

MODULHANDBUCH
M.A. INTERACTION DESIGN

Übersicht nach Bereichen **MODULPLAN MID**

Module	Lehrveranstaltungen	Art	PL	WS Sem		SoSe Sem		3. Sem	
				SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP
1 Basic Interaction Design				4	10	2	5		
1.1	Computational Design	Se	EA,PRO	4	5				
1.2	Design Methods	Se	EA,PRO			2	5		
2 Intersections				2	5	2	5		
2.1	Psychology	Co	H/PRO			2	5		
2.2	History and Culture	Co	H/PRO			2	5		
2.3	Emerging Technologies	Co	H/PRO	2	5				
3 Wahlpflicht // 1 von 2				4	5	2	5		
3.1	Interaction Design Repertoire	Se	EA,PRO	4	5				
3.2	Produktdesign CAD / CAM	Se	K	2	5				
4 Projects				6	15	6	15		
4.1.1	Project 01	P	EA/E,PRÄ	4	10				
4.1.2	Project 01 Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation	P,Co	H/PRO, PRÄ/M	2	5				
4.2.1	Project 02	P	EA/E,PRÄ			4	10		
4.2.2	Project 02 Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation	P,Co	H/PRO, PRÄ/M			2	5		
5 Master								2	30
5.1	Master Proposal	Co	H,M					2	5
5.2	Master Thesis	P,Co	E,D,M						25
Summe				16	30	12	30	2	30

Legende:

Arten von studienbegleitenden Prüfungsleistungen sowie Teilnahmenachweise:

1. Klausur (K)
2. Mündliche Prüfung (M)
3. Hausarbeit (H)
4. Entwurf (E)
5. Experimentelle Arbeit (EA)
6. Wissenschaftliches Projekt (WP)
7. Referat (R)
8. Praxisbericht/Praktikumsbericht (PB)/die Praxisarbeit (PA)
9. Präsentation (Prä)
10. Gruppenpräsentation (GP)
11. Projektbericht (Pro)
12. Faktenblatt (F)
13. Einsendeaufgabe (EAg)
14. Seminarbeitrag (SB)
15. Ausstellung (Aus)
16. Teilnahmenachweis (TN)

Legende zum Regelstudien- und Prüfungsplan:

- A = Art der Lehrveranstaltung
 SWS= Semesterwochenstunden (á 45 Minuten)
 V = Vorlesung
 S = Seminar
 Ü = Übung
 Ko = Kolloquium
 LP = Laborpraktika
 P = Projekte
 Exk = Exkursionen

- PVL = Prüfungsvorleistung
 PL = Prüfungsleistung
 C = Credits
 K = Klausur
 M = Mündliche Prüfung
 H = Hausarbeit
 E = Entwurf
 EA = Experimentelle Arbeit
 WP = Wissenschaftliches Projekt
 R = Referat
 PB = Praktikumsbericht/Praxisbericht
 PA = Praxisarbeit
 Prä = Präsentation
 GP = Gruppenpräsentation
 Pro = Projektbericht
 F = Faktenblatt
 EAg = Einsendeaufgabe
 SB = Seminarbeitrag
 TN = Teilnahmenachweis

/ = oder; die Art der PL wird zu Beginn des Moduls bekannt gegeben

(z. B. M/K = Mündliche Prüfung oder Klausur)

, = und (z. B. V,Ü = Vorlesung und Übung)

* = Die Bewertung dieser Prüfungsleistungen erfolgt unbenotet (§ 22 gilt entsprechend)

PVL werden im Fachbereich abgeprüft

Übersicht nach Verlauf **PRÜFUNGSPLAN MID**

Sem	Module	Kennung	Lehrveranstaltungen	verantwortlich	PL	Workload h	CP LV	CP M
WS	Basic Interaction Design	1.1	Computational Design	Prof. Dominik Schumacher	EA,PRO	150	5	5
WS	Intersections	2.3	Emerging Technologies	Dr. Sandra Maria Geschke	H/PRO	150	5	5
WS	Wahlpflicht // 1 von 2	3.1	Interaction Design Repertoire	Prof. Steffi Hußlein	EA,PRO	150	5	5
WS		3.2	Produktdesign CAD / CAM	Prof. Hagen Kluge	K	150	5	5
WS	Projects	4.1.1	Project 01	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	EA/E,PRÄ	300	10	15
WS		4.1.2	Project 01 Präsentation & designspezifische wissenschaftl. Dokumentation	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	H/PRO, PRÄ/M	150	5	
						900	30	30
SOSE	Basic Interaction Design	1.2	Design Methods	Prof. Steffi Hußlein	EA,PRO	150	5	5
SOSE	Intersections	2.1	Psychology	Lehrbeauftragte/r	H/PRO	150	5	5
SOSE		2.2	History and Culture	Dr. Sandra Maria Geschke	H/PRO	150	5	5
SOSE	Projects	4.2.1	Project 02	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	EA/E,PRÄ	300	10	15
SOSE		4.2.2	Projekt 02 Präsentation & designspezifische wissenschaftl. Dokumentation	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	H/PRO, PRÄ/M	150	5	
						900	30	30
3	Master	5.1	Master Colloquium	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	H,M	150	5	30
3		5.2	Master Thesis	Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher	M,EA/E,PRO	750	25	
						900	30	30

MODULVERZEICHNIS

MID

Basic Interaction Design

1

Intersections

2

Wahlpflicht // 1 von 2

3

Projects

4

Master

5

Basic Interaction	1
Computational Design	1.1
Design Methods	1.2

Erläuterung der Modulkennung - Beispiel:



MODULBLATT 1.1.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Computational Design (Basic Interaction Design)	MID_1.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Seminar	4	5	Entwurf, Dokumentation

Workload	
30	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
80	Selbständige Übungsarbeiten
20	Rechercharbeit
20	Präsentationsvorbereitung
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Modul beleuchtet das Potential computerbasierter Systeme und Technologien, um moderne Industrieprodukte zu entwerfen. Für das Physical Computing werden die elektrotechnischen Grundlagen für einen qualifizierten und selbständigen Umgang mit Sensor und Mikrocontrollertechnik vermittelt. Dazu wird das Ein- und Ausgabeverhalten rechnergestützter Systeme in Hard- und Software analysiert, um neue Interaktionstechniken zu entwickeln. Dieses Wissen wird in praktischen Übungen vertieft und experimentell ausgelotet. Studierende werden vertraut mit informatischen Konzepten und befähigt, eigene funktionale Softwareprototypen zu entwickeln, die die Interaktivität entsprechender Entwürfe simulieren. Zu den informatischen Konzepten gehören z.B. Datenstrukturen, Kontroll- und Verzweigungsstrukturen, Algorithmen, Web Technologien und Datenbanken. Das Prototyping in verschiedenen Programmierumgebungen erfordert vertieftes Wissen und Fertigkeiten im Bereich der Elektrotechnik und Informatik ebenso wie analytisches Denken und kreative Anwendung wissenschaftlicher, gesellschaftlicher und ethischer Erkenntnisse. Das Fachwissen beider Disziplinen dient als Basis, um sowohl in Projekten während der Konzeptphase als auch bei der Entwicklung von Prototypen auf alle zur Verfügung stehenden Interaktionstechnologien zurückgreifen zu können.

Lernziele / Kompetenzen

- // Verständnis grundlegender Konzepte des Physical Computing, um physische und digitale Welt in interaktiven Szenarien und Produkten zusammenzuführen.
- // Grundlegende und interdisziplinäre Kompetenzen der Elektrotechnik und Informatik
- // Eigenständige innovative Wissensanwendung und Transfer auf neuartige Problemstellungen
- // Soziale Kompetenz im Umgang mit Expert_innen anderer Fachrichtungen

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	MID_1.2, MID_1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2,	MID_5.1.2

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dominik Schumacher / Prof. Dr. Dieter Schwarzenau	Einschreibeliste

Hinweise



MODULBLATT 1.2.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)		Code
Design Methods (Design Methods)		MID_1.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden
keine		8-13
Pflichtmodul	X	Fachsemester
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
Wahlmodul	-	Sommersemester
		1/2
		X

1.1.

1.2.

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Seminar	2	5	Entwurf, Dokumentation

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
80	Selbständige Übungsarbeiten
20	Rechercharbeit
20	Präsentationsvorbereitung
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In diesem In diesem Design Methods Seminar lernen Studierende die Anwendung von Experience Design Strategien, Evaluationsmethodiken und designspezifische Methoden, sowie die Analyse, Gestaltung und Evaluation von Informations- und Kommunikationssystemen, speziell von interaktiven Produkten/ lot's und Services stehen im Fokus des Seminars: Experience Design, Design Methoden, Evaluationsmethodiken, User-Centered Design, Usability und Design Thinking, Co-Kreation für interaktive Produkte, Services und Systeme werden aus unterschiedlichen Blickrichtungen beleuchtet. Der Mensch mit seinen individuellen und sozialen Bedürfnissen steht im Mittelpunkt der Betrachtung. An Hand von exemplarischen Beispielen werden Erfahrungen mit Usern gesammelt, die Erkenntnisse analysiert, mit geeigneten Visualisierungstechniken eines*r Interface Designer*in dargestellt und in den eigenen Design Prozess integriert, um bei zunehmender Informationsüberflutung und technischer Überforderung die Zufriedenheit des Nutzers zu schaffen. In der Regel werden drei Zwischen- und eine Abschlusspräsentation erwartet. Die Veranstaltung des Moduls kombiniert projektorientiertes forschendes Lernen mit frontaler dozentenzentrierter Wissensvermittlung.

LAB: Eye Tracking Tobii - Forschung zur Blickerfassung

Lernziele / Kompetenzen

Die Teilnehmer_innen werden ein eigenständiges kritisches Verständnis für Designmethodiken entwickeln und ihre Anwendbarkeit im Designprozess prüfen, bewerten und konzeptionell einsetzen lernen, um sinnvolle Bedienkonzepte für nachhaltig gestaltete interaktive Systeme zu entwickeln. Von zentraler Bedeutung für die designspezifische Wissensvertiefung im Bereich der Entwurfmethodiken, der theoretischen Vermittlung und der praktischen Anwendung von Evaluationstools ist die Analyse der MenschMaschine Kommunikation, die Auseinandersetzung mit dem Menschen, der Maschine und den möglichen Interaktionen. Das Verständnis für typische interdisziplinäre Arbeitsweisen im Designprozess wird geschärft. Die Tools des User Experience Design werden laufend auf den neusten Stand des Wissens gebracht und etabliert.

// Interaction Design Strategien und Methoden // Einführung in effiziente Evaluierung von Benutzerbedürfnissen // Beherrschung grundlegender Kommunikationstechniken/-fähigkeiten für die Entwurfsarbeit // Teamfähigkeit für interdisziplinäre Zusammenarbeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2	

Online-Präsenz des Moduls

www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

Don Norman, Jakob Nielsen, Bill Moggride, Anthony Dunne, Fiona Raby Mark, Stephanie und BruceTharp, Hassenzahl, Gillian Crampton Smith,

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein	Einschreibeliste

Hinweise

Dieses Basis Modul ist speziell für Studierende konzipiert, die einen Ausbildungshintergrund mitbringen, der nicht schwerpunktmäßig im Bereich Design angesiedelt ist.

Intersections **2**

Psychology **2.1.**

History and Culture **2.2.**

Emerging Technologies **2.3.**

MODULBLATT 2.1.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Psychology (Intersections)	MID_2.1.
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Referat, Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
50	Erarbeitung/ Referat
70	Rechercharbeit und Essays schreiben
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Dieses Kolloquium beschäftigt sich mit den Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung, menschlichem Verhalten sowie dem Prozess der Aneignung und des Lernens. Die Veranstaltung führt in die evolutionären Grundlagen, die Physiologie und Phänomenologie der Wahrnehmung ein. Sie berührt auch angrenzende Themen für die erfolgreiche Gestaltung von Interaktionen wie Aufmerksamkeit und Gedächtnis sowie Handlungssteuerung. Der Lehrvortrag wird durch Wahrnehmungsversuche aufgelockert und durch praktische Beispiele angereichert. Die Vertiefung des Gelernten erfolgt durch Aufgaben, die von den Studierenden außerhalb der Veranstaltung zu bearbeiten sind und deren Ergebnisse vor jedem Termin schriftlich eingereicht werden.

Themen: // Einführung in die Wahrnehmungspsychologie: Riechen und Schmecken, Sehen, Hören, Taktile und Körperwahrnehmung, Objekterkennung // Multisensorische Wahrnehmung: Die Einheit der Sinne // Aufmerksamkeit: Gedächtnis // Handlungssteuerung: Ziele und Fehler // Motorische Steuerung: Tasten und Begreifen // Sprachwahrnehmung und Sprachproduktion
 // Im Ergebnis des Kolloquiums verfassen die Teilnehmer_innen ein Essay zu einer relevanten Fragestellung.

Lernziele / Kompetenzen

Verständnis grundlegender Fragestellungen und Arbeitsweisen in der Psychologie
 // Kennen der Eigenschaften, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Wahrnehmung und Kognition
 // Verstehen der grundlegenden Theorien und Themen der Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie
 // Verstehen des Bezugs des Gelernten zur Gestaltung und Evaluation von User Interfaces / Interaction Design
 // Entwickeln von konzeptioneller Souveränität
 // Soziale Kompetenz im Umgang mit Experten_innen anderer Fachrichtungen

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2	

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
 Wahrnehmungspsychologie, E. Bruce Goldstein

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Lehrbeauftragte/r	Einschreibelliste

Hinweise



MODULBLATT 2.2

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)		Code	
History and Culture (Intersections)		MID_2.2	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
keine		8-13	
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			1/2
			X

2.1.

2.2.

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Entwurf, Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
80	Erarbeitung Essays
40	Rechercharbeit
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Im Kolloquium werden die kultur-, diskurs- und dispositivtheoretischen Quellen und gestaltungsrelevanten Qualitätsmaßstäbe betrachtet, aus denen sich das Interaction Design speist und kritisch beleuchten lässt; vor allem vor dem Hintergrund der Entwicklung neuer Medien und komplexer werdender Akteur-Netzwerke. Der Fokus liegt auf der theoretisch-methodischen Erschließung der Wechselwirkung und Implikationen zwischen gesellschaftskultureller, individueller und technologischer Entwicklung. Die Studierenden beschäftigen sich mit Mikrodyspositiven, d.h. konkreten Erfindungen, die den Alltag der Menschen und ihre Weltsicht verändert haben, lernen dabei, das Normale in seiner identitätsstiftenden Bedeutung für das Selbst- und Gesellschaftsverständnis zu erfassen und gestaltbar zu machen. Vormalig visionäre Entwicklungen, Ereignisse, Trends und Werteorientierungen, deren Bedeutung und Genese im historischen Rückblick leicht beschrieben und beurteilt werden können, werden daraufhin untersucht, welche Denkkonstruktionen, Haltungen und Analysemethoden sie überhaupt ermöglicht haben. Aus diesen Dispositivanalysen werden informations- und damit wissensökonomische Erkenntnisse abgeleitet, die die Wechselbeziehung von Medien, Technologie und Information einschätzbar und das Potential aktueller technischer Entwicklungen beurteilbar sowie gestaltbar machen.

Lernziele / Kompetenzen

// Seminaristisch begleitetes Erarbeiten vertieften Theorie- und Methodenwissens für die Analyse und Gestaltung soziotechnischer Kollektive auf der Basis von ausgewählten Texten zur Systemtheorie, Dispositivforschung, Kulturanalyse, Akteur-Netzwerk-Theorie, zum Poststrukturalismus und Konstruktivismus. // Wissenschaftliche Recherche und Quellenstudium zur fundierten Argumentation auf der Höhe der forschungsbezogenen Erkenntnis- und Diskurswelten. // Synthesefähigkeit: Erkennen struktureller Muster und ihre Anwendung durch Übertragen von Erkenntnissen aus historischen Prozessen auf aktuelle Entwicklungen. // Integrationsfähigkeit: neues Wissen in den bereits bekannten Kontext einbringen // Evaluationskompetenz: Generierung eines kriterialen Qualitätsrahmens für ein verantwortungsvolles und nachhaltiges Interaction Design // Kritische Urteilsfähigkeit als Ergebnis einer comprehensiven, systemischen und konstruktivistischen Konstellationen- und Situationsbetrachtung. // Ausbildung einer professionellen Haltung in Form eines kritisch-reflexiven, postheroischen Selbstverständnisses in der Rolle eines Interaction Designers durch Erlernen von vernetztem Denken

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine		

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Dr. Sandra Maria Geschke	Einschreibeliste

Hinweise

MODULBLATT 2.2

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Emerging Technologies (Intersections)	MID_2.3

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Entwurf, Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
80	Erarbeitung Essays
40	Rechercharbeit
<hr/>	
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Im Kolloquium wird die Vermittlung und Anwendung kritisch reflexiver Zukunftsdesignforschung praktiziert, indem alle Studierenden sich in ein konkretes Thema einer neuen Technologie bzw. Medienform oder Hybridisierung vertiefen, z.B.: Displaytechnologien, intelligente Materialien, Trackingtechniken in virtuellen Räumen, Tangible Interaction, Eyetracking Mashups, Apps innerhalb vernetzter Systeme oder Kommunikationswege. Es wird untersucht, wie diese Technologien den Handlungsraum des Menschen, sein Selbstbild und Ansprüche an die Umgebung, wie z.B. die Art der Interaktion oder die Nutzungsweisen von öffentlichem Raum und damit die Ansprüche an Stadt- oder Organisationsentwicklung verändern. Hierfür werden Wissensbausteine zur Identitätsbildung, relationale und anthropologische Raumtheorien, Ansätze aus der Innovations-, Spiel- und Ereignisforschung mit settingtheoretischen, affizierungs-basierten, handlungs- und aufgabenorientierten Analysemethoden verbunden. So soll besonders die Entwicklung einer Konstellationskompetenz und Artikulationsgestaltung zur Schaffung und Vermittlung von durchdachten und qualitativ tragfähigen neuen Realitäten gefördert, die sprachliche Sensibilität für technologische Prozessentwicklungen verfeinert sowie der wissenschaftlichen und multimedialen Kompetenz für ihre professionelle Dokumentation Raum gegeben werden.

Lernziele / Kompetenzen

Das Modul vermittelt die Kompetenzen zur eigenständigen Aufbereitung neuer Forschungsergebnisse, das Erkennen designrelevanter Entwicklungen und das Aufspüren des Innovationspotentials von Technologien, sowie die Fähigkeit zur Einarbeitung dieser in bisher unbekannte, aber gesellschaftlich vernetzte Handlungsfelder. Dabei geht es um eine designorientierte Aufbereitung und Erarbeitung des aktuellen Forschungsstandes technologisch zukunftsweisender Thematiken im Interaction Design als verbindende Disziplin von raum-, technik-, selbst- und innovationsorientierten Wissenschaftsbezügen. Die Teilnehmenden werden in die Lage versetzt, zukünftige Gestaltungsprozesse zu entwickeln, indem sie gesellschaftliche, ethische und wissenschaftliche Entwicklungstendenzen aus den bestehenden Strukturen herauslesen und damit antizipieren lernen. Die kommunikative Kompetenz der Studierenden wird auf diese Weise gefördert und die professionelle Haltung des Interactions Designers in seiner Vielschichtigkeit neben der Herstellerrolle um die Dimension des zwischen Gegenwart und Zukunft vermittelnden Kommunikationsakteurs erweitert.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine		

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Dr. Sandra Maria Geschke	Einschreibeliste

Hinweise

- 2.1.
- 2.2.
- 2.3.

Wahlpflicht // 1 von 2

3

Interaction Design Repertoire

3.1

Produktdesign CAD / CAM

3.2

MODULBLATT 3.1.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Interaction Design Repertoire	MID_3.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	-	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	x
Wahlmodul	-	Sommersemester	

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Entwurf, Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
70	Erarbeitung/ Entwurf/ Referat
30	Rechercharbeit
20	Prüfungsvorbereitung
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die zunehmende Komplexität durch die Vernetzung und Mobilisierung der Informationen in interaktiven Produkten im Raum sowie die Diversität digitaler Services macht einen sicheren Umgang im Bereich der digital-vernetzten Gestaltung mit ihren nachhaltigen-ergonomischen Anforderungen notwendig. Interaction Design Repertoire behandelt die Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine/Produkt. Heute stellen sich wegweisende Fragen für die Zukunft - der Interaktion, Handhabbarkeit zur Benutzung und Kommunikation der Dinge, Produkte, Roboter, intelligente Geräte in Räumen der Alltags- und Arbeitswelt. Technologieentwicklungen wie Augmented Reality, Blick- und Gesten Steuerung, Deep Learning oder sensorische Vernetzung und intelligente Materialitäten bieten die Machbarkeit für Ideen und Konzepte. Die dafür notwendigen Kompetenzen werden systematisch durch Einführungsvorlesungen und angewandte exemplarische Aufgaben des User Interface Design mit Schwerpunkt der Gestaltung von digital vernetzten interaktiven Produkten, Installationen oder Services erworben, um das Gelernte zu vertiefen. Dabei werden Gestaltungsprinzipien und -mittel vorgestellt, die bei der Gestaltung von interaktiven screen- und sensorisch basierten Systemen zur Anwendung kommen. Die Vermittlung gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für digitale Systeme soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen im Interaction Design festigen, sowie eine eigenständige Kompetenz und Stilsicherheit im Entwurf ausbilden.

Lernziele / Kompetenzen

Die Vermittlung theoretischer, gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für physisch-digitale vernetzte Systeme soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen im Interaction Design festigen, sowie eine eigenständige Kompetenz, Stilsicherheit im Entwurf ausbilden. Kompetenzentwicklung durch Anwendung der Lösungsstrategien des Design Repertoires am Beispiel anwendungsorientierter Aufgaben: Dieses Modul ist die Designeinführung für alle Masterstudierenden, die nicht aus dem unmittelbaren Designumfeld kommen und dient der Klärung grundsätzlicher Fragen, beispielsweise nach der typischen Arbeitsweise und der Methodik im Interaction Design. Die Studierenden werden durch die Vertiefung von Methodiken der Gestaltung von Informations- und Bedienstrukturen in die Lage versetzt, vernetzte Prozesse zu begreifen und dynamische Systeme zu konzipieren und darzustellen. Im Fokus steht die Entwicklung einer eigenen Gestaltungskompetenz sowie die Ausbildung eines individuellen Gestaltungsrepertoires für den Entwurfsprozess des Interaction Designs.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2	

Online-Präsenz des Moduls

www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen

Prof. Steffi Hußlein

Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

Hinweise

Dieses Modul ist die Designeinführung für alle Masterstudierenden, die nicht aus dem unmittelbaren Designumfeld kommen und dient der Klärung grundsätzlicher Fragen, also auch der typischen Arbeitsweise und Methodik im Design. Es ist als Auffrischung und Vertiefung auch für designerfahrene Studierende geeignet.



3.1

3.2

MODULBLATT 3.2.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)		Code	
Produktdesign CAD / CAM (Wahlpflicht)		MID_3.2.	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
keine		8-13	
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	1/2
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			Sommersemester
			x.



3.1

3.2

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Entwurf, Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
70	Erarbeitung/ Entwurf/ Hausarbeit
40	Rechercharbeit
10	Prüfungsvorbereitung
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

- Grundlagen der parametrischen 3D-CAD-Modellierung
- Zusammenbauten mit 3D-CAD-Werkzeugen
- Konstruktion von komplexen mehrteiligen Produkten
- CAD-Modul für fertigungsgerechte Konstruktion Blech
- CAD-Modul für fertigungsgerechte Konstruktion Spritzguss

Lernziele / Kompetenzen

Das Modul vermittelt die Kompetenzen:
 Grundlagen rechnergestütztes Konstruieren und Entwerfen unter Anwendung exemplarischer parametrischer CAD-Programme.
 Programmübergreifendes Arbeiten.
 Fertigungsgerechtes Konstruieren. Projektunterstütztes Arbeiten mit der rechnergestützten Entwurfskette.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine		

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Hagen Kluge	Einschreibeliste

Hinweise

	Projects	4
	Project 01	4.1.1
Project I Präsentation und Dokumentation 01		4.1.2
	Project 02	4.2.1
Project I Präsentation und Dokumentation 02		4.2.2

MODULBLATT 4.1.1

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Project 01 (Projects)	MID_4.1.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	5-7

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	4	10	Entwurf, Dokumentation

Workload	
70	Recherche; Szenarioentwicklung
80	Entwurf
150	Prototypenbau
300	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Modul beginnt mit einem einwöchigen Kickoff Workshop. Die umfangreiche Projektarbeit, die Gestaltung von Interaktionsformaten unter Berücksichtigung der multi-sensuellen Wahrnehmung von Nutzer_innen, steht im Mittelpunkt des Curriculums. Es nimmt den Großteil jedes Semesters ein und ist damit die zentrale Lehrveranstaltung im Interaction Design. Das Projekt vermittelt in ganzheitlicher Weise alle Fähigkeiten und Spezialkenntnisse, die für einen erfolgreichen Projektentwicklungsprozess (für eine spätere erfolgreiche Tätigkeit) im Interaction Design benötigt werden. Definierte Themenfelder des Projektes bieten die Möglichkeit, an konkreten und komplexen Fragestellungen, in vielen Fällen auch mit Praxispartnern als multidisziplinäres Team gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Dies trainiert interdisziplinäres Kommunizieren genauso wie Entscheidungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln und visualisieren eigenständig Interaktionszenarien, entwickeln themenadäquate Simulationstechniken und realisieren entsprechende Hard- und/oder Software Prototypen. Innerhalb des Curriculums müssen die Projekte erfolgreich abgeschlossen werden.

Lernziele / Kompetenzen

Aneignen von projekttypischen Organisationsroutinen, sowie das Erlernen von Kommunikations- und Visualisierungstechniken für die interdisziplinäre Zusammenarbeit als Interaction Designer und UX Designer. Theoretische und gestalterische Reflexion von komplexen Fragestellungen im Team. Trainieren von Selbstmotivation und Konfliktfähigkeit. Umgang mit Praxispartnern.
 // Praktisches Erlernen von Techniken im Entwurfsprozess: Soft- and Hardware Prototyping, Interactments und Paper Prototyping
 // Erreichen transdisziplinärer Kommunikationsfähigkeiten
 // Kombination aus Design und theoretischen Reflexionen des Themas: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen
 // Entwicklung beruflicher Kompetenzen in Kooperation mit Unternehmen
 // Konzipieren, entwerfen, analysieren, umsetzen, bewerten und präsentieren

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
	MID_4.1.2	

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2

MODULBLATT 4.1.2

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Project 01 Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation	MID_4.1.2

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	2	5	Ausstellung, Dokumentation

Workload	
45	Recherche und Kontextualisierung der eignen Arbeit im Projekt 01: Reflexion
45	Erarbeiten eines künstlerisch-wissenschaftlichen Papers oder anfertigen einer ausführlichen print Dokumentation
30	Gestalten und Aufbau einer Ausstellung
30	Erarbeiten einer Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Modul Präsentation und designspezifische wissenschaftliche Dokumentation begleitet und erweitert das Modul Projekt 01 und ist mit dem Modul Projekt 01 zeitgleich zu belegen. Das Modul beschäftigt sich mit der theoretisch-forschungsorientierten Aufarbeitung und Reflexion im Design des parallel zu bearbeiteten Projektes 01. Designforschung zielt auf ein in und durch gestaltende Praktiken und ästhetische Darstellungsformen hervorgebrachtes Wissen, das sich in je eigenen Präsentationsweisen und Erkenntnisprozessen vermittelt. In Projekten entwerfen GestalterInnen alternative Zukunftsvisionen mit Potenzial für die Gegenwart im Spannungsfeld sozialer, kultureller und ökonomischer und ökologischer nachhaltiger Themenfelder. In diesem Zusammenhang ist das eigene Projekt zu bewerten und in dem aktuellen Design Kontext und im Diskurs darzustellen. Das Ergebnis aus dem Projekt 01 und dessen Reflexion in diesem Modul in einer gestalteten Ausstellung und mittels einer Präsentation darzustellen. Im Anschluss an die Ausstellung ist eine ausführliche Dokumentation der Arbeit anzufertigen. In der Dokumentation ist der Entwurfsprozess aus dem Projekt 01 und die theoretische Reflexion aus diesem Modul darzustellen. Wahlweise kann in Absprache mit den Dozent*innen ein designspezifische wissenschaftliches Paper angefertigt werden, welches auf Konferenzen oder Messen eingereicht werden kann/ sollte.

Lernziele / Kompetenzen

Lernziel ist Inhalt, Strategie und Zielsetzung, designspezifische wissenschaftliche Recherche, Evaluation, Definition und thematische Eingrenzung, sowie Gliederung eigenverantwortlich in einer designspezifischen wissenschaftlichen Arbeit zu reflektieren, prozessorientiert zu dokumentieren und in einem hochschulöffentlichen Rahmen zu präsentieren.

// Theoretische Reflexionen des eigenen Projektes: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen: Designspezifisches-, künstlerisch-wissenschaftlichen Paper und Dokumentation

// Erlernen und einüben von Methoden des wissenschaftlichen schreibens

// Förderung der Fähigkeiten die eigene Arbeit vor einem Publikum zu präsentieren.

// Reflektieren, bewerten und präsentieren

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
	MID_4.1.1	

Online-Präsenz des Moduls

www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof.Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2

MODULBLATT 4.2.1

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Project 02 (Projects)	MID_4.2.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	5-7

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1/2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	4	10	Entwurf, Dokumentation

Workload	
70	Recherche; Szenarioentwicklung
80	Entwurf
150	Prototypenbau
300	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Projekt 02 vermittelt in ganzheitlicher Weise alle Fähigkeiten und Spezialkenntnisse, die für einen erfolgreichen Projektentwicklungsprozess (für eine spätere erfolgreiche Tätigkeit) im Interaction Design benötigt werden. Definierte Themenfelder des Projektes bieten die Möglichkeit, an konkreten und komplexen Fragestellungen, in vielen Fällen auch mit Praxispartnern als multidisziplinäres Team gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Dies trainiert interdisziplinäres Kommunizieren genauso wie Entscheidungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln und visualisieren eigenständig Interaktionszenarien, entwickeln themenadäquate Simulationstechniken und realisieren entsprechende Hard- und/oder Software Prototypen. Neben designspezifischen Methoden für Entwurf und Konzeption werden analytische Fertigkeiten zur Beurteilung von Nutzerbedürfnissen geschult. Innerhalb des Curriculums müssen die Projekte erfolgreich abgeschlossen werden.

Lernziele / Kompetenzen

Aneignen von projekttypischen Organisationsroutinen, sowie das Erlernen von Kommunikations- und Visualisierungstechniken für die interdisziplinäre Zusammenarbeit. Theoretische und gestalterische Reflexion von komplexen Fragestellungen im Team. Trainieren von Selbstmotivation und Konfliktfähigkeit. Umgang mit Praxispartnern.

- // Praktisches Erlernen von Techniken im Entwurfsprozess: Soft- and Hardware Prototyping, Paper Prototyping
- // Erreichen transdisziplinärer Kommunikationsfähigkeiten
- // Kombination aus Design und theoretischen Reflexionen des Themas: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen
- // Entwicklung beruflicher Kompetenzen in Kooperation mit Unternehmen

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
	MID_4.2.2.	

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2.

MODULBLATT 4.2.2

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Project 02 Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation	MID_4.2.2.

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	2	5	Entwurf, Dokumentation

Workload	
45	Recherche und Kontextualisierung der eignen Arbeit im Projekt 02: Reflexion
45	Erarbeiten eines künstlerisch-wissenschaftlichen Papers oder anfertigen einer ausführlichen print Dokumentation
30	Gestalten und Aufbau einer Ausstellung
30	Erarbeiten einer Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Modul Präsentation und designspezifische wissenschaftliche Dokumentation begleitet und erweitert das Modul Projekt 02 und ist mit dem Modul Projekt 02 zeitgleich zu belegen. Das Modul beschäftigt sich mit der theoretisch-forschungsorientierten Aufarbeitung und Reflexion im Design des parallel zu bearbeiteten Projektes 02. Designforschung zielt auf ein in und durch gestaltende Praktiken und ästhetische Darstellungsformen hervorgebrachtes Wissen, das sich in je eigenen Präsentationsweisen und Erkenntnisprozessen vermittelt. In Projekten entwerfen GestalterInnen alternative Zukunftsvisionen mit Potenzial für die Gegenwart im Spannungsfeld sozialer, kultureller und ökonomischer und ökologischer nachhaltiger Themenfelder. In diesem Zusammenhang ist das eigene Projekt zu bewerten und in dem aktuellen Design Kontext und im Diskurs darzustellen. Das Ergebnis aus dem Projekt 02 und dessen Reflexion in diesem Modul in einer gestalteten Ausstellung und mittels einer Präsentation darzustellen. Im Anschluss an die Ausstellung ist eine ausführliche Dokumentation der Arbeit anzufertigen. In der Dokumentation ist der Entwurfsprozess aus dem Projekt 02 und die theoretische Reflexion aus diesem Modul darzustellen. Wahlweise kann in Absprache mit den Dozent*innen ein designspezifische wissenschaftliches Paper angefertigt werden, welches auf Konferenzen oder Messen eingereicht werden kann/ sollte.

Lernziele / Kompetenzen

Lernziel ist Inhalt, Strategie und Zielsetzung, designspezifische wissenschaftliche Recherche, Evaluation, Definition und thematische Eingrenzung, sowie Gliederung eigenverantwortlich in einer designspezifischen wissenschaftlichen Arbeit zu reflektieren, prozessorientiert zu dokumentieren und in einem hochschulöffentlichen Rahmen zu präsentieren.

// Theoretische Reflexionen des eigenen Projektes: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen: Designspezifisches-, künstlerisch-wissenschaftlichen Paper und Dokumentation

// Erlernen und einüben von Methoden des wissenschaftlichen Schreibens
 // Förderung der Fähigkeiten die eigene Arbeit vor einem Publikum zu präsentieren.
 // Reflektieren, bewerten und präsentieren

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
	MID_4.2.1	

Online-Präsenz des Moduls

www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof.Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2

Master	5
Master Proposal	5.1.
Master Thesis	5.2.

MODULBLATT 5.1.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul)	Code
Master Proposal (Master)	MID_5.1.
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-13

Pflichtmodul	X	Fachsemester	3
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Hausarbeit, Mündliche Prüfung

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
40	Erarbeitung/ Entwurf Master Proposal
40	Recherchearbeit
40	Wissenschaftliches Arbeiten
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Master Proposal dient der Vorbereitung der Master Thesis. Die Studierenden werden mit den Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens vertraut gemacht; insbesondere den Anforderungen an eine designspezifische wissenschaftliche Master Thesis. Darüber hinaus dient dieses Kolloquium auch der individuellen Problemeingrenzung und Findung eines angemessenen und qualitativ anspruchsvollen Themas für die Master Thesis. Das schriftlich anzufertigende Master Proposal muss Rechercheergebnisse und deren kritische Analyse beinhalten, die die Wahl des zu bearbeitenden Themas nachvollziehbar erscheinen lassen, ebenso den geplanten Umfang bzw. die Eingrenzung des Arbeitsgebietes.

Das Masterproposal kann bereits die Methodik einer möglichen Evaluation (Art, Umfang und Detailgrad der Datenerhebung) enthalten. Außerdem sind eigene Fertigkeiten hinsichtlich der Ausarbeitungstiefe des prototypischen Entwurfs zu überprüfen und ggf. zu ergänzen.

Das Master Proposal ist den potentiellen Betreuer*innen zur Diskussion und Annahme mündlich zu präsentieren.

Lernziele / Kompetenzen

- // Einordnung von komplexem Wissen in das Fachgebiet des Interaction Designs
- // Kritisches Verständnis des Fachgebiets
- // Interdisziplinäre Recherche
- // Beherrschen von Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens
 - Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit
 - Recherchieren
 - Problemeingrenzung

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
MID_5.2.		

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise



MODULBLATT 5.2.

M.A. INTERACTION DESIGN

Lehrveranstaltung (Modul) Code
Master Thesis (Master) **MID_5.2.**

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) Anzahl der Studierenden
60 abgeschlossene Credits

Pflichtmodul	X	Fachsemester	3
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Colloquium		25	D,R,M

Workload

150	Recherche und Reflexion
250	Entwurfsarbeit Master Thesis
250	Ausarbeitung und Detaillierung
100	Verfassen der Thesis
750	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die Master Thesis basiert auf der im Master Proposal entwickelten Fragestellung, bzw. dem dort ausgewiesenen Arbeitsgebiet. Das Thema soll dazu geeignet sein, die während des Studiums erworbenen Kompetenzen in optimaler Weise eindrucksvoll zu demonstrieren. Die Master Thesis kann eine konzeptionelle Arbeit sein, die in großer analytischer Tiefe eine Fragestellung umfassend betrachtet und alle relevanten gesellschaftlichen, technologischen und ethischen Entwicklungen einbezieht, um daraus eine innovative, autonome Lösungen wissenschaftlich und gestalterisch zu entwickeln.

Die Master Thesis kann eine konkrete Gestaltungslösung entwickeln, die sich als Produkt und dessen Einbettung in einen Nutzungskontext manifestiert.

In jedem Fall sind die experimentellen Methoden der empirischen Wissenschaft Interaction Design individuell anzuwenden und innovativ zu ergänzen. Der gesamte Designprozess muss im Details und in seiner Systematik nachvollziehbar dargestellt sein, so dass jede Entwurfsentscheidung nachvollziehbar ist.

Lernziele / Kompetenzen

// Selbständiges wissenschaftliches und gestalterisches Arbeiten an einer aktuellen und relevanten Fragestellung im Interaction Design.

// Entwickeln von Problemlösungsstrategien.

// Selbstorganisation und -motivation.

// Aneignung neuen Wissens und Integration in innovative Entwurfsentscheidungen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
alle		

Online-Präsenz des Moduls
www.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
www.hs-magdeburg.de

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

