.3: Designmanagement	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Präsentation als Gruppenarbeit mit Handout (max. 5 Personen ja Gruppe, max. 5 min. Redezeit pro Person, Handout 1-2 Seiten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul stellt die fachliche Basis für das Modul M4 dar und dient der Vorbereitung organisationaler und struktureller Prozesse in den Modulen M5, M8 und M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 1.1: Designrecht			
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.		Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden):	
	Kontaktblöcke: 2 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 32 Stunden 	
		Selbststudium: 10 Stunden	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen		Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitgedanken in Politik und Gesellschaft für Schutzrechte künstlerischer Gestaltung • Urheberrechte <ul style="list-style-type: none"> ○ Verwertungsrechte ○ Vertragsrechte ○ Patent- und Gebrauchsmusterrechte ○ Wettbewerbsrechte • Schutz und Förderung in der Berufspraxis 		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Verwertungsgesellschaften ○ KSK ● Konzepte und Strategien der rechtlichen Einbettung von Projekten im kreativen Kontext ● Fallstudien und Projektbeispiele
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 676 Designrecht (Begleitheft) ● SH Nr. 677: Urheber- und Designrecht (E-Book) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eichmann, H.; Kur, A.: Designrecht. Praxishandbuch. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: Nomos. ● Endell, C.; Deus, P.: Kreative Leistungen schützen. Geistiges Eigentum in der Kreativwirtschaft. Aktuelle Auflage. Hamburg: Kreativ Gesellschaft. ● Ensthaler, J.; Wege, P.: Management geistigen Eigentums. Die unternehmerische Gestaltung des Technologieverwertungsrechts. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Vieweg. ● Laimer, S.; Perathoner, C. (Hrsg.): Italienisches, europäisches und internationales Immaterialgüterrecht. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. ● Peifer, K.-N.: Urheberrecht für Designer. Einführung in das Designrecht. Aktuelle Auflage. München: Verlag Medien und Recht. ● Scheffler, Dr. D.: Ausgewählte Themen zum Gewerblichen Rechtsschutz. Aktuelle Auflage. CreateSpace Independent Publishing Platform. ● Specht-Riemenschneider, L.; Riemenschneider, S.; Schneider, R.: Internetrecht. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer.

LV 1.2: Projekt- und Prozessmanagement		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Projekt- und Prozessplanung <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung ○ Historische Einordnung ● Innovations- und Changemanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ Projektlebenszyklen 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Phasenmodelle ○ Klassisches vs. agiles Projektmanagement ● Methoden der Projektplanung und Projektsteuerung ● Methoden der Prozessplanung und Prozess-Steuerung ● Projektcontrolling in Designprojekten ● Konzepte und Strategien der finanziellen und organisatorischen Einbettung gestalterischer Projekte, wie <ul style="list-style-type: none"> ○ Bedarfs- und Ressourcenplanung ○ Zeitplanung und Zeitmanagement ○ Fundraising, Crowdfunding u.a. ● Fallstudien
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 967: Agiles Projektmanagement im Berufsalltag. Für mittlere und kleine Projekte (E-Book) ● SH Nr. 968: Projekt- und Prozessmanagement (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Becker, J.; Kugeler, M.; Rosemann, M.: Prozessmanagement. Ein Leitfaden zur prozessorientierten Organisationsgestaltung. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. ● Brecht-Hadraschek, B.; Feldbrügge, R.: Prozessmanagement: Geschäftsprozesse analysieren und gestalten. Aktuelle Auflage. München: Redline Verlag. ● Greinus, T.: Branding to go: Digitale Markenführung - Impulse, Strategien, Design. Aktuelle Auflage. Grünwald: Stiebner. ● Grüner, H.: Management für Kreativunternehmen. Konzepte und Strategien für wachstumsorientierte Unternehmen in der Kreativwirtschaft. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. ● Faßbender, R.-R.; Thanhoffer, M.: Kreatives Projektmanagement. Mit Projektinszenierung innovative Ergebnisse fördern. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler.

LV 1.3: Designmanagement		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden):
	Kontaktblöcke: 4 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden
		Selbststudium: 60 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Designmanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Historische Einordnung ○ Nationale und internationale Kontexte ● Management als Designaufgabe <ul style="list-style-type: none"> ○ Management von Design in Organisationen ○ Management von Designprojekten ○ Management von Innovations- und Veränderungsprozessen ● Designzonen <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung ○ Historische Dimensionen und Kontexte ○ Ausweitung der Designzonen ○ „Trajektorie der Artefakte“ nach Krippendorf ○ Designentscheidungen im unternehmerischen Kontext ● Design als strategischer Erfolgsfaktor <ul style="list-style-type: none"> ○ im Kontext der Markenführung ○ im Kontext der Unternehmensführung ○ im Kontext des gesellschaftlichen Wandels
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH 723: Designmanagement <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Best, K.: Grundlagen des Designmanagements. Aktuelle Auflage. München: Stiebner. ● Brauer, G.: Erfolgsfaktor Design-Management: Ein Leitfaden für Unternehmer und Designer. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● Freudenthaler-Mayrhofer, D.; Sposato, T.: Corporate Design Thinking. Wie Unternehmen ihre Innovationen erfolgreich gestalten. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Grüner, H.; Kleine, H.; Puchta, D.; Schulze, K-P. (Hrsg.): Kreative gründen anders. Existenzgründungen in der Kulturwirtschaft – ein Handbuch. Aktuelle Auflage. Bielefeld: transcript-Verlag. ● Niederhäuser, M.; Rosenberger, N.: Unternehmenspolitik, Identität und Kommunikation. Modell – Prozesse – Fallbeispiele. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Schoenberger, J: Strategisches Design. Verankerung von Kreativität und Innovation in Unternehmen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Sommerlatte, T.: Praxis des Designmanagements. Aktuelle Auflage. Düsseldorf: Symposion Publishing.

Modul 2: Design und Experiment		
Modulverantwortliche/r: Prof. Martina Wetzel		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 10 ECTS	Workload gesamt: 250 Stunden	Kontaktzeit (95 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 36 Stunden ➤ davon Studienhefte: 59 Stunden
	Kontaktblöcke: 9 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: -	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden verfügen über ein umfassendes, vertieftes und kritisches Verständnis von Gestaltung und kreativen Prozessen. Sie sind in der Lage, Designprozesse eigenständig durchzuführen und zu reflektieren. Sie integrieren wissenschaftliche Erkenntnisse und Methoden zielführend in den Gestaltungsprozess und erweitern dadurch ihr gestalterisches Repertoire und ihre Arbeitsweise.</p> <p>Die Studierenden haben ihre fachlichen und methodischen Kompetenzen im Hinblick auf die Ideenfindung, -entwicklung und -umsetzung vertieft und erweitert. Sie sind vertraut mit experimentellen Arbeitsweisen und in der Lage, gestalterische Prozesse und Projekte konzeptionell zu planen und abzubilden. Die Studierenden entwickeln neue Verfahren und Vorgehensweisen und bewerten sie nach spezifischen Kriterien. Ihre kreativen Potenziale und persönliche Ausdrucksfähigkeit haben sie in begründeter Haltung zu einem Thema und in Auseinandersetzung mit den Entwicklungen und Qualitätsstandards im beruflichen Feld weiterentwickelt und geschärft. Gestalterische Ergebnisse können sie auf dieser Basis qualifiziert beurteilen und ziel- und kontextangemessen argumentieren.</p> <p>Die Studierenden sind vertraut mit aktuellen Entwicklungen der Designforschung und verstehen das Experiment als forschende Praxis. Daraus abgeleitete Erkenntnisse können sie vielseitig und eigenständig auf eigene Vorhaben übertragen. Sie haben ihre persönliche gestalterische Kompetenz um ein Set von experimentellen Methoden erweitert und sind in der Lage, diese anwendungs- und projektbezogen einzusetzen.</p> <p>Sie können eigene Arbeitsergebnisse gegenüber Fachvertreter*innen vertreten und sowohl bereichsspezifische als auch bereichsübergreifende fachliche Diskussionen führen. In Gruppenarbeiten haben die Studierenden gelernt sach- und fachbezogen mit anderen Personen zu diskutieren und interpersonelle Konflikte zu erkennen und durch situationsadäquate Lösungsprozesse zu lösen.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 2.1: Designexperiment LV 2.2: Designentwurf	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul kommt zur Anwendung in den Modulen M5, M8 und M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 2.1: Designexperiment		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): <ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 34 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forschung und Design <ul style="list-style-type: none"> ○ Einführung in die Designforschung ○ Der Wissensbegriff im Design ○ Forschungsansätze und Forschungsfelder ○ Zwischen wissenschaftlicher Forschung, Experiment und Designpraxis • Forschung durch Experiment <ul style="list-style-type: none"> ○ „Designerly ways of knowing“ 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Recherche- und Analysetechniken ○ Methoden des Erkenntnisgewinns und der Wissensbildung im design ○ Das Experiment als forschende Praxis ○ Prozesse des experimentellen Designs ● Designexperimente und Übungen
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 678: Designerly ways of knowing (E-Book) ● SH Nr. 637 Methoden der Designforschung (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Arnheim, R.: Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Aktuelle Ausgabe. Berlin: De Gruyter. ● Brandes, U.; Erlhoff, M.; Schemmann, N.: Designtheorie und Designforschung. Aktuelle Auflage. Stuttgart: UTB. ● Creswell, J.: Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Aktuelle Auflage. Los Angeles: Sage Publications. ● Grand, S.; Jonas, W.: Mapping Design Research: Positions and Perspectives. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● Hanington, B.; Martin, B.: Universal methods of design expanded and revised. 125 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions. Aktuelle Auflage. Beverly: Rockport Publ. ● Lindauer, A.; Müller, B.: Experimentelle Gestaltung. Visuelle Methoden und systematisches Spiel. Aktuelle Auflage. Sulgen: Niggli. ● Romero-Tejedor, F.; Jonas, W., Boom H. van den.: Positionen zur Designwissenschaft. Aktuelle Auflage. Kassel: Kassel University Press.

LV 2.2: Designentwurf		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (45 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 20 Stunden ➤ davon Studienhefte: 25 Stunden
	Kontaktblöcke: 5 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Gestaltungsprojekt <ul style="list-style-type: none"> ○ Semiotik und Analyse von ästhetischen Phänomenen ○ Wahrnehmung und Wirkungsanalysen ○ Recherche 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ideenfindung und -entwicklung ○ Umsetzung ● Designpraktische Vertiefung <ul style="list-style-type: none"> ○ Grafik, Illustration und Malerei ○ Collage und Montagetechniken ○ Körper, Raum und Inszenierung ○ Fotografie, Bewegtbild ○ Zeitbasierte Medien ● Experimentelle und künstlerische Verfahren der Bildfindung und Bildentwicklung
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alexander, K: Kompendium der visuellen Information und Kommunikation. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Buether, A.: Farbe. Entwurfsgrundlagen, Planungsstrategien, visuelle Kommunikation. Aktuelle Auflage. München: Ed. Detail. ● Breiner, T.C.: Farb- und Formpsychologie. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. ● Kern, A.; Reinhold, B.; Werkner, P.: Grafikdesign von der Wieder Moderne bis heute. Von Kolo Moser bis Stefan Sagmeister. Aktuelle Auflage. Wien: Springer-Verlag. ● Lobinger, K.: Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Maeda, J.: The laws of simplicity. Aktuelle Ausgabe. Cambridge: MIT Press. ● Paul, G.: Bildermacht. Studien zur Visual History des 20. und 21. Jahrhunderts. Aktuelle Auflage. Göttingen: Wallstein-Verlag. ● Romero-Tejedor, F.: Visual Storytelling im Design Thinking. Die Kraft von Bildern und Geschichte. Aktuelle Auflage. München: Hanser.

Modul 3: Designmethodik		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Bärbel Kühne		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (110 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 28 Stunden ➤ davon Studienhefte: 82 Stunden
	Kontaktblöcke: 7 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: -	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden haben ihre wissenschaftliche und methodische Kompetenz vertieft. Sie definieren und interpretieren Besonderheiten, Grenzen, Terminologien und Lehrmeinungen im Design und können die Wirkungszusammenhänge von Designtheorie und Designpraxis identifizieren, interpretieren und qualifiziert vertreten.</p> <p>Die Zusammenhänge von Idee, Konzept und Wissenschaft sind den Studierenden vertraut: Sie sind in der Lage, eine Idee konzeptionell zu entwickeln sowie wissenschaftlich zu begründen und einzuordnen. Das dafür notwendige Methodenspektrum handhaben sie souverän und setzen es zielorientiert ein.</p> <p>Die Studierenden sind befähigt, künstlerische und gestalterische Prozesse zu analysieren und in vertiefender Auseinandersetzung zu reflektieren, zu planen und zu verschriftlichen. Auf Basis eines umfassenden Wissens zum Informationsmanagement können sie Planungsprozesse und gestalterische Produktionen aus wissenschaftlicher Perspektive umfassend und nachvollziehbar beschreiben und darstellen.</p> <p>Die Studierenden wenden die Methoden der empirischen Designforschung angemessen an und können sie eigenständig und projektorientiert einsetzen. Sie kennen relevante Literatur und Studien zur Designforschung. In diesem Kontext sind sie in der Lage, sich selbstständig neues Wissen anzueignen und beweisen ein hohes Maß an Reflektionsvermögen in der kritischen Auseinandersetzung mit historischen und aktuellen Designentwicklungen. Sie sind befähigt, über die Designdisziplin und den eigenen Standpunkt als Gestalter*in in der Welt zu diskutieren und interdisziplinäre Wechselwirkungen von Design und Gesellschaft zu erkennen. Die fachliche und erkenntnistheoretisch begründete Richtigkeit wägen sie unter Einbeziehung wissenschaftlicher und methodischer Überlegungen gegeneinander ab und überprüfen auf dieser Basis die eigene Designpraxis.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 3.1: Idee, Konzept und Wissenschaft LV 3.2: Methoden der empirischen Designforschung LV 3.3: Design im Diskurs	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Referat (ca. 15 Min.) inkl. schriftlicher Ausarbeitung (ca. 5-10 Seiten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul stellt die fachliche Basis für das Modul M9 dar und kommt zur Anwendung in den Modulen M5, M8 und M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 3.1: Idee, Konzept und Wissenschaft		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden):
	Kontaktblöcke: 2 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
		Selbststudium: 20 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informations- und Wissensmanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ Informations- und Datensammlung ○ Recherche- und Analysetechniken ○ Forschung und Forschungsfelder im Design • Konzeptionsplanung <ul style="list-style-type: none"> ○ Analyse und Recherche ○ Entwicklung und Umsetzung 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dokumentation und Evaluation ● Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens <ul style="list-style-type: none"> ○ Wissenschaftliches Lesen ○ Wissenschaftliches Schreiben ○ Wissenschaftliche Annäherungen (Induktion, Deduktion, Abduktion, ...) ● Informations- und Wissensmanagement
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 009: Thinking Design (E-Book) ● SH Nr. 638: Konzeptionsplanung (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ambrose, G.: Design Thinking. Fragestellung, Recherche, Ideenfindung. Aktuelle Auflage. München: Stiebner. ● Heesen, B.: Wissenschaftliches Arbeiten. Methodenwissen für das Bachelor-, Master- und Promotionsstudium. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Joost, G.; Scheiermann, A.: Design als Rhetorik: Grundlagen, Positionen, Fallstudien. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● Mareis, C.; Joost G.; Kimpel, K.: Entwerfen - Wissen - Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transcript. ● Martin, B.; Hanington, B.: Designmethoden, 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung. Aktuelle Auflage. München: Stiebner. ● Michel, R.: Design research now. Essays and selected projects. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● von Borries, F.; Fezer, J. (Hrsg.): Weil Design die Welt verändert, machen wir... Texte zur Gestaltung. Aktuelle Auflage. Berlin: Die Gestalten-Verlag.

LV 3.2: Methoden der empirischen Designforschung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): <ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 32 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Rahmenbedingungen der empirischen Designforschung <ul style="list-style-type: none"> ○ Erkenntnisziele, -objekte und -methoden ○ Erklärungsqualität 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Operationalisierung ○ Forschungsplanung und Aufgaben ● Verfahren der Messung und Skalierung <ul style="list-style-type: none"> ○ Skalierungsniveaus ○ Rangordnungen ○ Ratingverfahren ○ Skalen ● Verfahren der Datengewinnung <ul style="list-style-type: none"> ○ qualitative Verfahren ○ quantitative Verfahren ● Verfahren der Datenauswertung ● Darstellung und Dokumentation
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 197: Empirische Sozialforschung (E-Book) ● SH Nr. 822: Empirische Sozialforschung im Design (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Baur, N.; Blasius, J. (Hrsg.): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Brandes, U.; Erlhoff, M.; Schemmann, N.: Designtheorie und Designforschung. Aktuelle Auflage. Stuttgart: UTB. ● Breuer, F.; Muckel, P.; Dieris, B.: Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Joost, G.: Design as Research: Positions, Arguments, Perspectives. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● Lobinger, K. (Hrsg.): Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Müller, F.: Designethnografie. Methodologie und Praxisbeispiele. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Steffen, D.: Perspektiven der Designforschung. Gestaltung zwischen Theorie und Praxis. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript.

LV 3.3: Design im Diskurs		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 1. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 12 Stunden ➤ davon Studienhefte: 28 Stunden
	Kontaktblöcke: 3 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch

Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen und Aufgaben des Designs in Bezug auf gesellschaftliche Entwicklungen, wie <ul style="list-style-type: none"> ○ Demokratisierung ○ Digitalisierung ○ Nachhaltigkeit ○ Globalisierung • Positionen im Design <ul style="list-style-type: none"> ○ Rollen im Kontext der Designgeschichte ○ Auftrag und Autorenschaft ○ Partizipatives Design ○ Ausweitung der Designzonen ○ Grenzen des Designs • Interdependenzen <ul style="list-style-type: none"> ○ Design und Gesellschaft ○ Design und Politik ○ Design und Wirtschaft ○ Design und Wissenschaft ○ Parallelen und Schnittstellen zu Kunst, Musik, Handwerk • Individuelle Literatur- und Medienarbeit
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 739: Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design (E-Book) • SH Nr. 747: Designdiskurs (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baudrillard, J.: Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen. Aktuelle Auflage. Frankfurt: Campus-Verlag. • Bourdieu, P.: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Aktuelle Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp. • Manzini, E.: Design, When Everybody Designs. Aktuelle Auflage Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press. • Papanek, V.: Design For The Real World. Aktuelle Auflage. London, UK: Thames & Hudson. • Pfeffer, F.: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt. • Smith, C.: Design for the other 90 per cent. Aktuelle Auflage. Chicago, Illinois, USA: The University of Chicago Press. • von Borries, F.: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Aktuelle Auflage. Berlin: Suhrkamp. • Wagner, F.: The Value of Design. Wirkung und Wert von Design im 21. Jahrhundert. Für ein neues Design-Verständnis – ein Plädoyer. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt.

Modul 4: Designmanagement II		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Bärbel Kühne		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (80 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 24 Stunden ➤ davon Studienhefte: 56 Stunden
	Kontaktblöcke: 6 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus dem Modul M1 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden verfügen über ein breites, detailliertes und kritisches Verständnis für differenzierte Arbeitsfelder und komplexe Gestaltungs- und Innovationsprojekte mit heterogenen Gruppen und Akteuren unterschiedlicher Herkunft und Qualifikation.</p> <p>Die Studierenden kennen und reflektieren unterschiedliche Ausprägungen kultureller Identität und Kommunikation. Sie sind sensibilisiert für Kommunikationsformen und Unternehmensstrukturen vor dem Hintergrund global funktionierender Lebens- und Arbeitszusammenhänge. Sie schätzen die soziale Interaktion von Akteuren aus unterschiedlichen Kulturen angemessen ein, erkennen deren Potenziale und Konfliktfelder und reflektieren diese vor dem Hintergrund situationsadäquater und situationsübergreifender Bedingungen. Sie binden Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Projekt- und Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein und sind in der Lage, auf dieser Basis Strategien und Formen der Zusammenarbeit eigenständig zu entwickeln und zu verantworten.</p> <p>Die Studierenden haben ein vertieftes Verständnis von Führungsstilen in klassischen wie in kreativen Arbeitsfeldern gewonnen und können dieses konstruktiv auf eigene Aufgaben übertragen. Sie kennen Strategien und Methoden der Führung und schätzen soziale und personale Anforderungen angemessen ein. Sie verstehen Innovation, Wertschöpfung und Nachhaltigkeit als Führungsaufgabe und definieren ihre eigene Rolle in diesem Kontext. Die Studierenden begründen das eigene berufliche Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen und reflektieren es kritisch sowohl hinsichtlich alternativer Entwürfe als auch in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen, Erfordernisse und Folgen. Auf dieser Basis entwickeln sie ihr berufliches Selbstverständnis weiter.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 4.1: Kulturelle Identitäten LV 4.2: Leadership im Kontext kreativer Prozesse	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Referat (ca. 15 Min.) inkl. schriftlicher Ausarbeitung (ca. 5-10 Seiten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul kommt zur Anwendung in den Modulen M7, M8, M9 und M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 4.1: Kulturelle Identitäten		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitskultur und Kommunikation <ul style="list-style-type: none"> ○ Soziale Interaktion von Akteuren unterschiedlicher Kulturen ○ Kulturelle Codes ○ Selbst- und Fremdwahrnehmung • Arbeitskultur und Identität <ul style="list-style-type: none"> ○ Säulen der Identität ○ Identität und Selbstorganisation 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sprache als Ausdruck von Identität ● Arbeitskulturen im Wandel <ul style="list-style-type: none"> ○ Heimat und Globalisierung ○ Technologieentwicklung ○ Öffentlichkeit und Individuum ● Fallbeispiele und Übungen
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 734: Kulturelle Identitäten <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Andjelkovic, S.: Interkulturelle Teams führen. Diversität intelligent und kreativ nutzen. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Schäffer & Poeschel. ● Becker, J.; Ebert, H.; Pastoors, S.: Praxishandbuch berufliche Schlüsselkompetenzen. 50 Handlungskompetenzen für Ausbildung, Studium und Beruf. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. ● Germanis, o.; Hutmacher, S.: Identität in der modernen Arbeitswelt. Neue Konzepte für Zugehörigkeit, Zusammenarbeit und Führung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Haustein, L.: Global Icons. Globale Bildinszenierung und kulturelle Identität. Aktuelle Auflage. Göttingen: Wallstein. ● Heringer, H.- J.: Interkulturelle Kommunikation. Grundlagen und Konzepte. Aktuelle Auflage. Stuttgart: UTB. ● Moosmüller, A.; Möller-Kiero, J.: Interkulturalität und kulturelle Diversität (Münchener Beiträge zur interkulturellen Kommunikation). Aktuelle Auflage. Münster: Waxmann. ● Yousefi, H. R.: Grundbegriffe der interkulturellen Kommunikation. Aktuelle Auflage. Stuttgart: UTB.

LV 4.2: Leadership im Kontext kreativer Prozesse		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 34 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Management und Leadership <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung ○ Historische Einordnung ● Führungskonzepte <ul style="list-style-type: none"> ○ Menschenbilder und Führungsstile 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Traditionelle Führungs-Konzepte ○ Moderne Leadership-Konzepte ○ Kriterien erfolgreicher Führung ● Leadership im Kontext kreativer Prozesse <ul style="list-style-type: none"> ○ Herausforderungen im Innovationsprozess ○ Der kreative Prozess und seine Erscheinungsformen ○ Kreative führen / kreativ führen ○ Kreative Teams leiten ● Fallbeispiele
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 726: Leadership. Traditionelle und moderne Konzepte. Traditionelle und moderne Konzepte(E-Book) ● SH Nr. 733: Leadership im Kontext kreativer Prozesse (Begleit- heft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Arnold, R.: Leadership by Personality. Von der emotionalen zur spirituellen Führung – Ein Dialog. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Erpenbeck, J.; Sauter, W.: Werteerfassung und Wertemanagement. Gezielte Werteentwicklung von Persönlichkeiten, Teams und Organisationen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Grüner, H.: Management für Kreativunternehmen. Konzepte und Strategien für wachstumsorientierte Unternehmen in der Kreativwirtschaft. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Kohlhammer. ● Niederhäuser, M.; Rosenberger, N.: Unternehmenspolitik, Identität und Kommunikation. Modell – Prozesse – Fallbeispiele. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Pless, N.; Maak, T.: Responsible Leadership. Aktuelle Auflage: Dordrecht: Springer. ● Taylor, S.: Leadership Craft, Leadership Art. Aktuelle Auflage. New York: Palgrave Macmillan.

Modul 5: Design und Marke		
Modulverantwortliche/r: Prof. Martina Wetzel		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 10 ECTS	Workload gesamt: 250 Stunden	Kontaktzeit (115 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 40 Stunden ➤ davon Studienhefte: 75 Stunden
	Kontaktblöcke: 10 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M1, M2 und M3 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, den Gestaltungs- und Konzeptionsprozess umfassend und vertieft durchzuführen und zu reflektieren. Sie können methodische und wissenschaftliche Erkenntnisse in diesen integrieren und auf dieser Basis innovative Kommunikationskonzepte entwickeln.</p> <p>Die Studierenden verstehen die Kreativität in ihren Dimensionen und haben einen umfassenden Einblick in die Kreativitätsforschung und Innovationsgeschichte erlangt. Sie kennen Struktur und Ablauf kreativer Prozesse, können die kreative Persönlichkeit in ihrer Vielschichtigkeit einschätzen und sind vertraut mit den organisationalen und strukturellen Rahmenbedingungen kreativer Arbeit. Kreativitätstechniken und Innovationsstrategien können sie projektbezogen und zielgerichtet anwenden – sowohl als Instrument der Analyse und systemischen wie systematischen Projektentwicklung wie auch als experimentelle Verfahren der künstlerischen Produktion und Ideenentwicklung. Sie haben ein umfassendes Repertoire der Innovationsmethodik erlangt, das sie im Kontext einer sich stetig wandelnden beruflichen Praxis sicher und erfolgreich einsetzen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, auf Grundlage einer bild- und textbasierten fachlichen und methodischen Auseinandersetzung komplexe Projekte zur Markenführung und -entwicklung eigenständig zu konzipieren und zu realisieren. Sie erwerben eine formale wie inhaltliche Analysekompetenz in der Erstellung von Konzepten des angewandten Designs und setzen diese wertschöpfend in eigenen Projekten ein. Sie sind in der Lage, umfassende Erkenntnisse aus der Semiotik und der Kommunikationswissenschaft in ein innovatives Kommunikationskonzept zu übertragen mit dem Ziel, bild- und textbasierte Konzepte crossmedialer Kommunikation zu entwickeln. Am Praxisbeispiel des Projekts zur Markenführung transferieren sie ihre Erkenntnisse unter aufmerksamkeitsökonomischen und wahrnehmungspsychologischen Aspekten in die gestalterische Praxis.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage Kommunikationskonzepte sach- und fachbezogen mit Vertreter*innen unterschiedlichster Handlungsfelder zu diskutieren. Sie reflektieren hierbei die eigene Herangehensweise kritisch und beziehen auch alternative Gestaltungsstrategien in ihre Überlegungen mit ein.</p>	

Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen
Lehrveranstaltungen	LV 5.1: Kreativitätstechniken LV 5.2: Konzeptionsplanung LV 5.3: Markenführung und -entwicklung
Lehr- / Lernformen	Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen: <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul kommt zur Anwendung in den Modulen M8 und M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12. Zudem gibt es sehr enge Bezüge zum Modul M6. Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 5.1: Kreativitätstechniken		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 3 ECTS	Workload gesamt: 75 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 12 Stunden ➤ davon Studienhefte: 28 Stunden
	Kontaktblöcke: 3 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Kreativität einordnen <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche und historische Einordnung 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Entwicklung und Stand der Kreativitätsforschung ○ Begriffliche Felder zwischen Phantasie, Problemlösung, Innovation, Invention, ... ● Kreativität verstehen <ul style="list-style-type: none"> ○ Verständnis-Modelle der Kreativität ○ Denkhaltungen und Denkprinzipien ○ Divergenz und Konvergenz ○ Der Zufall als kreatives Prinzip ● Kreativität anwenden <ul style="list-style-type: none"> ○ Kreativitätstechniken und ihre Entstehung ○ Assoziative und analytische Verfahren der Ideenfindung und -entwicklung ○ Methoden der Projektklärung und Projektsteuerung ○ Design-Thinking-Prozesse ○ Spekulative und fiktionale Methoden
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 679: Kreativitätstechniken <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brunner, A.: Kreativer denken. Konzepte und Methoden von A-Z. Lehr- und Studienbuchreihe Schlüsselkompetenzen. Aktuelle Auflage. München: Oldenbourg Verlag. ● Csikszentmihalyi, M.: Flow und Kreativität. Wie Sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta. ● Lindauer, A.; Müller, B.: Experimentelle Gestaltung. Visuelle Methoden und systematisches Spiel. Aktuelle Auflage. Sulgen: Niggli ● Nöllke, M.; Beermann-Hagel, S.; Schubach, M.: Kreativ im Job. Techniken und Spiele. Aktuelle Auflage. Freiburg: Haufe. ● Rittel, H.: Thinking Design. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. ● Kast, B.: Und plötzlich macht es KLICK!: Das Handwerk der Kreativität oder wie die guten Ideen in den Kopf kommen. Aktuelle Auflage. Frankfurt a.M.: Fischer. ● Sonnenburg, S.: Routenplaner Kreativität. So kommen Sie im Alltag und Job sofort auf richtig gute Ideen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer.

LV 5.2: Konzeptionsplanung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	Selbststudium: 20 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzepte verstehen <ul style="list-style-type: none"> ○ Konvergenz und Divergenz: Konzeptionelle Denkhaltungen ○ Ziele und Aufgaben eines Konzepts ○ Das Konzept als Instrument des Projektmanagements ○ Nachhaltigkeit und Wertschöpfung • Methodik der Konzeptentwicklung <ul style="list-style-type: none"> ○ Kommunikationstheorien ○ Wahrnehmung und Wirkung planen ○ Konzeptvarianten • Konzepte projektbezogen entwickeln <ul style="list-style-type: none"> ○ Aufbau und Struktur ○ Recherche- und Analysetechniken ○ Evaluation und Dokumentation ○ Wissenschaftliches Schreiben ○ Kriterien der Bewertung • Planung und Konzeption eines Projekts 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 009: Thinking Design (E-Book) • SH Nr. 638: Konzeptionsplanung (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambrose, G.: Design Thinking. Fragestellung, Recherche, Ideenfindung. Aktuelle Auflage. München: Stiebner. • Heesen, B.: Wissenschaftliches Arbeiten. Methodenwissen für das Bachelor-, Master- und Promotionsstudium. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Joost, G.; Scheiermann, A.: Design als Rhetorik: Grundlagen, Positionen, Fallstudien. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. • Mareis, C.; Joost G.; Kimpel, K.: Entwerfen - Wissen - Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transcript. • Martin, B.; Hanington, B.: Designmethoden, 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung. Aktuelle Auflage. München: Stiebner. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Michel, R.: Design research now. Essays and selected projects. Aktuelle Auflage. Basel: Birkhäuser. • Sachs-Hombach K.; Totzke R. (Hrsg.): Bilder - Sehen – Denken – Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung. Aktuelle Auflage. Köln: Herbert von Halem. • von Borries, F.; Fezer, J. (Hrsg.): Weil Design die Welt verändert, machen wir... Texte zur Gestaltung. Aktuelle Auflage. Berlin: Die Gestalten-Verlag.
--	--

LV 5.3: Markenführung und -entwicklung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 5 ECTS	Workload gesamt: 125 Stunden	Kontaktzeit (45 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 20 Stunden ➤ davon Studienhefte: 25 Stunden
	Kontaktblöcke: 5 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Marke verstehen <ul style="list-style-type: none"> ○ Historische Einordnung des Markenbegriffs ○ Politische und soziale Rahmenbedingungen ○ Unternehmerische Ziele und Kontexte ○ Nachhaltige Markenführung • Aktuelle Konzepte der Markenführung • Marke sichtbar machen <ul style="list-style-type: none"> ○ Semiotik: Text- und Bildanalyse ○ Bild- und textbasierte Fallstudien • Projekt zur Markenführung und -entwicklung <ul style="list-style-type: none"> ○ Recherche und Analyse ○ Ideenfindung und -entwicklung ○ Umsetzung und Präsentation ○ Evaluation und Dokumentation 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	
Literatur	Pflichtliteratur: <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership Ergänzende Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • Bronner, K.; Hirt, R.: Audio-Branding. Aktuelle Ausgabe. Frankfurt a. M.: Fischer. • Bruhn, H.: Integrierte Unternehmens- und Markenkommunikation. Aktuelle Ausgabe. Stuttgart: Schäffer-Pöschel. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Burmann, C. et al.: Identitätsbasierte Markenführung: Grundlagen - Strategie - Umsetzung - Controlling. Aktuelle Ausgabe. Wiesbaden: Springer Gabler. • Esch, F.: Strategie und Technik der Markenführung. Aktuelle Ausgabe. München: Vahlen. • Friedrich T.; Schweppenhäuser G.: Bildsemiotik – Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Aktuelle Ausgabe. Basel: Birkhäuser. • Häuser, G.: Emotional Boosting. Die hohe Kunst der Kaufverführung. Aktuelle Auflage. Freiburg: Haufe. • Martin, P.; Karczinski, D.: Branding Interface. Aktuelle Ausgabe. Grünwald: Stiebner. • Sachs-Hombach, K.: Bildtheorien – Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn. Aktuelle Ausgabe. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. • Vetter, P.; Leuenberger, K.: Design als Investition. Aktuelle Ausgabe. Wiesbaden: Spielbein. • Vetter, P.: Design als Unternehmensstrategie. Aktuelle Ausgabe. Frankfurt a. M.: DDC Design Bibliothek. • van der Velden, D.; Kruk, V.: Uncorporate Identity. Aktuelle Ausgabe. Zürich: Lars Müller Publishers.
--	---

Modul 6: Bild und Sprache		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Uli Rothfuss		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 8 ECTS	Workload gesamt: 200 Stunden	Kontaktzeit (80 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 48 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	Selbststudium: 120 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus dem Modul M1 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden verfügen über ein vertieftes und erweitertes Verständnis erzählerischer Ausdrucksformen und sind befähigt, Beobachtungen stilistisch angemessen in eine eigene visuelle oder verbale Sprache zu überführen. Sie eignen sich Wissen und Können auf diesem Gebiet selbstständig an und erweitern ihre individuellen verbalen wie visuellen Ausdrucksformen stetig.</p> <p>Die Studierenden können Geschichten und Erzählkonzepte für konkrete Kommunikationsvorhaben entwickeln, deren Kernelemente herausarbeiten und eigene Bilder, Texte, Drehbücher oder Storyboards mit dramaturgisch fundierten Spannungsbögen sowie funktionierende dokumentarische Konzepte selbstständig erstellen.</p> <p>Die Studierenden kennen Methoden des Schreibens verschiedener literarischer Formen und beherrschen die Regeln und inhaltlichen Konzepte des schriftlichen Erzählens. Sie kennen ebenso wesentliche Positionen und Werke der Visuellen Kommunikation und Illustrationsgeschichte und sind vertraut mit zeitgenössischen Konzepten des visuellen Erzählens. Dazu gehören die eigenständige Entwicklung wie auch die visuelle Gestaltung von (literarischen) Texten unterschiedlicher Genres mit alternativen Charakteren, die wirkungsvolle Hinführung auf den Plot und das Einnehmen von differenter Erzählperspektiven sowie die Gestaltung von Handlungsmustern.</p> <p>Die Studierenden erweitern die eigene Sprachkompetenz und erlangen Sicherheit im Überarbeiten und Korrigieren des eigenen und fremden Werks. Sie entwickeln ein eigenes sprachliches und visuelles Repertoire, das sie situationsadäquat und situationsübergreifend reflektiert und verantwortungsethisch einsetzen.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 6.1: Kreatives Schreiben LV 6.2: Visuelle Ausdrucksformen	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul trägt zur Integration gestalterisch-narrativer Techniken in die Projektarbeiten der Module M5, M8 und M11 bei. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 6.1: Kreatives Schreiben			
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.		Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden):	
	Kontaktblöcke: 4 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden 	
	Selbststudium: 60 Stunden		
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen		Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kulturgeschichte des Erzählens <ul style="list-style-type: none"> ○ Leseerfahrungen und Literatur ○ Genres und Erzählkonzepte ○ Aktivierungskonzepte der Inspiration • Mit Sprache gestalten <ul style="list-style-type: none"> ○ Wahrnehmung und Wirkung von Sprache ○ Wirkprinzipien der Information ○ Wirkprinzipien der Kommunikation 		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bild- und Textanalysen ○ Narrative Strategien ○ Storytelling ● Stoffe des kreativen Schreibens und deren Erarbeitung <ul style="list-style-type: none"> ○ Erzählperspektiven einnehmen ○ Charaktere gestalten ○ Texte und Handlungsmuster entwickeln ○ Atmosphären, Stimmungen und Emotionen mit Sprache erzeugen und umsetzen ○ „Die Heldenreise“ und andere narrative Strategien ● Lektorat <ul style="list-style-type: none"> ○ Überarbeiten und Korrigieren von Texten ○ Erweiterung der eigenen Sprachkompetenz ● Übungen
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 867: Kreatives Schreiben <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adamczyk, G.: Storytelling. Mit Geschichten überzeugen. Aktuelle Auflage. Freiburg: Haufe Verlag. ● Frenzel, K., Müller, M., Sottong, H.: Storytelling. Das Praxisbuch. Aktuelle Auflage. München: Carl Hanser Verlag. ● Gesing, F.: Kreativ Schreiben für Fortgeschrittene. Aktuelle Auflage. Köln: Dumont. ● Heiser, A.: Wirkstoff Werbetext. Storytelling on- und offline. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. ● Kruse, O.: Lesen und Schreiben. Aktuelle Auflage. Konstanz: UTB. ● Matt, M.: The Story Telling Method. Aktuelle Auflage. Kindle Direct Publishing. ● Mitchell, W. J. T.: Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur. Aktuelle Auflage. München: C.H. Beck. ● Sammer, P.: Storytelling. Die Zukunft von PR und Marketing. Aktuelle Auflage. Heidelberg: O'Reilly / dpunkt.verlag. ● Schach, A.: Storytelling: Geschichten in Text, Bild und Film. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler.

LV 6.2: Visuelle Ausdrucksformen		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 2. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch

Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Grafik und Illustration <ul style="list-style-type: none"> ○ Seherfahrungen und Illustration ○ Genres und Erzählkonzepte ○ Künstlerische Positionen ○ Aktivierungskonzepte der Inspiration • Mit Bildern erzählen <ul style="list-style-type: none"> ○ Wahrnehmung und Wirkung von visuellen Mustern ○ Wirkungszusammenhänge von Bild und Sprache ○ Bild- und Textanalysen ○ Visuelle Strategien des Erzählens ○ Storytelling • Visuelle Ausdrucksformen <ul style="list-style-type: none"> ○ Erzählperspektiven einnehmen ○ Figuren und Charaktere gestalten ○ Erzählerische und visuelle Spannungsbögen konzipieren ○ Atmosphären, Stimmungen und Emotionen im Bild erzeugen und umsetzen ○ Stilistische und zeichnerische Ausdrucksweisen trainieren und verstärken • Erzählformate und -medien <ul style="list-style-type: none"> ○ Illustration ○ Graphic novel ○ Graphic recording ○ Comic-Reportagen, gezeichnete Berichterstattungen ○ Kurzgeschichten zeichnerisch umsetzen ○ Cartoons, Karikaturen und Editorial-Illustrationen • Übungen
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 217: Visuelle Ausdrucksformen <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abel, J.; Klein, C.: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Metzler. • Bammes, G.: Die Gestalt des Menschen. Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Aktuelle Auflage. München: Christophorus. • Hayashi H.: How To Draw Manga. Manga aus der richtigen Perspektive. Aktuelle Auflage. Hamburg: Carlsen Verlag. • Heise, C. G.: Große Zeichner des 19. Jahrhunderts. Aktuelle Auflage. Berlin: Mann. • Male, A.: Illustration. Theorie und Zusammenhänge. Aktuelle Auflage. Grünwald: Stiebner. • McCloud, S.: Comics richtig lesen. Aktuelle Auflage. Hamburg: Carlsen Verlag. • McCloud, S.: Comics machen. Aktuelle Auflage. Hamburg: Carlsen Verlag. • Ruddigkeit, R.: Freistil. Das Buch der Illustratoren. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt.

	<ul style="list-style-type: none">• Scheinberger, F.: Illustration – 100 Wege einen Vogel zu malen. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt.• Scheinberger, F.: Mut zum Skizzenbuch. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt.• Schröder, N.: Gute Laune ist ein Kriesgartikel. Deutsche und amerikanische Trickfilme, Comics und Cartoons als Mittel der Propaganda während des Zweiten Weltkrieges. Aktuelle Auflage. Berlin: be.bra.
--	--

Modul 7: Teamführung		
Modulverantwortliche/r: Dr. Thomas Hanstein		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 8 ECTS	Workload gesamt: 200 Stunden	Kontaktzeit (100 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 68 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M1 und M4 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, personal kompetent im Sinne eines grundlegenden Verständnisses für den Menschen und seine psychodynamischen Strukturen zu agieren und Gruppen verantwortlich zu leiten.</p> <p>Die Studierenden sind mit den Rollen und Rollenanforderungen an Teamleiter und Teammitglieder vertraut und in der Lage, die Zusammenarbeit effektiv zu organisieren und zu führen. Auf Leitungsebene steuern sie heterogene Gruppen in Agenturen, Abteilungen oder Netzwerken, sie kennen und nutzen die Unterschiede zwischen Arbeitsgruppen und Teams.</p> <p>Sie sind befähigt, die Heterogenität von kreativen Teams zu berücksichtigen und Innovationsprozesse zielorientiert zu begleiten und zu steuern. Sie kennen die Dynamik von heterogenen Gruppen, können Konflikte managen und konstruktiv lösen sowie Kommunikationsprozesse methodisch offen und wertschätzend begleiten und steuern. Dabei setzen sie Moderations- und Vermittlungstechniken konzept- und situationsangemessen ein.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die Zusammenarbeit in digitalen Arbeitswelten zu gestalten und methodisch sicher durchzuführen. Sie kennen die Merkmale des virtuellen Raums und können sich in diesem professionell bewegen und Mitarbeitende sowie Teams resonant und zielorientiert führen.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 7.1: Führung in digitalen Arbeitswelten LV 7.2: Teamführung und Teamentwicklung	
Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin 	

	<p>eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Referat (ca. 15 Min.) inkl. schriftlicher Ausarbeitung (ca. 5-10 Seiten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul baut auf den Modulen M1 und M4 auf und stellt die Basis für das Modul M10 dar.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A.)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 7.1: Führung in digitalen Arbeitswelten		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): <ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 32 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale digitalisierter Arbeitsprozesse <ul style="list-style-type: none"> ○ Digitalisierung im (beruflichen) Alltag ○ Treiber der Digitalisierung ○ Konsequenzen für die berufliche Rolle ○ Neue Mindsets und Architekturen ○ Digitalisierung von Inhalten und Prozessen • Zusammenarbeit im virtuellen Raum <ul style="list-style-type: none"> ○ Formate der digitalen Interaktion ○ Kommunikationsprozesse ○ Kreativ-soziale Teamprozesse ○ Präsentationformate ○ Übungen • Führung durch virtuelle Blasen <ul style="list-style-type: none"> ○ Strukturen digitalisierter Teamprozesse ○ Formate virtueller Begleitung und Führung ○ Passungsdialoge in der digitalen Arbeitswelt ○ Verbindlichkeit durch Resonanz und Feedback ○ Beispiele hybrider Erfolgsmodelle 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Methoden der Zusammenarbeit auf Distanz <ul style="list-style-type: none"> ○ Teamkollaboration durch geeignete Methoden, z. B.: Dropbox Feedback, Hybrides Lerncamp, Mini-Sprints, Sechs Hüte, Spinnennetz, Think Pair Share, Projekte virtuell, ○ Rotationsfeedback, World Café, Zielscheibe u. a. ○ Kollaboration und Feedback durch Tools und Software, z. B.: Eduscrum, CryptPad / ZumPad, Flinga, Oncoo, Trello, Mentimeter u. a.
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 727: Führung auf Distanz. Mit virtuellen Teams zum Erfolg (E-Book) • SH Nr. 802: Führung auf Distanz (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciesielski, M.: Digitale Führung: Wie die neuen Technologien unsere Zusammenarbeit wertvoller machen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer, Gabler. • Hanstein, T.; Lanig, A.: Spirituelle Kompetenz in digitalen Lern- und Arbeitswelten. Erfolgreich studieren und arbeiten mit Spirituellem Selbstmanagement 4.0. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: Tectum. • Hanstein, T.; Lanig, A.: Digital lehren. Das Homeschooling-Methodenbuch. Mit 64 erprobten Online-Methoden. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: Tectum. • Mütze-Niewöhner et. al. (Hrsg.): Projekt- und Teamarbeit in der digitalisierten Arbeitswelt. Herausforderungen, Strategien und Empfehlungen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer. • Schreiner, K.: Kulturelle Vielfalt richtig managen: Die neuen Herausforderungen der globalisierten Arbeitswelt. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Kamphausen Media. • Wörwag, S.; Cloots, A.: Zukunft der Arbeit - Perspektive Mensch. Aktuelle Forschungserkenntnisse und Good Practices. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer.

LV 7.2: Teamführung und Teamentwicklung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (60 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 24 Stunden ➤ davon Studienhefte: 36 Stunden
	Kontaktblöcke: 6 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch

Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamführung <ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen der Mitarbeiterführung ○ Rollen im Team und Reflexion der eigenen Rolle ○ Motivation und Motivationsquellen ○ Konfliktmanagement ○ Moderations- und Vermittlungstechniken • Teamentwicklung <ul style="list-style-type: none"> ○ Teamgründung und Teamaufbau ○ Phasen der Teamentwicklung ○ Begleitungsformate von Teams ○ Kommunikationsmodelle und -prozesse ○ Wertebasierte Kommunikation • Moderne Führungsansätze <ul style="list-style-type: none"> ○ Ansprüche der VUKA-Arbeitswelt ○ Aufgabentrias der Führungskraft ○ Führung durch soziale Kompetenz ○ Resonant, agil, transparent führen ○ Salutogenetische Führung • Selbstführung und Selbstmanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ Selbstführung als Grundlage von Teamführung ○ Aspekte des Selbstmanagements ○ Äußere und innere Rhythmen ○ mentale Mindsets und seelische Gesundheit ○ (Selbst-)Coaching als Führungskompetenz
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 647: Erfolgreiche Mitarbeiterführung durch soziale Kompetenz (E-Book) • SH Nr. 1005: Erfolgreiche Führung von Mitarbeitenden durch soziale Kompetenz (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andjelkovic, S.: Interkulturelle Teams führen. Diversität intelligent und kreativ nutzen. Aktuelle Auflage. Stuttgart: Schäffer & Poeschel. • Becker, J.; Ebert, H.; Pastoors, S.: Praxishandbuch berufliche Schlüsselkompetenzen. 50 Handlungskompetenzen für Ausbildung, Studium und Beruf. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. • Beckert, A.: Der Balanceakt zwischen Führung und Selbstorganisation. Aktuelle Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. • Beekhuis, A.; Stenreich, M.: Führungsinstinkt. Warum Führungserfolg auch Bauchsache ist. Aktuelle Auflage. Offenbach: Gabal. • Hanstein, T.: Selbstmanagement mit Coachingtools. Ressourcen erkennen, nutzen und pflegen. Mit Tools zum Hybrid- und Naturcoaching. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: Tectum. • Kühl, W.; Schäfer, E.: Intervision. Grundlagen und Perspektiven. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer.

	<ul style="list-style-type: none"> • Rickert, K.; Seibel, T.: Teamdynamik entwickeln, begleiten, gestalten. Ein Workbook für Trainer, Coachs und Facilitators. Aktuelle Auflage. Bonn: managerSeminare.
--	--

Modul 8: Designprozesse I		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Andreas Lanig		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 10 ECTS	Workload gesamt: 250 Stunden	Kontaktzeit (80 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 48 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M1 – M6 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen und Herausforderungen designrelevante Fragestellungen zu erkennen und in freie oder anwendungsorientierte Projekte zu überführen: Dies umfasst die Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung und Evaluation.</p> <p>Sie verstehen Design als partizipativen Prozess und können auf dieser Basis komplexe Designprozesse unter Berücksichtigung und Einbeziehung der Beteiligten von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung selbstständig allein oder im Team durchführen, bewerten und reflektieren. Sie sind in der Lage, komplexe und vielgestaltige Designprozesse zu steuern, konzeptionell vorzubereiten und zu begleiten sowie die Erkenntnisse nachvollziehbar zu dokumentieren und zu präsentieren.</p> <p>Den partizipativen Prozess verstehen sie als Entwicklungsprozess in Zusammenarbeit mit allen Beteiligten. Sie kennen die Rollen in diesem Prozess, können sie einsetzen und nehmen sie auch selbst anlassbezogen und souverän wahr, z.B. in der Vermittlung oder kreativen Beratung. Soziale, politische und wirtschaftliche Rahmenbedingungen und Konstellationen reflektieren sie problembezogen und richten Ziele und Methoden der Prozessgestaltung daran aus. Sie sind sensibilisiert für die gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen ihrer Tätigkeit.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 8.1: Prozessplanung LV 8.2: Partizipative Prozessgestaltung	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul kommt zur Anwendung im Modul M11. Es wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 8.1: Prozessplanung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design als Erfolgsfaktor <ul style="list-style-type: none"> ○ Designqualität: Traditionelle und moderne Konzepte ○ Rationale Designentscheidungen ○ Design als unternehmerische Strategie • Design als Prozess verstehen <ul style="list-style-type: none"> ○ Nachhaltigkeit und Wertschöpfung erreichen: Ziel und Ablauf des Designprozesses ○ Lineare Modelle ○ Zyklische Modelle 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Designprozesse umsetzen <ul style="list-style-type: none"> ○ Empirische Methoden der Designforschung ○ Kommunikationsmanagement ○ Agiles Projektmanagement ○ Scrum, Kanban, ... ○ Design Thinking • Zusammenarbeit im Designprozess <ul style="list-style-type: none"> ○ Rollen und Aufgaben im Designprozess ○ DIY und Co-Creation ○ Design als Vermittlung und Beratung • Prozessplanung zu einem freien oder angewandten Projekt
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Becker, J.; Kugeler, M.; Rosemann, M.: Prozessmanagement. Ein Leitfaden zur prozessorientierten Organisationsgestaltung. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. • Brecht-Hadraschek, B.; Feldbrügge, R.: Prozessmanagement: Geschäftsprozesse analysieren und gestalten. Aktuelle Auflage. München: Redline Verlag. • Faßbender, R.-R.; Thanhoffer, M.: Kreatives Projektmanagement. Mit Projektinszenierung innovative Ergebnisse fördern. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Holst, C.: Kultur in Interaktion. Co-Creation im Kultursektor. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Kusay-Merkle, U.: Agiles Projektmanagement im Berufsalltag. Für mittlere und kleine Projekte. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. • Mareis, C.; Held, M.; Joost, G.: Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. • Rodatz, C.; Smolarski, P. (Hrsg.): Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript.

LV 8.2: Partizipative Prozessgestaltung		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 24 Stunden ➤ davon Studienhefte: 26 Stunden
	Kontaktblöcke: 6 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch

Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designprozesse verstehen <ul style="list-style-type: none"> ○ Die Ausweitung der Designzone ○ Politische und soziale Rahmenbedingungen ○ Organisationale / Unternehmerische Ziele und Kontexte ○ Partizipation als Konzept • Partizipation als Strategie • Designprozesse umsetzen <ul style="list-style-type: none"> ○ Zielfindung und Zielformulierung ○ Recherche und Analyse: Partizipatorische Wissensproduktion ○ Ideenfindung und -entwicklung als partizipativer Prozess ○ Umsetzung und Präsentation ○ Evaluation und Dokumentation • Freies oder anwendungsorientiertes Projekt
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divjak, P.: Integrative Inszenierungen. Zur Szenografie von partizipativen Räumen. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. • Faßbender, R.-R.; Thanhoffer, M.: Kreatives Projektmanagement. Mit Projektinszenierung innovative Ergebnisse fördern. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Holst, C.: Kultur in Interaktion. Co-Creation im Kultursektor. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Kusay-Merkle, U.: Agiles Projektmanagement im Berufsalltag. Für mittlere und kleine Projekte. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. • Mareis, C.; Held, M.; Joost, G.: Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. • Rodatz, C.; Smolarski, P. (Hrsg.): Was ist Public Interest Design? Beiträge zur Gestaltung öffentlicher Interessen. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript.

Modul 9: Designtheorie		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Ralf Hoburg		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (100 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 68 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M1, M3 und M4 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden beweisen eine hohe Synthese- und Transferkompetenz, indem sie sich mit zentralen Thesen der Designtheorie sowohl aufgeschlossen wie kritisch befassen. Sie kennen und erkennen die politischen, sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Dimensionen des Designs und können diese kontextgebunden reflektieren und im Hinblick auf die gesellschaftspolitische Bedeutung des Designs einordnen.</p> <p>Die Studierenden setzen sich diskursiv mit Denkhaltungen, Designpositionen und Designgrenzen auseinander. Sie sind geübt in der Diskussion und können eigene Thesen souverän und auf Basis eines fundierten Fachwissens vertreten.</p> <p>Designrelevante Literatur zur Philosophie und zur Systemtheorie ist ihnen vertraut, sie können diese (selbst-)kritisch hinterfragen und sind in der Lage, aus zentralen Ideen und Gedanken der Philosophie oder der Systemtheorie Impulse für das Design zu entwickeln. Sie entwerfen eigenständig Forschungsfragen zu zentralen Fragen des Designs und entscheiden konkrete Wege der Operationalisierung von Designforschung. Forschungsmethoden wählen sie problembezogen aus, wenden sie eigenständig an und interpretieren die Ergebnisse kritisch. Sie haben ein Verständnis von ihrer Rolle als Designer*in im Spannungsfeld von Auftrag und Autorenschaft entwickelt; zentrale Erkenntnisse übertragen sie sozial verantwortlich und mit hohem Reflektionsvermögen auf Leitungsaufgaben im Kontext kreativer Prozesse.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 9.1: Systemisches Denken und Handeln LV 9.2: Designphilosophie	
Lehr- / Lernformen	Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen: <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Hausarbeit (ca. 15-20 Seiten Fließtext)
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul kommt zur Anwendung im Modul M11 und wird selbstständig eingesetzt im Modul M12. Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 9.1: Systemisches Denken und Handeln		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 3 ECTS	Workload gesamt: 75 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 34 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	Selbststudium: 25 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Systemtheorie und Systemwissenschaft <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung ○ Zentrale Theorien und Modelle ○ Historische Entwicklung und designspezifische Kontexte • Systemisches Denken und Handeln <ul style="list-style-type: none"> ○ Kybernetik und Steuerungssysteme ○ Kommunikation und Interaktion ○ Mathematik und Logik ○ Soziologie und Politik ○ Management und Leadership • Systeme erkennen, analysieren und bewerten • Selbstorganisation, Partizipation und Autopoiesis 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	

Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 299: Schlüsselwerke der Systemtheorie (E-Book) • SH Nr. 300: Systemisches Denken und Handeln im Design (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alexander, C.: A Pattern language. Aktuelle Auflage. Oxford: University Press. • Augé, M.: Nicht-Orte. Aktuelle Auflage. München: C.H.Beck. • Burckhardt, L.: Design ist unsichtbar. Entwurf, Gesellschaft & Pädagogik. Aktuelle Auflage. Berlin: Martin Schmitz Verlag. • Forrester, J.-W.: Grundzüge einer Systemtheorie. Principles of Systems. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Meadows, D.: Die Grenzen des Wachstums. Bericht des Club of Rome zur Lage der Menschheit. Aktuelle Auflage. München: DVA. • Schroer, M.: Räume der Gesellschaft. Soziologische Studien. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. • Vester, F.: Die Kunst vernetzt zu denken. Ideen und Werkzeuge für einen neuen Umgang mit Komplexität. Aktuelle Auflage. München: Pantheon.
------------------	--

LV 9.2: Designphilosophie		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 3. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 3 ECTS	Workload gesamt: 75 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 34 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ästhetische Erfahrung und die Designpraxis • Grundlagentexte zur sozialen und politischen Verantwortung des Designs in den Feldern: <ul style="list-style-type: none"> ○ Medienkultur und Medienethik ○ Mensch und Maschine ○ Archive und die Bewahrung von Welt ○ Bild und Bildverantwortung ○ Digitalisierung, Identität und Körper ○ Globalisierung und Individuum • Perspektiven und kritische Diskurse • Individuelle Literatur- und Medienarbeit 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 396: Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer 	

	<p style="text-align: center;">kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie (E-Book)</p> <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Engelhardt, N.; Schick, J.F.M. (Hrsg.): Erfinden, Schöpfen, Machen. Körper- und Imaginationstechniken. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. • Errichiello, O.: Einsamkeit und die psychologische Kraft der Marke. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. • Pörksen, Bernhard: Konstruktivismus. Medienethische Konsequenzen einer Theorie-Perspektive. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. • Ruf, O.: Designarchäologie. Zur Theorie der Gestaltung. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. • Schroer, M: Räume der Gesellschaft. Soziologische Studien. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. • Ritzer, I. (Hrsg.): Schlüsselwerke der Medienwissenschaft. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. • Ziemann, A.: Grundlagentexte der Medienkultur. Ein Reader. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS.
--	--

Modul 10: Designtransfer		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Bärbel Kühne		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 8 ECTS	Workload gesamt: 200 Stunden	Kontaktzeit (90 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 58 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus dem Modul M7 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, personal kompetent im Sinne eines grundlegenden Verständnisses für den Menschen und seine psychodynamischen Strukturen zu agieren und komplexe fachspezifische Inhalte adressatengerecht zu vermitteln.</p> <p>Die Studierenden kennen didaktische Konzepte und Vermittlungsstrategien und haben diese erfolgreich erprobt. Sie sind in der Lage, heterogene Gruppen und komplexe Prozesse zu leiten und zu moderieren. Die jeweiligen Beteiligten binden sie unter Berücksichtigung der Gruppensituation zielorientiert in die Aufgabenstellungen ein und gewährleisten durch konstruktives, konzeptionelles Handeln die Durchführung von situationsadäquaten Lern- und Lösungsprozessen.</p> <p>Die Studierenden sind befähigt, eigene praxisnahe Vermittlungskonzepte im beruflichen Feld zu entwickeln und umzusetzen. An der Schnittstelle zwischen unterschiedlichen Stakeholdern, Auftraggebern wie Adressaten, verstehen sie Design als vermittelnde Instanz und können ihre erlangten kommunikativen Kompetenzen erfolgreich an dieser Schnittstelle einsetzen. Der virtuelle Raum ist ihnen als Rahmen für eigene Vermittlungskonzepte vertraut. Die Methoden der digitalen Vermittlung und Interaktion setzen sie gezielt und lösungsorientiert ein, indem sie vorhandenes und neues Wissen zu traditionellen und digitalen Lehrkonzepten in ihre Konzepte integrieren. Sie verfügen über ein vielseitiges Repertoire an Vermittlungsmethoden, das sie eigenständig und autonom einsetzen.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 10.1: Methoden digitaler Interaktion LV 10.2: Vermitteln	
Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin 	

	<p>eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul kommt zur Anwendung im Modul M11 und wird selbstständig eingesetzt im Modul M12.</p> <p>Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 10.1: Methoden digitaler Interaktion		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 2 ECTS	Workload gesamt: 50 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden):
	Kontaktblöcke: 2 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der virtuelle Raum als Lehr- und Lernort <ul style="list-style-type: none"> ○ Entwicklung und Einordnung ○ der virtuelle Raum als Möglichkeitsraum ○ Analog und digital – was ist anders? ○ Technische Rahmenbedingungen und deren Wahrnehmung ○ Zeitliche Rahmenbedingungen und deren Wahrnehmung ○ Merkmale und Herausforderungen • Methoden und Medien digitaler Interaktion <ul style="list-style-type: none"> ○ Methoden der Zusammenarbeit ○ Methoden der Präsentation ○ Methoden der Moderation ○ Methoden der Wissensvermittlung • Formen der Zusammenarbeit im virtuellen Raum <ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen der Lehr- und Lernbeziehungen ○ Akteure im virtuellen Raum, Veränderung der Rollen ○ Digitale Zusammenarbeit effizient und interaktiv gestalten 	

Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 481: Methoden digitaler Interaktion <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieckmann, H.; Zinn, H.: Geschichte des Fernunterrichts. Aktuelle Auflage. Bielefeld: wbv. • Eckert, M.: Online-Lehre mit System. Wie man in der digitalen Lehre passgenaue Lernimpulse setzt und neue Lernerfahrungen ermöglicht. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Erpenbeck, J.; Sauter, S.; Sauter, W.: E-Learning und Blended Learning: Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Golowko, N.: Future Skills in Education. Knowledge Management, AI and Sustainability as Key Factors in Competence-Oriented Education. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer. • Handke, J.: Handbuch Hochschullehre Digital. Leitfaden für eine moderne und mediengestützte Lehre. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: tectum. • Hanstein, T.; Lanig, A.: Digital Lehren. Das Homeschooling-Methodenbuch. Aktuelle Auflage. Baden-Baden: Tectum. • Luppold, S.; Himmel, W.; Frank, H.-J.: Berührende Online-Veranstaltungen. So gelingen digitale Events mit emotionaler Wirkung. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler.

LV 10.2: Vermitteln			
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul	
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (60 Stunden):	
	Kontaktblöcke: 6 KB	<ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 24 Stunden ➤ davon Studienhefte: 36 Stunden 	
		Selbststudium: 90 Stunden	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen		Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didaktische Konzepte <ul style="list-style-type: none"> ○ Der Konzeptkreis ○ Das Didaktische Zimmer ○ Dramaturgie und Aufbau einer digitalen Vermittlungseinheit • Methoden und Medien der Vermittlung <ul style="list-style-type: none"> ○ Zusammenarbeit ○ Ideenfindung und Gedankensammlung ○ Wissensvermittlung und Wissenstransfer ○ Auflockerung und Erholung 		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentation und Dokumentation ○ Evaluation ○ Der individuelle „Methodenkoffer“ ● Vorbereitung, Durchführung und Evaluation einer digitalen Vermittlungseinheit
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 1011: Fachwissen lebendig vermitteln. Das Methodenhandbuch für Trainer und Dozenten (E-Book) ● SH Nr. 732: Vermitteln (Begleitheft) <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hartung, O.; Rumpf, M.: Lehrkompetenzen in der wissenschaftlichen Weiterbildung. Konzepte, Forschungsansätze und Anwendungen. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Jank, W.; Meyer, H.: Didaktische Modelle, Aktuelle Auflage. Berlin: Cornelsen. ● Mambrey, P.; Pipek, V.; Rohde, M.: Wissen und Lernen in virtuellen Organisationen. Konzepte, Praxisbeispiele, Perspektiven. Aktuelle Auflage. Heidelberg: Physica. ● Peterßen, W.: Kleines Methoden-Lexikon. Aktuelle Auflage. München: Oldenbourg. ● Riekhof, H.-C.; Schüle, H.: E-Learning in der Praxis. Strategien, Konzepte, Fallstudien. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer, Gabler. ● Standop, J.; Kron, F.W.; Jürgens, E.: Grundwissen Didaktik. Aktuelle Auflage. Stuttgart: UTB GmbH. ● Terhart, E.: Didaktik. Eine Einführung. Aktuelle Auflage. Leipzig: Reclam.

Modul 11: Designprozesse II		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Andreas Lanig		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 16 ECTS	Workload gesamt: 400 Stunden	Kontaktzeit (120 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 48 Stunden ➤ davon Studienhefte: 72 Stunden
	Kontaktblöcke: 12 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M2 – M6 und M8 – M10 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur.	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden sind befähigt, im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen und Herausforderungen designrelevante Fragestellungen zu erkennen und in freie oder anwendungsorientierte Projekte zu überführen: Dies umfasst die Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung und Evaluation.</p> <p>Die Studierenden kennen die Bedeutung gesellschaftlicher und sozialer Entwicklungen für das Design und gewinnen aus der Kenntnis dieser Wirkungszusammenhänge eine eigene gestalterische Position. Sie sind vertraut mit Konzepten des sozialen Designs im Kontext digitaler und globaler Gesellschaften und können in diesem Anforderungsprofil designrelevante Positionen entwickeln sowie berufspraktische Impulse setzen. Methoden des spekulativen und fiktionalen Designs setzen sie angemessen und ergebnisorientiert ein, um zukunftsfähige Konzepte zu entwickeln.</p> <p>Die Studierenden kennen aktuelle Positionen und Entwicklungen im Design und recherchieren eigenständig und mit kritischem Verständnis in einschlägigen Fachmedien und Tagungsbeiträgen; auf dieser Basis entwickeln sie Beiträge zur eigenen scientific community. Diese präsentieren sie souverän und sind in der Lage eigene Ergebnisse gegenüber Fachvertreter*innen zu vertreten. Sie tauschen sich sowohl mit Vertreter*innen akademischer als auch nicht-akademischer Handlungsfelder aus und sind in der Lage Entwicklungen im Bereich des Designs transparent und verständlich zu erläutern.</p> <p>Im weiteren Sinne reflektieren sie kritisch ihr berufliches Handeln in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen, entwickeln auf dieser Basis ihr berufliches Denken und Handeln weiter und daraufhin eine eigene Position in Annäherung und Abgrenzung zu den Entwicklungen im Fachgebiet Design.</p> <p>Im didaktischen Konzept des Curriculums ermöglicht das Modul eine Entfaltung medial-apparativer, narrativer und methodischer Fähigkeiten im Sinne des autorenhaften Design mit dem Ziel der Entwicklung einer eigenen gestalterischen Position und stellt damit eine gestalterisch komplexe Synthese der im bisherigen Studienverlauf erworbenen Kompetenzen dar.</p>	

Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen
Lehrveranstaltungen	LV 11.1: Future Studies LV 11.2: Designkonzepte LV 11.3: Designimpuls
Lehr- / Lernformen	Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen: <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Projektarbeit (ca. 10 Seiten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	Das Modul wird selbstständig eingesetzt im Modul M12. Das Modul ist verwendbar für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ sowie ggf. weitere Master-Studiengänge mit gestalterischem Schwerpunkt.
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 11.1: Future Studies		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (30 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 8 Stunden ➤ davon Studienhefte: 22 Stunden
	Kontaktblöcke: 2 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Designrelevante Aspekte der Zukunftsforschung <ul style="list-style-type: none"> ○ Begriffliche Einordnung ○ Historische Einordnung ○ Trends, Metatrends, gesellschaftlicher Wandel • Design für die Zukunft 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Theoretische Konzepte ○ Fallstudien und Best practise ● Designkonzepte, wie: <ul style="list-style-type: none"> ○ Social Design ○ Concept Design ○ Critical Design ○ Speculative Design ○ Design fiction
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Buckminster Fuller, R.: Critical Path. Aktuelle Auflage. London: Griffin. ● Dunne, A.; Raby, F: Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming, Aktuelle Auflage. Massachusetts: MIT Press. ● Gerhold, L. et al: Standards und Gütekriterien der Zukunftsforschung. Ein Handbuch für Wissenschaft und Praxis. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer VS. ● Krause, J.; Lichtenstein, C.: (Hrsg.): Your Private Sky. R. Buckminster Fuller. Design als Kunst einer Wissenschaft. Aktuelle Auflage. Baden: Müller. ● Müller-Friemauth, F.; Kühn, R.: Ökonomische Zukunftsforschung. Grundlagen – Konzepte – Perspektiven. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer. ● Tharp, B. M.; Tharp, S.: Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things. Aktuelle Auflage. Massachusetts: MIT Press. ● Yelavich, S.; Adams, B.: Design as future-making. Aktuelle Auflage. London: Bloomsbury Academic.

LV 11.2: Designkonzepte		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Konzeptionelle Erarbeitung eines forschenden oder angewandten Projekts <ul style="list-style-type: none"> ○ Zielfindung und Zielformulierung 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Strategien und Methoden der Recherche und Analyse ○ Ideenfindung, -bewertung und -entwicklung ○ Einordnung des individuellen Projekts in historische und aktuelle Kontexte ● Designentwicklungen <ul style="list-style-type: none"> ○ Diskurse kennen und hinterfragen ○ Strategien der Wissensbildung ○ Positionierung und kritische Reflexion
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Campbell, J.: Der Heros in tausend Gestalten. Aktuelle Ausgabe. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ● Dath, D.: Niegeschichte. Science-Fiction als Kunst- und Denkmaschine. Aktuelle Ausgabe. Berlin: Matthes & Seitz. ● Hinnen, A; Hinnen G: Reframe it! 42 Werkzeuge und ein Modell, mit denen Sie Komplexität meistern. Aktuelle Ausgabe. Hamburg: Murmann. ● Krippendorf, K.: Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design. Aktuelle Ausgabe. Basel: Birkhäuser. ● Peterson, J.: Warum wir denken, was wir denken. Wie unsere Überzeugungen und Mythen entstehen. Aktuelle Ausgabe. München: MVG Verlag. ● Pias, C.; Vogl, J. et al: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Boudrillard. Aktuelle Ausgabe. Stuttgart: DVA. ● Schmidbauer, K.; Knödler-Bunte, E.: Das Kommunikationskonzept. Konzepte entwickeln und präsentieren. Aktuelle Ausgabe. Potsdam: UMC.

LV 11.3: Designimpuls		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 6 ECTS	Workload gesamt: 150 Stunden	Kontaktzeit (50 Stunden): <ul style="list-style-type: none"> ➤ davon Präsenzzeit: 24 Stunden ➤ davon Studienhefte: 26 Stunden
	Kontaktblöcke: 6 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> ● Designrelevante Innovationsentwicklungen und -konzepte ● Impulse aus der aktuellen Designpraxis und Designforschung <ul style="list-style-type: none"> ○ best practise 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tagungen, Symposien, ... ○ Fachmedien ● Impulse in die aktuelle Designpraxis und Designforschung <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestaltungsprojekt ○ Studie, Experiment ○ Interview, Reportage ○ Vortrag, Fachartikel
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium
Literatur	<p>Pflichtliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SH Nr. 199: Wissenspool (Online-Reader): Design & Leadership <p>Ergänzende Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Campbell, J.: Der Heros in tausend Gestalten. Aktuelle Ausgabe. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ● Dath, D.: Niegeschichte. Science-Fiction als Kunst- und Denkmaschine. Aktuelle Ausgabe. Berlin: Matthes & Seitz. ● Engelhardt, N.; Schick, J.F.M.: Erfinden, Schöpfen, Machen. Körper- und Imaginationstechniken. Aktuelle Auflage. Bielefeld: Transkript. ● Papanek, V.: Design For The Real World. Aktuelle Auflage. London: Thames & Hudson. ● Peterson, J.: Warum wir denken, was wir denken. Wie unsere Überzeugungen und Mythen entstehen. Aktuelle Ausgabe. München: MVG Verlag. ● Pfeffer, F.: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Aktuelle Auflage. Mainz: Hermann Schmidt. ● Smith, C.: Design for the other 90 per cent. Aktuelle Auflage. Chicago: The University of Chicago Press. ● Literatur und Skripte nach Empfehlung durch den Lehrenden.

Modul 12: Master-Thesis und Kolloquium		
Modulverantwortliche/r: Prof. Dr. Bärbel Kühne		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. - 5. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 24 ECTS	Workload gesamt: 600 Stunden	Kontaktzeit (80 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 32 Stunden ➤ davon Studienhefte: 48 Stunden
	Kontaktblöcke: 8 KB	
Dauer und Häufigkeit: 2 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: Kompetenzen aus den Modulen M1-M11 sowie Kenntnisse aus der dort angegebenen Pflichtliteratur	Sprache: Deutsch / Englisch
Qualifikationsziele und Kompetenzen	<p>Die Masterarbeit bildet den erfolgreichen Abschluss des Master-Studiengangs „Design & Leadership – Führung im Kontext kreativer Prozesse (M.A.)“ sowie des Design-Studiums insgesamt. Die Studierenden bilden mit dieser Arbeit die im Studienverlauf erlangten fachlichen und personalen Kompetenzen ab und stellen ihr umfassendes und vertieftes Wissen und dessen Erschließung zum eigenen Fachgebiet projektbezogen dar.</p> <p>Die Studierenden planen und realisieren ein komplexes Designprojekt anwendungsorientierter, experimenteller oder forschender Art. Sie definieren das Ziel und reflektieren bei der Zielsetzung gesellschaftliche, wirtschaftliche und kulturelle Auswirkungen des Projekts. Sie führen das Projekt eigenständig durch und erschließen sich weiteres Wissen und weitere Kompetenzen autonom. Mit dem gewählten Thema setzen sie sich analytisch und reflektiert auseinander, Projektergebnisse argumentieren sie schlüssig unter Einbeziehung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden sowie der Entwicklungen des eigenen Berufsfelds. Ihre Ergebnisse und Entscheidungen argumentieren und verteidigen sie souverän sach- und fachbezogen gegenüber Vertreter*innen unterschiedlicher akademischer und nicht-akademischer Handlungsfelder und reflektieren sie im Kontext der Rahmenbedingungen designspezifischen Handelns und ethischer Verantwortung.</p> <p>Die Studierenden sind selbstständig wissenschaftlich tätig. Sie planen ihre Master-Thesis unter Anwendung geeigneter wissenschaftlicher Methodik eigenständig, entwerfen und modifizieren eine Zeit- und Ressourcenplanung, arbeiten effektiv und effizient an der Durchführung und reflektieren das Ergebnis kritisch im Hinblick auf ihr eigenes berufliches Handeln, die Entwicklungen im Berufsfeld Design sowie soziale und gesellschaftliche Erwartungen und Forderungen.</p>	
Inhalte des Moduls	s. Inhalte der Lehrveranstaltungen	
Lehrveranstaltungen	LV 12.1: Master-Disput LV 12.2: Master-Thesis und Kolloquium	

Lehr- / Lernformen	<p>Die Studierenden absolvieren ihr Studium anhand der folgende Lehr- / Lernformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Live-online oder reale Präsenzphasen: Diskussionsrunden, Fallarbeit, Gruppenarbeiten, Impulsreferate, kreative Rollenspiele, Präsentationen sowie asynchrone Kommunikation, seminaristischer Unterricht, vertiefende Übungen, Vorlesung • Studienhefte: Vor- und Nachbereitung der Präsenzphasen anhand des aktiven Durcharbeitens der Pflichtliteratur (Studienhefte, E-Books, Begleithefte, usw.), der Bearbeitung der darin eingebundenen Aufgaben sowie des Sichtens weiterer Literaturhinweise in den Studien-/Begleitheften • Selbststudium: Vertiefende Lektüre nach individuellem Interesse und Kenntnisstand anhand ergänzender Fachliteratur, Prüfungsvorbereitungen einschließlich Prüfungserbringung in Form von Abschluss- und Hausarbeiten sowie ggf. Praktika/Praxiszeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (Credits)	Master-Thesis (ca. 70-90 Seiten) und Kolloquium (max. 30 Minuten)
Verwendbarkeit des Moduls	<p>Das Modul baut auf den Modulen M1-M11 auf und schließt das Studium ab. Es kommt in anderen Studiengängen nicht zur Anwendung.</p> <p>Das Modul ist ausschließlich für den Master-Studiengang „Design & Leadership (M.A)“ verwendbar. Die Begleitveranstaltung „Master-Thesis und Kolloquium“ wird in allen Master-Studiengängen der Hochschule verwendet.</p>
Literatur	Angaben s. Lehrveranstaltungen

LV 12.1: Master-Disput		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 5. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 4 ECTS	Workload gesamt: 100 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 1 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation und kritische Reflektion von Zwischenergebnissen • Argumentation, Diskussion und Verteidigung der Designentscheidungen und gewählten Methodik • Coaching 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	

Literatur	Pflichtliteratur: <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 1136: Wissenschaftliches Arbeiten und wissenschaftliches Schreiben Ergänzende Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • individuell und nach Empfehlung durch die Lehrenden
------------------	---

LV 12.2: Master-Thesis und Kolloquium		
Qualifikationsstufe: Master	Studienhalbjahr: 4. - 5. Sem.	Modulart: Pflichtmodul
Leistungspunkte (Credits): 20 ECTS	Workload gesamt: 500 Stunden	Kontaktzeit (40 Stunden): ➤ davon Präsenzzeit: 16 Stunden ➤ davon Studienhefte: 24 Stunden
	Kontaktblöcke: 4 KB	
Dauer und Häufigkeit: 2 Semester, halbj.	Teilnahmevoraussetzungen: s. Modulbeschreibungen	Sprache: Deutsch / Englisch
Inhalte der LV	Die Lehrveranstaltung vermittelt u.a. folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Erarbeitung eines selbst gewählten Themas • Forschungsfragen erkennen, entwickeln und definieren • Themen- und Zielformulierung • Motivation, Methodik und Aufbau einer Abschlussarbeit • Zeit- und Selbstmanagement • Präsentation und Rhetorik • Kolloquium 	
Lehr- / Lernformen	(Online-gestütztes) Seminar mit Übungen in realer (oder live-online) Präsenz; Arbeit mit Studienheften; Selbststudium	
Literatur	Pflichtliteratur: <ul style="list-style-type: none"> • SH Nr. 1136: Wissenschaftliches Arbeiten und wissenschaftliches Schreiben Ergänzende Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • Beifuss, A.; Holzbaur, U.: Projektmanagement für Studierende. Strategie und Methode für ein erfolgreiches Studium. Aktuelle Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. • Franck, N.; Sary, J.: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Aktuelle Auflage. Paderborn: Schöningh UTB. • Heesen, B.: Wissenschaftliches Arbeiten. Methodenwissen für das Bachelor-, Master- und Promotionsstudium. Aktuelle Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler. • Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten: Eine Einführung für Wirtschaftswissenschaftler. Aktuelle Auflage. Heidelberg: Physica-Verlag. • Oehrich, M.: Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Aktuelle Auflage. Berlin / Heidelberg: Springer Gabler. 	

	<ul style="list-style-type: none">• Stock, S.; Schneider, P.; Peper, E.; Molitor, E.: Erfolgreich wissenschaftlich arbeiten. Aktuelle Auflage. Berlin / Heidelberg: Springer Gabler.• Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten: erfolgreich bei Bachelor- und Masterarbeit. Aktuelle Auflage. München: Vahlen.• individuell und nach Empfehlung durch die Lehrenden
--	--