

Amtliche Bekanntmachungen

Nummer 492

Potsdam, 23.07.2025

Modulhandbuch für den Masterstudiengang
Design (M.A.)

(zugehörige Studien- und Prüfungsordnung ABK
Nr. 491 vom 23.07.2025)

Nichtamtliches Inhaltsverzeichnis

Modulhandbuch für den Masterstudiengang Design (M.A.)	1
I Module der Fachhochschule Potsdam	2
M.D 1 Thesientwicklung I. Einführung in die Designforschung	2
M.D 2 Reading Group	4
M.D 3 Studio X – Extended	6
M.D 4 Interdisciplinary Futures	9
M.D 5 Design Leadership	11
M.D 6 Studio Z – Zoom	14
M.D 7 Teaching Experience	16
M.D 8 Thesientwicklung II. Master Proposal	18
Freier Wahlbereich	20
II Module Double Degree National Taipei University of Technology	21
M.D 9 Electives I	21
M.D 10 Electives II	23
III Abschlussarbeit und Kolloquium	25
Module handbook for the Master's degree programme Design (M.A.)	26
I Modules of the University of Applied Sciences Potsdam	27
M.D 1 Thesis Development I. Introduction to Design Research	27
M.D 2 Reading Group	29
M.D 3 Studio X – Extended	31
M.D 4 Interdisciplinary Futures	33
M.D 5 Design Leadership	35
M.D 6 Studio Z – Zoom	37
M.D 7 Teaching Experience	39
M.D 8 Thesis Development II. Master Proposal	41
Free elective area	43
II Modules Double Degree National Taipei University of Technology	44
M.D 9 Electives I	44
M.D 10 Electives II	46
III Final thesis and colloquium	48

Modulhandbuch für den Masterstudiengang Design (M.A.)

Auf Grundlage von:

- § 23; § 81 Abs. 2 Nr. 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes vom 09.04.2024 (GVBl.I/24, [Nr. 12]) geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 21.06.2024 (GVBl.I/24, [Nr. 30], S.32),
- § 4 der Hochschulprüfungsverordnung (HSPV) vom 04.03.2015 (GVBl. II/15, Nr. 12 vom 10.03.2015) in der Fassung vom 07.07.2020 (GVBl.II/20 (Nr.58)) zuletzt geändert durch Artikel 3 des Gesetzes vom 09.04.2024 GVBl.I/24, [Nr. 12], S.80),
- § 22 Abs. 1 der Grundordnung (GO) der Fachhochschule Potsdam (ABK Nr. 310) vom 24.04.2017,
- § 1 Abs. 2; § 5 der Rahmenordnung für Studium und Prüfungen (RO-SP) der Fachhochschule Potsdam (ABK Nr. 293) vom 30.08.2016 in der Fassung der 2. Änderungssatzung vom 7.12.2022 (ABK Nr. 293a2)
- und § 7 Abs. 9 der Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Design (M.A.) (ABK Nr. 491) vom 23.07.2025

hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Design am 09.04.2025 das vorliegende Modulhandbuch erlassen, das der Senat am 04.06.2025 zustimmend zur Kenntnis genommen hat.¹

Das Modulhandbuch gilt für alle Studierenden, die ihr Studium zum Wintersemester 2025/26 oder später aufnehmen.

¹ Genehmigt durch die Präsidentin der Fachhochschule Potsdam am 04.07.2025.

I Module der Fachhochschule Potsdam

M.D 1 Thesientwicklung I. Einführung in die Designforschung	
English title	Thesis Development I. Introduction to Design Research
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Pflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Einführung in die Wissenschaftstheorie, Wissenskulturen und Theorien des Designs – Konzepte, Potentiale und Limitationen inter-, trans- und multidisziplinärer Forschung – Vorstellung der Forschungsfelder und Profillinien des Fachbereichs Design und der Fachhochschule Potsdam sowie der Vernetzung mit regionalen, nationalen und internationalen Partnern – Repetitorium in Kernthemen und -methoden der Potsdamer Designstudiengänge Methodische Inhalte – Einführung in die Rolle, Methoden sowie Forschungsdesigns und Forschungsprozesse methodisch-theoretischer, praxisgeleiteter und ästhetisch-künstlerischer Designforschung – Quantitative und qualitative Forschungsmethoden, Mixed-Methods-Designs – Methoden zur Weiterentwicklung und Reflexion der eigenen Masterarbeit sowie zur Strukturierung des Masterstudiums – Vorstellung und Anwendung von Kreativ- und Innovationsmethoden für die eigene Theorie- und Forschungsarbeit Fächerübergreifende Inhalte – Projektentwicklung: Forschungsvorhaben vorbereiten und planen – Vertiefung wissenschaftlichen Arbeitens – Prinzipien von Forschungs- und Wissenschaftsethik – Achtsamkeit und Selbstfürsorge in Arbeitswelten
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – kennen verschiedene Wissenskulturen und methodisch-theoretische, praxisgeleitete sowie ästhetisch-künstlerische Zugänge in der Designforschung. – können Forschungsfragen und Problemstellungen formulieren.

	– sind vertraut mit dem Aufbau und Argumentationsstrategien wissenschaftlicher und ästhetisch-künstlerischer Arbeiten im Design. – können eigenständig einen wissenschaftlich fundierten Überblick über ein spezifisches Forschungsgebiet und offene Forschungsfragen erlangen. – reflektieren das erkenntnistheoretische Fundament der eigenen Masterarbeit. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – können Verfahren und Methoden der Designforschung hinsichtlich ihrer Sinnhaftigkeit für gegebene Fragestellungen, z.B. im Rahmen der eigenen Masterarbeit, bewerten und sicher anwenden. – verfügen über Methoden zur Strukturierung ihres Masterstudiums und ihrer Masterarbeit. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – haben vertiefte Kenntnisse über Recherchemethoden zur Suche, Strukturierung und Lektüre wissenschaftlicher Literatur. – kennen forschungsethische Prinzipien und sind für ethische Implikationen ihrer eigenen Forschung sensibilisiert. – kennen Verfahren und Praxen für Stressmanagement und Selbstfürsorge.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Präsentation (30 Min.), unbenotet
Studienleistung	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur Designtheorie und Designforschung
Verwendbarkeit des Moduls	Europäische Medienwissenschaft (M.A.)

M.D 2 Reading Group	
English title	Reading Group
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Pflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Grundlegende Texte aus der Designtheorie und Designforschung sowie die Designpraxis betreffende technologische, sozioökonomische, ökologische und ethisch relevante Entwicklungen (z.B. feministische Wissenschaftstheorie, postkoloniale Theorie, künstliche Intelligenz, Robotik, Anthropozän, sozialökologische Transformation) – Aktuelle Konzepte und Studien zu zukünftigen Entwicklungsperspektiven von Designpraxis und Designforschung Methodische Inhalte – Verfahren der Inhaltsanalyse von Texten – Struktur und Aufbau eines survey papers Fächerübergreifende Inhalte – Förderung der Lese-, Analyse-, Interpretations- und Argumentationskompetenz englischsprachiger Fachliteratur
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – können grundlegende Schlüsseltexte und aktuelle Forschungsartikel zur Designtheorie und -forschung sowie für die Designpraxis relevante Entwicklungen diskutieren und zusammenfassend bewerten. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – können ein survey paper erstellen. – erlangen Formulierungskompetenz und können wissenschaftlich qualifizierte Lesereaktionen und Diskussionsprotokolle verfassen. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – sind in der Lage, englische Fachtexte effektiv und effizient zu erfassen.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Lektürekurs (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)

Modulprüfung	Survey paper, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur Information Visualization & Management
Verwendbarkeit des Moduls	Urbane Zukunft (M.A.), Europäische Medienwissenschaft (M.A.)

M.D 3 Studio X – Extended	
English title	Studio X – Extended
ECTS-Leistungspunkte	20
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 530
Modulart	Pflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Konzeption und Durchführung eines zweisemestrigen Forschungsprojektes zu einer designfachlichen oder transdisziplinären Fragestellung, die aktuelle, designimmanente oder gesellschaftliche Herausforderungen aufgreift und im Kontext gestalterischer Perspektiven und Methoden reflektiert und bearbeitet wird. Dabei sollen Studierende der verschiedenen Designdisziplinen in Teams zusammen forschen und voneinander lernen. Das übergeordnete Thema des Projektes orientiert sich an den Forschungsschwerpunkten und Profillinien des Fachbereichs Design und der Fachhochschule Potsdam. Die im Studio X behandelten Fragestellungen sind für jeden Masterjahrgang unterschiedlich und werden für die Studieninteressierten jeweils frühzeitig auf der Website des Masterprogramms kommuniziert. – Praktische Übungen und Anwendungen in Design als Spekulation, Designforschung, künstlerische Praxis oder Problemlösung – Analytische und kritische Auseinandersetzung mit designspezifischen – technologischen, ästhetischen, ökologischen, ökonomischen, ethischen, phänomenologischen, semiotischen, sozialen u.ä. – Fragestellungen Methodische Inhalte – Anwendung von Methoden praxisbasierter, praxisgeleiteter und ästhetisch-künstlerischer Designforschung – Kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendung und deren Ergebnissen in Bezug auf Projektarbeit, Projektorganisation, wissenschaftliches und praktisches Arbeiten Fächerübergreifende Inhalte – Kommunikationskompetenz: Narration, Argumentation, Visualisierung sowie Inszenierung von Entwürfen und Forschungsergebnissen – Sozialkompetenz: Reflexion der eigenen Rolle in Teams mit interdisziplinären Hintergründen – Selbstkompetenz: Reflexion der eigenen Stärken und Schwächen sowie individuellen Schwerpunktsetzung

	hinsichtlich Designkompetenzen und zukünftiger beruflicher Entwicklungsperspektiven
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – verfügen über ein vertieftes Verständnis über die im Studioprojekt verhandelten gestalterischen, technologischen oder gesellschaftlichen Veränderungs- und Transformationsprozesse. – sind in der Lage, aktuelle ästhetisch-künstlerische, wissenschaftliche und gesellschaftliche Diskurse zur Relevanz von Design im Kontext der Projektarbeit zu reflektieren und sich an ihnen zu beteiligen. – verfügen über vertiefte Fachkenntnisse zu den jeweiligen behandelten Projektinhalten. – erlangen eine fachliche Ausgangsbasis für die Formulierung und interdisziplinäre Bearbeitung einer forschungsorientierten Masterarbeit. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – können Methoden der Designforschung flexibel bei der Bearbeitung ihrer jeweiligen Projektthemen anwenden. – verfügen über ein Verständnis der jeweils aktuellen Fachdiskurse und des methodischen Instrumentariums. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – sind befähigt, interdisziplinäre Projekte zu entwickeln, zu koordinieren und als Teamarbeit erfolgreich durchzuführen. – verfügen über Forschungskompetenzen zur Aneignung aktuellen Wissens aus verschiedenen relevanten Disziplinen und wissen dieses kontextabhängig anzuwenden. – sind in der Lage, Ergebnisse in Kurzvorträgen und mit Hilfe spezifischer medialer Formate angemessen zu präsentieren. – erlangen didaktische und formal-ästhetische Umsetzungskompetenz: visuelle Beweisführung, mediale Projektierung, gestalterische Inszenierung.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studenttrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design

Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen Interface-, Kommunikations- und Produktdesign (B.A.)
Verwendbarkeit des Moduls	Keine

M.D 4 Interdisciplinary Futures	
English title	Interdisciplinary Futures
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Pflicht (Studientracks Design4, Design4E), Wahlpflicht (Studientrack Design2)
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Kritisch-reflexive Designmethoden, z.B. Critical Design, Speculative Design, Design Fiction, Design for Debate, Discursive Design oder Adversarial Design für die Bewertung, Reflexion und Exploration neuer Technologien und Anwendungen hinsichtlich sozioökonomischer, ökologischer und ethischer Implikationen – Forschung zur Gültigkeit und Zuverlässigkeit von Prognosen und förderlichen Geisteshaltungen und kognitiven Stilen, z.B. Superforecasting – Ausgewählte Modelle für Futures Literacy-Kompetenzen Methodische Inhalte – Inhalte sowie Vor- und Nachteile von Methoden der Zukunftsforschung und Design Futuring wie z.B. Trend- und Szenarioanalysen, Simulationen, Zukunftswerkstätten und weiteren partizipativen Methoden – Anwendung von ausgewählten Methoden der Zukunftsforschung und Design Futuring, bzw. kritisch-reflexiven Designmethoden in einem Praxisprojekt Fächerübergreifende Inhalte – Zentrale Begriffe und ethisch-philosophische Grundlagen der Technikethik sowie Technik- und Designfolgenabschätzung – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die wissenschaftlichen Grundlagen und Methoden zur Erforschung, Konstruktion und Reflexion von Zukunftsvorstellungen und Zukunftsbildern in Gesellschaft, Politik und Wirtschaft. – kennen die Kompetenzen, die mit dem Begriff Futures Literacy verbunden werden. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – kennen gängige Methoden der Zukunftsforschung und kritisch-reflexive Designmethoden und können diese

	praxisnah für gestalterische und transdisziplinäre Fragestellungen anwenden. – sind in der Lage, wissenschaftlich fundierte Urteile über die Qualität von Prognosen abzugeben. – verfügen über Methoden für den Erwerb und die didaktische Vermittlung von Futures Literacy-Kompetenzen. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – kennen zentrale Konzepte der Technikethik sowie Technik- und Designfolgenabschätzung und können diese auf Forschungsdesigns und bei der Auswahl von Methoden anwenden. – können ihre eigenen Denkweisen und kognitiven Muster kritisch reflektieren, in einem Team kommunizieren und diskutieren.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Präsentation zum Praxisprojekt in Teamarbeit (30 Min.), unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Sommersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur Design of Software Interfaces
Verwendbarkeit des Moduls	Urbane Zukunft (M.A.), Europäische Medienwissenschaft (M.A.)

M.D 5 Design Leadership	
English title	Design Leadership
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Pflicht (Studientracks Design4, Design4E), Wahlpflicht (Studientrack Design2)
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Entwicklung von Designkompetenz und Designstrategien: Aufbau und Führung von Designteams in Industrie, Start-ups, öffentlichen Institutionen oder NGOs – Einführung in die Managementtheorie und -methoden – Grundlagen betriebswirtschaftlicher Prozesse – Management von Start-up-Aktivitäten: Wie wird eine Idee auf der Grundlage unternehmerischer Aktivitäten in ein Start-up-Unternehmen gebracht – Entwicklung sozialer Innovationen (Social Entrepreneurship), Public Private Partnerships im Feld kommunaler und sozialer Dienstleistungen – Strategic Foresight und Schlüsselemente der Organisations- und Unternehmensstrategieentwicklung sowie entsprechende Planungsprozesse – Karrierepfade nach dem Masterabschluss; Design Leadership, Entrepreneurship, akademische Berufswege, z.B. Promotion etc. Methodische Inhalte – Methoden aus den Bereichen Organisations- und Unternehmensstrategieentwicklung, Strategic Foresight und Entrepreneurship für den Einsatz im Kontext Design Leadership Fächerübergreifende Inhalte – Projektmanagement – Innovationsmanagement – Interkulturelles Handlungswissen: Fähigkeit, in interkulturellen Situationen effektiv und angemessen zu agieren; sie wird durch bestimmte Einstellungen, emotionale Aspekte, (inter-)kulturelles Wissen, spezielle Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie allgemeine Reflexionskompetenz befördert
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – sind in der Lage, kreative und transformative Arbeiten in der Industrie, öffentlichen Institutionen oder NGOs zu leiten und ein Designteam aufzubauen.

	– kennen grundlegende Elemente des Managements in Unternehmen und Institutionen. – kennen die verschiedenen Rollen und Verantwortlichkeiten in Organisationen und verstehen Entscheidungsprozesse in Unternehmen und öffentlichen Institutionen. – haben die Fähigkeit entwickelt, unternehmerische Aktivitäten und Entscheidungen kritisch zu reflektieren. – kennen Instrumente zur Erfolgs- und Wirksamkeitsmessung bzw. zur Messung der Designmaturität (Key-Performance-Indicators). – sind mit Grundelementen des Rechnungswesens und den Finanzinstrumenten vertraut, wie z.B. Gewinn- und Verlustrechnungen. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die Leistungsfähigkeit und Grenzen der erlernten Methoden und können diese benennen. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – sind in der Lage, ihre zukünftige (Führungs-)Rolle in der Designbranche und mit dieser verbundenen Arbeitskontexten besser definieren zu können. – können komplexe Aufgaben in funktionsübergreifenden und internationalen Teams bearbeiten, Konflikte im Team lösen und die Teamleitung übernehmen. – sind vertraut mit zentralen Konzepten der Kommunikation wie Gruppendynamik, Führung, Gesprächsführung und Konfliktbearbeitung. – können sich selbst organisieren und ihre Zeit einteilen sowie zielorientiert und selbstständig arbeiten. – kennen die Prinzipien für verantwortungsvolle Innovationen, um die ethische Entwicklung und Anwendung neuer Technologien, Produkte und Services zu gewährleisten.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Präsentation (30 Min.), unbenotet oder Projektarbeit, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Sommersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*in Design (M.A.)

Verwendbarkeit des Moduls	Keine
----------------------------------	-------

M.D 6 Studio Z – Zoom	
English title	Studio Z – Zoom
ECTS-Leistungspunkte	15
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 380
Modulart	Pflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Gestalterisches oder methodisch-theoretisches Vertiefungsprojekt als (a) Weiterführung des Studio X-Projektes, (b) designdisziplinäre Vertiefung entlang der Denominationen im Fachbereich Design oder (c) Vorstudie zur Masterarbeit – Das Studio Z-Projekt ist in der Regel eine Einzelarbeit und ermöglicht den Studierenden die bereits erworbenen gestalterischen, fachlichen und methodischen Kompetenzen zu vertiefen und im Kontext einer umfassenden Fragestellung weiterzuentwickeln Methodische Inhalte – Spezialisierung der Methodenkompetenz in Bezug auf Projektarbeit, Projektorganisation, wissenschaftliches und gestalterisches Arbeiten Fächerübergreifende Inhalte – Training der individuellen Schwerpunktsetzung und Weiterentwicklung der eigenen Gestalter*innenpersönlichkeit – Kommunikationskompetenz: Narration, Argumentation, Visualisierung sowie Inszenierung von Entwürfen und Forschungsergebnissen im Kursverband
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – haben die bereits erworbenen fachlichen Kompetenzen vertieft sowie konzeptionelle und praktische, wissenschaftliche und designtheoretische Fähigkeiten im Kontext einer umfassenden Fragestellung erprobt und weiterentwickelt. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – haben ihre Methodenkompetenz in Bezug auf Projektarbeit, Projektorganisation, wissenschaftliches und gestalterisches Arbeiten vertieft. – setzen die im bisherigen Studium und ggf. der Berufspraxis erworbenen Methodenkompetenzen gezielter und bewusster für die Projekt- und/oder Theoriearbeit ein.

	Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – können ihre spezifischen fachlichen Fähigkeiten, eine komplexe theoretisch-praktische oder theoretische Fragestellung zu bearbeiten, einschätzen. – haben sich durch eine Spezialisierung und individuelle Schwerpunktsetzung zunehmend zu Gestalter*innenpersönlichkeiten mit eigenen Themen, Schwerpunkten und Zielen entwickelt.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen Interface-, Kommunikations- und Produktdesign (B.A.)
Verwendbarkeit des Moduls	Keine

M.D 7 Teaching Experience	
English title	Teaching Experience
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	35 / 115
Modulart	Pflicht (Studientracks Design4, Design4E), Wahlpflicht (Studientrack Design2)
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Planung, Erarbeitung, Durchführung und Evaluation einer Lehrveranstaltung oder eines Workshops (z.B. innerhalb der Projektwochen oder im Co-Teaching Format) zu individuellen Themen und auf Grundlage individueller fachlicher Kompetenzen der Studierenden – Didaktische Konzepte für Lehr- und Lernarrangements für Designstudiengänge Methodische Inhalte – Feedback und Evaluation in Lehr- und Lernarrangements – Didaktische Methodik für Lehr- und Lernarrangements für Designstudiengänge Fächerübergreifende Inhalte – Sozialkompetenz: Empathie, Konfliktmanagement, Durchsetzungsfähigkeit, Kompromissfähigkeit, interkulturelle Kompetenz – Selbstmanagement, Zeitmanagement
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – kennen didaktische Formate zur Wissensvermittlung in Gestaltungsstudiengängen. – verfügen über Kompetenzen zur medialen Aufbereitung und Vermittlung fachspezifischer Themen. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – können didaktische Formate wie Lehrveranstaltung oder Workshops planen, erarbeiten, durchführen und evaluieren. – können Feedbackinstrumente entwerfen, professionell Feedback geben, Feedback annehmen, angemessen auf Kritik reagieren, gesammeltes Feedback kritisch auswerten und Schlüsse daraus ableiten. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden:

	– verfügen über Sozialkompetenzen: Empathie, Konfliktmanagement, Durchsetzungsfähigkeit, Kompromissfähigkeit, interkulturelle Kompetenz. – verfügen über kommunikative Fähigkeiten für die Gestaltung motivierender und wertschätzender Lehr- und Lernarrangements und Lern- und Gruppenprozesse. – verfügen über Planungs- und Zeitmanagementkompetenz.
Lehr- und Lernformen	Tutorium (2 SWS Tutoring und 2 SWS Betreuung)
Modulprüfung	Projektdokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studenttrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*in Design (M.A.)
Verwendbarkeit des Moduls	Keine

M.D 8 Thesientwicklung II. Master Proposal	
English title	Thesis Development II. Master Proposal
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Pflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Erstellung eines kompakten, designwissenschaftlich fundierten Proposals und einer Forschungsfrage für die Masterarbeit – Entwicklung und Erprobung von Argumentations- und Präsentationsstrategien am Beispiel der eigenen Masterarbeit – Formen medialer Aufbereitung, Dramaturgie, Narrationen und Vermittlungskonzepte für Forschungsergebnisse – Kritische Diskussion der Dramaturgie, Schlüssigkeit, Visualität etc. Methodische Inhalte – Recherche und Bewertung wissenschaftlicher Literatur und des Forschungsstands für eine spezifische Forschungsfrage – Methoden medialer Aufbereitung, Dramaturgie, Narrationen und Vermittlungskonzepte für Forschungsergebnisse Fächerübergreifende Inhalte – Wissenschaftliches und kreatives Schreiben – Einführung in die Wissenschafts- und Designkommunikation
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – sind dazu in der Lage, eigene designwissenschaftliche Fragestellungen zu entwickeln und in ein Proposal mit Gliederung, Hypothese/Forschungsfrage, Zeitplan etc. zu überführen. – können am Beispiel der eigenen Masterarbeit komplexe Problemstellung schärfen und Lösungspfade hinsichtlich ihrer Plausibilität iterativ weiterentwickeln. – haben ihr Verknüpfungsvermögen und ihre Diskursfähigkeit in Richtung kultur- oder designwissenschaftlicher sowie transdisziplinärer Fragestellungen trainiert. – kennen Praktiken für einen didaktischen Argumentations-/Präsentationsaufbau (Kausalität, Dramaturgie, Visualität). Methodische Kompetenzen Die Studierenden:

	– können wissenschaftliche Literatur zum Stand der Forschung für eine spezifische Forschungsfrage recherchieren und bewerten. – können geeignete Methoden medialer Aufbereitung, Dramaturgie, Narrationen und Vermittlungskonzepte für Forschungsergebnisse auswählen und anwenden. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – kennen die Prinzipien wissenschaftlichen und kreativen Schreibens und können wissenschaftliche Texte verfassen. – verfügen über Kompetenzen zur Vermittlung wissenschaftlicher und gestalterischer Themen für eine breite Zielgruppe.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Präsentation zum Entwicklungsstand der Masterarbeit (15 Min.), unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Sommersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur Designtheorie und Designforschung
Verwendbarkeit des Moduls	Keine

Freier Wahlbereich

Es können Wahlmodule aus dem Angebot der Fachhochschule Potsdam (insb. FLEX – Freier Wahlbereich) oder anderer Hochschulen im In- und Ausland gewählt werden.

Die Modulbeschreibungen der FLEX-Module sind dem Modulhandbuch FLEX – Freier Wahlbereich (ABK Nr. 452) vom 26.06.2023 in der jeweils geltenden Fassung zu entnehmen.

II Module Double Degree National Taipei University of Technology

M.D 9 Electives I	
English title	Electives I
ECTS-Leistungspunkte	15
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	115 / 335
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Vertiefende Kenntnisse zu selbstgewählten Schwerpunkten aus dem Spektrum der Wahlpflichtfächer – Prototyping and Interaction Design – Analytical Sketching – Research Design for Design – Virtual Reality Application – User Experience Design and Measurement – Human-Computer Interaction Design – Design Thinking – Electronic Music and Sound Design – Service Design for Interactive Technology Methodische Inhalte – Vertiefte Methodik zu einem selbstgewählten Themenbereich Fächerübergreifende Inhalte – Integration des Fachwissens in übergeordnete Zusammenhänge
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die theoretischen Schwerpunkte im gewählten Themenbereich. – haben ihr Wissen in Fachgebieten, die sich sinnvoll mit dem selbst gewählten Studienprofil kombinieren lassen, vertieft bzw. ergänzt. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die methodischen Schwerpunkte des selbstgewählten Themenbereichs und können diese anwenden. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – verfügen über methodische und analytische Fähigkeiten sowie kreatives und vernetztes Denken.

Lehr- und Lernformen	– Vertiefungsseminar oder Übung (4 SWS) – Vertiefungsseminar oder Übung (6 SWS)
Modulprüfung	Portfolio (individuelle Prüfungsformate), benotet
Studienleistungen	Ggf. individuelle Studienleistung
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studientrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	National Taipei University of Technology
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*in Design (M.A.)
Verwendbarkeit des Moduls	Interaction Design (MDes)

M.D 10 Electives II	
English title	Electives II
ECTS-Leistungspunkte	20
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	135 / 465
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	Fachbezogene/fachpraktische Inhalte – Vertiefende Kenntnisse zu selbstgewählten Schwerpunkten aus dem Spektrum der Wahlpflichtfächer – Prototyping and Interaction Design – Analytical Sketching – Research Design for Design – Virtual Reality Application – User Experience Design and Measurement – Human-Computer Interaction Design – Design Thinking – Electronic Music and Sound Design – Service Design for Interactive Technology Methodische Inhalte – Vertiefte Methodik zu einem selbstgewählten Themenbereich Fächerübergreifende Inhalte – Integration des Fachwissens in übergeordnete Zusammenhänge
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die theoretischen Schwerpunkte im gewählten Themenbereich. – haben ihr Wissen in Fachgebieten, die sich sinnvoll mit dem selbst gewählten Studienprofil kombinieren lassen, vertieft bzw. ergänzt. Methodische Kompetenzen Die Studierenden: – kennen die methodischen Schwerpunkte des selbstgewählten Themenbereichs und können diese anwenden. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: – verfügen über methodische und analytische Fähigkeiten sowie kreatives und vernetztes Denken.

Lehr- und Lernformen	– Vertiefungsseminar (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Portfolio (individuelle Prüfungsformate), unbenotet
Studienleistungen	Ggf. individuelle Studienleistung
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Studenttrack Design4E: English B2
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Zwei Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	National Taipei University of Technology
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*in Design (M.A.)
Verwendbarkeit des Moduls	Interaction Design (MDes)

III Abschlussarbeit und Kolloquium

Die Regelungen für die Masterarbeit und das Kolloquium sind § 12 Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Design (M.A.) (ABK Nr. 491) vom 23.07.2025 in der jeweils geltenden Fassung zu entnehmen.

Module handbook for the Master's degree programme Design (M.A.)

Based on:

- § 23; § 81 para. 2 No. 1 of the Brandenburg Higher Education Act of 09 April 2024 (GVBl.I/24, [No. 12]) amended by Article 2 of the Act of 21 June 2024 (GVBl.I/24, [No. 30], p.32),
- § 4 of the University Examination Ordinance (HSPV) of 04 March 2015 (GVBl. II/15, No. 12 of 10 March 2015) in the version of 07 July 2020 (GVBl.II/20 (No.58)) last amended by Article 3 of the Act of 09 April 2024 GVBl.I/24, [No. 12], p.80),
- § 22 para. 1 of the Basic Regulations (GO) of the University of Applied Sciences Potsdam (ABK No. 310) of 24.04.2017,
- § 1 para. 2; § 5 of the Framework Regulations for Studies and Examinations (RO-SP) of the University of Applied Sciences Potsdam (ABK No. 293) of 30 August 2016 in the version of the 2nd amendment statute of 07 December 2022 (ABK No. 293a2)
- and § 7 para. 9 of the Study and Examination Regulations for the Master's degree programme in Design (M.A.) (ABK No. 491) of 23 July 2025

the Department Council of the Department of Design issued the present module handbook on 09 April 2025, which the Senate took note of and approved on 04 June 2025.²

The module handbook applies to all students commencing their studies in the winter semester 2025/26 or later.

² Approved by the University President of the University of Applied Sciences Potsdam on 04 July 2025.

I Modules of the University of Applied Sciences Potsdam

M.D 1 Thesis Development I. Introduction to Design Research	
German title	Thesisentwicklung I. Einführung in die Designforschung
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	45 / 105
Module type	Mandatory
Contents	Subject-related/practical contents – Introduction to the theory of science, knowledge cultures and design theory – Examination of the concepts, potentials and limitations of inter-, trans- and multidisciplinary research – Presentation of the research areas and profile lines of the Department of Design and the Potsdam University of Applied Sciences, including collaboration with regional, national and international partners – Review of the core topics and methodologies of the design programmes at Potsdam Methodical contents – Introduction to the roles, methodologies, research designs and processes in the methodological-theoretical, practice-led and aesthetic-artistic design research – Exploration of quantitative and qualitative research methods, including mixed-method designs – Methods for advancing and critically reflecting on one's own Master's thesis, as well as for structuring the overall Master's programme – Presentation and application of creative and innovation methods for your own theoretical and research work Interdisciplinary contents – Project development: preparing and planning research projects – Consolidation of scientific work – Principles of research and scientific ethics – Mindfulness and self-care in working environments
Learning outcomes	Subject-related/practical competences The students: – are familiar with various knowledge cultures as well as methodological, theoretical, practice-oriented and aesthetic-artistic approaches in design research. – are capable of formulating precise research questions and problems. – possess an understanding of the structure and argumentative strategies employed in both scientific and aesthetic-artistic works within the field of design.

	– are able to independently develop a scientifically grounded overview of a specific research area and identify open research questions. – critically reflect on the epistemological foundations of their own Master's thesis. Methodical competences The students: – are able to critically evaluate and confidently apply design research procedures and methods in relation to their relevance and appropriateness for specific research questions, particularly within the context of their own Master's thesis. – possess methodological tools for effectively structuring both their Master's degree programme and their Master's thesis. Interdisciplinary competences The students: – possess in-depth knowledge of research methodologies for locating, structuring, and critically engaging with academic literature. – understand the principles of research ethics and are attuned to the ethical implications of their own research practices. – are familiar with strategies and best practices for stress management and self-care within academic and professional contexts.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (4 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Presentation (30 min.), ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every winter semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Professorship Design Theory and Design Research
Module usability	European Media Studies (M.A.)

M.D 2 Reading Group	
German title	Reading Group
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	45 / 105
Module type	Mandatory
Contents	Subject-related/practical contents – Foundational texts in design theory and design research, examined in the relation to technological, socio-economic, ecological, and ethical developments that affect design practice (e.g. feminist science theory, postcolonial theory, artificial intelligence, robotics, the Anthropocene, and socio-ecological transformation) – Contemporary theories and studies addressing future trajectories in design practice and design research Methodical contents – Procedures for analyzing the content of texts – Structure and organisation of a survey paper Interdisciplinary contents – Promotion of reading, analysis, interpretation and argumentation skills in English-language specialist literature
Learning outcomes	Subject-related/Practical competences The students: – are able to critically engage with and synthesize foundational key texts and contemporary research articles in design theory and research, as well as developments pertinent to design practice. Methodical competences The students: – are able to produce a comprehensive survey paper. – develop formulation skills, enabling them to compose academically sound reading responses and discussion summaries. Interdisciplinary competences The students: – are able to understand English specialist texts effectively and efficiently.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (4 SWS) or reading course (4 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Survey paper, ungraded

Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	English B2
Frequency	Every winter semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Professorship Information Visualisation & Management
Module usability	Urban Future (M.A.), European Media Studies (M.A.)

M.D 3 Studio X – Extended	
German title	Studio X – Extended
ECTS credit points	20
Workload (contact and self-study time in hours)	70 / 530
Module type	Mandatory
Contents	Subject-related/practical contents – Conception and implementation of a two-semester research project on a design-related or transdisciplinary question, that addresses current, design-immanent or social challenges and is reflected and processed in the context of design perspectives and methods. Students from the various design disciplines will work together in teams to conduct research and learn from each other. The overarching theme of the project is based on the research focuses and profile lines of the Department of Design and the Potsdam University of Applied Sciences. The issues dealt with in Studio X are different for each Master's year and are communicated to prospective students at an early stage on the Master's programme website. – Practical exercises and applications in design as speculation, design research, artistic practice or problem solving – Analytical and critical examination of design-specific - technological, aesthetic, ecological, economic, ethical, phenomenological, semiotic, social, etc. - issues Methodical contents – Application of methods of practice-based, practice-led and aesthetic-artistic design research – Critical reflection on methods, their application and their results in relation to project work, project management, organization, scientific and practical work Interdisciplinary contents – Communication skills: Ability to narrate, argue, visualize, and stage of design concepts and research outcomes effectively – Social skills: Capacity to reflect on one's role within teams and to collaborate constructively – Self-competence: Critical self-reflection on personal strengths and weaknesses, as well as identification of individual areas for development in design competencies and future professional development prospects
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – have an in-depth understanding of the studio project negotiated creative, technological or societal change and social transformation processes.

	– are able to recognize current aesthetic-artistic, scientific and social discourses on the relevance of design in the context of project work. – have in-depth specialist knowledge of the respective project content. – acquire a professional starting point for the formulation and interdisciplinary processing of a research-oriented final thesis. Methodical competences The students: – can apply design research methods flexibly when working on their respective project topics. – have an understanding of current specialist discourses and methodological instruments. Interdisciplinary competences The students: – are proficient in initiating, managing, and successfully executing interdisciplinary projects within collaborative team environments. – demonstrate advanced research competencies, enabling them to source, assess and contextually apply current knowledge from diverse academic and professional fields. – are skilled in presenting findings clearly and persuasively through concise oral presentations and the use of appropriate media formats. – acquire pedagogical and formal-aesthetic implementation skills, including visual communication, media planning, and the creative staging of content.
Forms of teaching and learning	Design and research project (6 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Presentation (30 min.), ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every winter semester
Duration	Two semesters
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Heads of the degree programme Interface, Communication and Product Design (B.A.)
Module usability	None

M.D 4 Interdisciplinary Futures	
German title	Interdisciplinary Futures
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	45 / 105
Module type	Mandatory (Study tracks Design4, Design4E), Compulsory elective (Study track Design2)
Contents	Subject-related/practical contents – Critical and reflective design methods such as Critical Design, Speculative Design, Design Fiction, Design for Debate, Discursive Design or Adversarial Design are employed to evaluate, reflect on, and explore emerging technologies and their applications, particularly with regard to their socio-economic, ecological and ethical implications – Research into the validity and reliability of forecasts, including the development of productive mindsets and cognitive styles – for example superforecasting – is also a part of the repertoire – Selected models for future literacy skills Methodical contents – Contents as well as advantages and disadvantages of methods of futurology and design futuring such as trend and scenario analyses, simulations, future workshops and other participatory methods – Application of selected methods of future research and design futuring, or critical-reflective design methods in a practical project Interdisciplinary contents – Central concepts and ethical-philosophical foundations of technology ethics as well as technology and design impact assessment – Joint reflection, communication and discussion within the course group
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – are familiar with the scientific principles and methods for researching, constructing and reflecting on visions and images of the future in society, politics and business. – know the competences associated with the term Futures Literacy. Methodical competences The students: – are familiar with common methods of futurology and critical-reflexive design methods and can apply these in a practical way to design and transdisciplinary issues.

	– are able to make scientifically sound judgements about the quality of forecasts. – have methods for the acquisition and didactic teaching of futures literacy skills. Interdisciplinary competences The students: – are familiar with key concepts of technology ethics as well as in technology and design impact assessment, and are able to apply these to research design and methodological choices. – are capable of critically reflecting on their own thinking patterns and cognitive frameworks, and can engage in effective communication and discussion within a team.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (4 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Presentation on the practical project in teamwork (30 min.), ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every summer semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Professorship Design of Software Interfaces
Module usability	Urban Future (M.A.), European Media Studies (M.A.)

M.D 5 Design Leadership	
German title	Design Leadership
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	45 / 105
Module type	Mandatory (Study tracks Design4, Design4E), Compulsory elective (Study track Design2)
Contents	Subject-related/practical contents – Development of design competence and design strategies: Development and management of design teams in industry, start-ups, public institutions or NGOs – Introduction to management theory and methods – Fundamentals of business management processes – Management of start-up activities: How an idea is brought into a start-up company on the basis of entrepreneurial activities – Development of social innovations (social entrepreneurship), public-private partnerships in the field of municipal and social services – Strategic foresight and key elements of organizational and corporate strategy development as well as corresponding planning processes – Career paths after the Master's degree; design leadership, entrepreneurship, academic career paths, e.g. doctorate etc. Methodical contents – Methods from the fields of organizational and corporate strategy development, strategic foresight and entrepreneurship for use in the context of design leadership Interdisciplinary contents – Project management – Innovation management – Intercultural action knowledge: Ability to act effectively and appropriately in intercultural situations; it is characterized by certain attitudes, emotional aspects, (inter)cultural knowledge, special promotes skills and abilities as well as general reflective competence
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – are able to lead creative and transformative work in industry, public institutions or NGOs and build a design team. – know the basic elements of management in companies and institutions. – know the different roles and responsibilities in organizations and understand decision-making processes in companies and public institutions.

	– have developed the ability to critically reflect on entrepreneurial activities and decisions. – know instruments for measuring success and effectiveness and for measuring design maturity (key performance indicators). – are familiar with the basic elements of accounting and financial instruments, such as profit and loss statements. Methodical competences The students: – know the capabilities and limitations of the methods learnt and can name them. Interdisciplinary competences The students: – are able to better define their future (leadership) role in the design industry and related work contexts. – can handle complex tasks in cross-functional and international teams, resolve conflicts within the team and take on team leadership. – are familiar with central concepts of communication such as group dynamics, leadership, dialogue and conflict management. – are able to organize themselves and manage their time as well as work independently and in a goal-oriented manner. – are familiar with the principles of responsible innovation to ensure the ethical development and application of new technologies, products and services.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (4 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Presentation (30 min), ungraded or project work, ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every summer semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Head of degree programme Design (M.A.)
Module usability	None

M.D 6 Studio Z – Zoom	
German title	Studio Z – Zoom
ECTS credit points	15
Workload (contact and self-study time in hours)	70 / 380
Module type	Mandatory
Contents	Subject-related/practical contents – Design or methodological-theoretical in-depth project as (a) continuation of the Studio X project, (b) design-disciplinary specialisation along the denominations in the Department of Design or (c) preliminary study for the final thesis – The Studio Z project is usually an individual project and enables students to deepen the creative, technical and methodological skills they have already acquired and to develop them further in the context of a comprehensive question. Methodical contents – Specialization of methodological competence with regard to project work, project organization, scientific and creative work Interdisciplinary contents – Training in individual focus areas and the cultivation of a distinct creative identity – Communication skills: the ability to narrate, argue, visualize, and stage design concepts and research outcomes effectively within the course group
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – have deepened the professional competencies previously acquired, and have tested and further developed conceptual, practical, scientific and design-theoretical skills within the framework of a comprehensive research question. Methodical competences The students: – have deepened their methodological skills with regard to project work, project organisation, scientific and creative work. – use the methodological skills acquired in their previous studies and, if applicable, their professional practice in a more targeted and conscious manner for project and/or theoretical work.

	Interdisciplinary competences The students: – are able to critically assess their specific professional competencies in addressing complex theoretical-practical or purely theoretical issues. – have progressively evolved into independent creative professionals, developing their own thematic interests, areas of specialization, and individual goals through focused study and practice.
Forms of teaching and learning	Design and research project (6 SWS) or studio and project work (6 SWS)
Module examination	Design work incl. documentation, graded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every winter semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Heads of the degree programme Interface, Communication and Product Design (B.A.)
Module usability	None

M.D 7 Teaching Experience	
German title	Teaching Experience
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	35 / 115
Module type	Mandatory (Study tracks Design4, Design4E), Compulsory elective (Study track Design2)
Contents	Subject-related/practical contents – Planning, development, implementation and evaluation of a course or workshop (e.g. within the project weeks or in co-teaching format) on individual topics and based on the students' individual professional competencies – Didactic concepts for teaching and learning arrangements for design degree programmes Methodical contents – Feedback and evaluation in teaching and learning arrangements – Didactic methodology for teaching and learning arrangements for design degree programmes Interdisciplinary contents – Social skills: empathy, conflict management, assertiveness, ability to compromise, intercultural competence – Self-management, time management
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – know didactic formats for imparting knowledge in design degree programmes. – have skills in the media preparation and communication of subject-specific topics. Methodical competences The students: – can plan, develop, implement and evaluate didactic formats such as courses or workshops. – can design feedback instruments, give feedback professionally, accept feedback, react appropriately to criticism, critically evaluate collected feedback and draw conclusions from it. Interdisciplinary competences The students: – have social skills: Empathy, conflict management, assertiveness, ability to compromise, intercultural competence.

	– have communicative skills for designing motivating and appreciative teaching and learning arrangements and learning and group processes. – have planning and time management skills.
Forms of teaching and learning	Tutorial (2 SWS tutoring and 2 SWS supervision)
Module examination	Project documentation, ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Head of degree programme Design (M.A.)
Module usability	None

M.D 8 Thesis Development II. Master Proposal	
German title	Thesisentwicklung II. Master Proposal
ECTS credit points	5
Workload (contact and self-study time in hours)	45 / 105
Module type	Mandatory
Contents	Subject-related/practical contents – Creation of a compact, design-science-based proposal and a research question for the final thesis – Development and testing of argumentation and presentation strategies using the example of one's own final thesis – Forms of media preparation, dramaturgy, narratives and communication concepts for research results – Critical discussion of dramaturgy, coherence, visuality etc. Methodical contents – Research and evaluation of scientific literature and the state of research for a specific research question – Methods of media preparation, dramaturgy, narratives and communication concepts for research results Interdisciplinary contents – Scientific and creative writing – Introduction to science and design communication
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – are able to formulate their own research questions in the field of design and translate them into a structured proposal, including a clear outline, hypothesis/research question and a timeline. – can use the example of their own final thesis to clarify complex problems and iteratively develop plausible solution strategies. – have strengthened their ability to establish conceptual connections and engage in academic discourse on cultural, design-related and transdisciplinary issues. – are familiar with practices for a didactic structuring and presentation of arguments (causality, dramaturgy, visuality). Methodical competences The students: – can research and evaluate scientific literature on the current state of research for a specific research question.

	– are able to select and apply suitable methods of media preparation, dramaturgy, narratives and communication concepts for research results. Interdisciplinary competences/key qualifications The students: – know the principles of scientific and creative writing and can write scientific texts. – have the skills to communicate scientific and creative topics to a broad target group.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (4 SWS) or studio and project work (4 SWS)
Module examination	Presentation on the development status of the final thesis (15 min.), ungraded
Study performance	None
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every summer semester
Duration	One semester
Teaching department	Department of Design
Module responsibility	Professorship Design Theory and Design Research
Module usability	None

Free elective area

Elective modules can be chosen from the range of modules offered by the University of Applied Sciences Potsdam (in particular FLEX – Free Elective Modules) or other universities in Germany and abroad.

The module descriptions for FLEX modules can be found in the module handbook FLEX – Free Elective Modules (ABK No. 452) of 26 June 2023 in the currently valid version.

II Modules Double Degree National Taipei University of Technology

M.D 9 Electives I	
German title	Electives I
ECTS credit points	15
Workload (contact and self-study time in hours)	115 / 335
Module type	Compulsory elective
Contents	Subject-related/practical contents – In-depth knowledge of self-selected focus areas from the range of elective subjects – Prototyping and Interaction Design – Analytical Sketching – Research Design for Design – Virtual Reality Application – User Experience Design and Measurement – Human-Computer Interaction Design – Design Thinking – Electronic Music and Sound Design – Service Design for Interactive Technology Methodical contents – In-depth methodology on a self-chosen topic area Interdisciplinary contents – Integration of specialist knowledge in superordinate contexts
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – know the theoretical focal points in the chosen subject area. – have deepened or expanded their knowledge in subject areas that can be meaningfully combined with their chosen study profile. Methodical competences The students: – know the methodological focal points of the subject area they have chosen and can apply them. Interdisciplinary competences The students: – have methodical and analytical skills as well as creative and networked thinking.
Forms of teaching and learning	– Advanced seminar or exercise (4 SWS) – Advanced seminar or exercise (6 SWS)

Module examination	Portfolio (individual examination formats), graded
Study performance	Individual study achievements, if required
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every semester
Duration	Two semester
Teaching department	National Taipei University of Technology
Module responsibility	Head of degree programme Design (M.A.)
Module usability	Interaction Design (MDes)

M.D 10 Electives II	
German title	Electives II
ECTS credit points	20
Workload (contact and self-study time in hours)	135 / 465
Module type	Compulsory elective
Contents	Subject-related/practical contents – In-depth knowledge of self-selected specialisations from the range of compulsory elective subjects – Prototyping and Interaction Design – Analytical Sketching – Research Design for Design – Virtual Reality Application – User Experience Design and Measurement – Human-Computer Interaction Design – Design Thinking – Electronic Music and Sound Design – Service Design for Interactive Technology Methodical contents – In-depth methodology on a self-chosen topic area Interdisciplinary contents – Integration of specialist knowledge in superordinate contexts
Learning outcomes	Subject-related competences The students: – know the theoretical focal points in the chosen subject area. – have deepened or expanded their knowledge in subject areas that can be meaningfully combined with their chosen study profile. Methodical competences The students: – know the methodological focal points of the subject area they have chosen and can apply them. Interdisciplinary competences The students: – have methodical and analytical skills as well as creative and networked thinking.
Forms of teaching and learning	Advanced seminar (6 SWS) or studio and project work (6 SWS)
Module examination	Portfolio (individual examination formats), ungraded

Study performance	Individual study achievements, if required
Prerequisites for participation in the module	Study track Design4E: English B2
Frequency	Every semester
Duration	Two semesters
Teaching department	National Taipei University of Technology
Module responsibility	Head of degree programme Design (M.A.)
Module usability	Interaction Design (MDes)

III Final thesis and colloquium

The regulations for the Master's thesis and the colloquium can be found in § 12 of the Study and Examination Regulations for the Master's degree programme in Design (M.A.) (ABK no. 492) of 23 July 2025 in the currently valid version.