

Allgemein

Studiengangsnummer	D84
Studiengang	Design: Products and Interactions Design: Produkte und Interaktionen
Fakultät	Design
Abschluss	Master
Erste Immatrikulation	2022
Status	Akkreditiert bis 31.08.2029 durch HTW Dresden (Erstakkreditierung am 14.12.2021)
Regelstudienzeit in Semestern	3 Semester
Erforderliche Credits	90
Studienmodus	In Vollzeit studierbar
Studienmodell	Keine Angabe
Für den Auslandsaufenthalt empfohlen	2
Studiengangsverantwortliche/-r	Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de
Dokumente/Ordnungen	D84m2022_Studienordnung Gültig von: SS 2022 D84m2022_Prüfungsordnung Gültig von: SS 2022 D84m2022_Eignungsprüfungsordnung Gültig von: SS 2022 Akkreditierungsurkunde_D84m_2021_2029 Gültig von: SS 2022

Studienablaufplan

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen		
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.
Design Practice 1 Design Practice 1 D611 Version: 1	Pflichtmodul	12	1/3/4 APL		
Design Exploration Design Exploration D612 Version: 1	Pflichtmodul	12	1/3/4 APL		
Existenzgründung und Designrecht für die Kreativwirtschaft Start-up-Knowledge and Law for Creatives W098 Version: 3	Pflichtmodul	6	2/2/0 APL ¹ APL ¹		
Design Practice 2 Design Practice 2 D621 Version: 1	Pflichtmodul	12		1/3/4 APL	
Design Studies Design Studies D622 Version: 1	Pflichtmodul	12		1/3/4 APL	
Pre-Master Pre-Master D623 Version: 1	Pflichtmodul	6		0/2/2 APL	
Masterthesis Master Thesis D631 Version: 3	Pflichtmodul	30			X MA ¹ V ¹
Summe SWS pro Semester:			20	20	0
Summe ECTS-Credits pro Semester:			30	30	30

¹ - Die Prüfungsleistung muss mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bestanden sein.

² - Nicht benotete Prüfungsleistung, die bestanden sein muss.

³ - Die Prüfungsleistung wird in englischer Sprache abgenommen.

APL - Alternative Prüfungsleistung

MA - Masterarbeit

V - Verteidigung

Modul	Design Practice 1 Design Practice 1
Modulnummer	D611 Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Des. Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Des. Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Des. (FH) Christian Scholz christian.scholz@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	Deutsch - 70% Englisch - 30%
ECTS-Credits	12 Credits
Workload	360 Stunden
Lehrveranstaltungen	8 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	240 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul vermittelt und erprobt Entwurfsmethoden zur Konzeption kulturell werthaltiger Gestaltungslösungen im Kontext »Produkte und Interaktionen«. Der Fokus liegt dabei auf materiellen Produktlösungen mit potentiell digitalen Anteilen, die in der Anwendung ggf. ohne pixelbasierte Touchscreens auskommen. Neben der Entwicklung eigenständiger Gestaltungsansätze im Rahmen einer methodengestützten Arbeitsweise steht der Realitätsbezug unter Berücksichtigung der Human Factors. Weiterhin ist die Erfüllung von professionellen Qualitätskriterien für Gestaltungsleistungen, wie sie im Feld des Designs existieren, ein zentrales Ziel der Projektarbeit.</p> <p>Über die Entwicklung innovativer und gestalterischer Qualität im engeren Sinn hinaus, bildet auch der souveräne Umgang mit den spezifischen Restriktionen, denen sich professionelle Designarbeit stellen muss, einen wichtigen Lehrinhalt. Die technisch-konstruktiven Aspekte der seriellen Reproduzierbarkeit spielen hier ebenso eine Rolle wie Materialeigenschaften, Herstellungstechniken und eine nachhaltige Produktkultur.</p> <p>Die Entwürfe werden auf ihren Bezug zum ästhetischen Zeitgeist sowie zu den vorherrschenden Geschmacksmustern der Zielgruppe evaluiert. Das Entwurfsergebnis beinhaltet die visuelle Darstellung, sowie den physischen und digitalen Modellbau unter der Berücksichtigung von wissenschaftlich-technischen Entwicklungen, neuen Werkstoffe und Fertigungsverfahren.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung eines eigenen Zugangs zu Problemstellungen im Kontext der Mensch-Produkt-Interaktion unter Berücksichtigung der Human Factors - Verständnis für Zusammenhänge zwischen Materialien, Fertigungstechnologien und Ressourcenverfügbarkeit - Fähigkeit zur gestalterischen Verarbeitung von wissenschaftlich-technischen Entwicklungen, neuen Materialien und Fertigungsverfahren. - Fertigkeiten zur Erstellung von physischen und digitalen Mockups, Modellen und Prototypen - Team- und Dialogfähigkeit für die Teilhabe an partizipativen u. ggf. interdisziplinären Produktentwicklungsprojekten - Methoden zur Erstellung konzeptionell origineller sowie ästhetisch innovativer und qualitativvoller Entwürfe für materielle, mediale oder hybride Produkte
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Keine
Hinweise	Bei Bedarf ist das Modul ebenso vollständig in englischer Sprache studierbar.
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Design Exploration Design Exploration
Modulnummer	D612 Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Des. Sebastian Schmieg sebastian.schmieg(at)htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Des. Sebastian Schmieg sebastian.schmieg(at)htw-dresden.de Prof. M.A. Joanna Maria Dauner joanna.dauner(at)htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	Deutsch - 70% Englisch - 30%
ECTS-Credits	12 Credits
Workload	360 Stunden
Lehrveranstaltungen	8 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	240 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Ziel des Moduls ist es, neue ästhetische Möglichkeitsräume zu erschließen und bestehende Designparadigmen und Nutzungsroutinen spielerisch, künstlerisch, kritisch und experimentell in Frage zu stellen. Ein unmittelbarer Anwendungsbezug steht ganz bewusst im Hintergrund, um Freiräume zu schaffen für ästhetische Grundlagenforschung, spekulative und provokative Zukunftsszenarien sowie produktive Zweckentfremdung. Projekte in diesem Modul zeigen Probleme eher auf, als dass sie sie lösen, sie liefern Denk- und Diskussionsanstöße und ermöglichen es einem Publikum anhand von Designartefakten neue Formen der Interaktion zu erleben.</p> <p>Ein erster Ansatz entwirft anhand der kritischen Befragung gesellschaftlicher und technologischer Entwicklungen Artefakte, Exponate, Erzählungen und spekulative Szenarien. Im Vordergrund stehen hier Fragen wie „Warum?“ und „Was wäre wenn?“. Die Entwürfe bieten keine abschließenden Antworten, sondern eröffnen neue Perspektiven.</p> <p>Ein zweiter Ansatz untersucht vergangene, gegenwärtige und im Werden begriffene mediale und technologisch-physische Artefakte und Materialien hinsichtlich noch unerschlossener ästhetischer Qualitäten, die in der experimentellen Aneignung herausgearbeitet werden. Im Vordergrund des Entwurfsprozesses stehen nicht primär effiziente Vorgänge der Interaktion und Kommunikation, sondern neue Möglichkeiten der sinnlichen und ästhetischen Erfahrung und Interaktion.</p> <p>Beide Ansätze verbindet die Ausrichtung auf Publikationsformate wie Ausstellungen und die mediale Zirkulation, um so durch Design diskursive Prozesse anstoßen zu können.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung eines eigenen Zugangs zu ästhetischen Problem- und Wertedimensionen - Experimentell getriebene Entwurfsansätze, aufbauend auf Impulsen aus Wissenschaft und Gesellschaft - Formulierung komplexer Problem- und Fragestellungen, die Konfigurationen und Muster der Interaktion und Kommunikation kritisch und fundiert beleuchten - Bildung kreativer Spielräume über dekonstruierende Handlungen wie Software- und Hardware-Hacking - Generierung von Erweiterungswissen zu Kultur, Technik und Gesellschaft im internationalen Kontext - Strategien der Inszenierung in Öffentlichkeiten wie Ausstellungen und der medialen Zirkulation, mit der Absicht diskursive Prozesse anzustoßen
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine Angabe
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Keine
Hinweise	Bei Bedarf ist das Modul ebenso vollständig in englischer Sprache studierbar.

Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	
--	--

Modul	Design Practice 2 Design Practice 2
Modulnummer	D621 Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Des. Diana Simon diana.simon(at)htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Des. Diana Simon diana.simon(at)htw-dresden.de Prof. Diplom-Designer (FH) Peter Laabs peter.laabs(at)htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	Deutsch - 70% Englisch - 30%
ECTS-Credits	12 Credits
Workload	360 Stunden
Lehrveranstaltungen	8 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	240 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul thematisiert die Gestaltung neuartiger Produkte vor dem Hintergrund unterschiedlicher Interessen von Individuen, Gruppen, Organisationen und Gesellschaften, sowie der damit einhergehenden Möglichkeiten gestalterischer Strategien und Maßnahmen anhand eines konkreten Designprojekts. Im individuellen Entwurfsprozess, in welchem die Ideenfindung, der Entwurf, das Rapid Prototyping und die Produktkommunikation thematisiert werden, entstehen interaktive, mediale und hybride Produktkonzepte.</p> <p>Ein besonderes Augenmerk im Entwurf liegt auf der Benutzererfahrung – dem emotionalen Erleben: Wie entstehen Möglichkeitsräume für neue Handlungsroutrinen, neue Erzählungen und eine neue Ästhetik der Interaktion? Wie lassen sich wertvolle kulturelle Erfahrungen aus der physisch-analogen Welt in digitale Szenarien übertragen und welche Mehrwerte können dabei generiert werden? Die gestalterischen Erkundungen können von Beobachtungen kultureller Praktiken, anthropologischer Konstanten, Nutzerbedürfnissen und Benutzererfahrungen ebenso ausgehen wie von spezifischen Technologien, Medien, Formaten und Narrativen.</p> <p>Die Studierenden erlernen die dem jeweiligen Projekt angemessene Identifizierung und Auswahl relevanter Methoden und Werkzeuge, insbesondere für die agile und kollaborative Produktentwicklung. Ein methodischer Schwerpunkt liegt in der dynamischen Entwicklung von Designiterationen als Ressource für einen kreativen, produktiven und zielgerichteten Gestaltungsprozess.</p> <p>Im Ergebnis entsteht ein aufeinander abgestimmtes Ensemble von Artefakten, welches das umfassende Designkonzept ästhetisch und kognitiv vermittelt.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Verständnis für ästhetisch-kulturelle, technische und ökonomische Zusammenhänge und Bewertungen als Ausgangspunkt der Projektentwicklung - Entwicklung eines eigenen Zugangs zu ästhetischen Problem- und Wertedimensionen - Fertigkeiten zur Erstellung von physischen und digitalen Mockups, Modellen und Prototypen - Team- und Dialogfähigkeit für die Teilhabe an partizipativen u. ggf. interdisziplinären Produktentwicklungsprojekten - Methoden zur Erstellung konzeptionell origineller, sowie ästhetisch innovativer und qualitativvoller Entwürfe für materielle, mediale oder hybride Produkte - Fachspezifische Kompetenzen im Kontext agiler Vorgehensweisen zur Produktentwicklung als Basis für erfolgreiches Agieren in crossfunktionalen Teams
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Keine
Hinweise	Bei Bedarf ist das Modul ebenso vollständig in englischer Sprache studierbar.

Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	
--	--

Modul	Design Studies Design Studies
Modulnummer	D622 Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Formgestalterin Elke Mathiebe elke.mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	Deutsch - 70% Englisch - 30%
ECTS-Credits	12 Credits
Workload	360 Stunden
Lehrveranstaltungen	8 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	240 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Designforschungsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul eröffnet komplementäre Zugänge zur Designforschung. Diese werden entlang der Ausrichtungen »research into design« und »research through design« vermittelt (Aufbauend auf Frayling, »Research in Art and Design«, 1993).</p> <p>Im ersten Ansatz – Forschung über Design – sind die Methoden, Prozesse, Objekte des Designs, seine ästhetischen, kulturellen und technologischen Entwicklungen sowie deren gesellschaftlichen Implikationen Gegenstand der Untersuchung. Diese findet hauptsächlich auf der Ebene der theoretischen Analyse und Argumentation statt und mündet in Publikationen in Textform.</p> <p>Im zweiten Ansatz – Forschung durch Design – wird der Entwurfsprozess selbst zur epistemologischen Praxis. Der Erkenntnisgewinn wird z.B. durch die iterative Entwicklung von Prototypen und Demonstratoren unter Einsatz neuer Materialien und Fertigungstechniken erzielt. Hier spielen der sinnliche Erfahrungsapparat, Variantenbildung und Versuchsreihen ästhetischer und technischer Art und die Studie am Entwurfsobjekt eine entscheidende Rolle.</p> <p>In beiden Fällen ist die Erprobung wissenschaftlicher Vorgehensweisen, insbesondere das Zusammenspiel von Forschungsfrage und Methode vor dem Hintergrund des neuesten Forschungsstandes, Dreh- und Angelpunkt der Lehre. Die Forschungsthemen stehen in enger Verknüpfung mit den in den praktischen Modulen aufgeworfenen Problemfeldern, Anwendungskontexten und Wirkungskreisen des Entwurfs.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Souveräner, kritischer und konstruktiver Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und Methoden - Experimentell getriebene Entwurfsansätze, aufbauend auf Impulsen aus Wissenschaft und Gesellschaft - Reflektion und Entwicklung von kreativ-dynamischen und strukturiert-systematischen Entwurfs- und Forschungsmethoden - Sprachliche Formulierung der eigenen Entwürfe und deren mediale Aufbereitung zur plausiblen Argumentation - Sprachliche Befähigung zur Publikation der eigenen Forschungsergebnisse als Beitrag zum akademischen Diskurs - Fremdsprachlich fachspezifische Kompetenzen als Basis für erfolgreiches Agieren im internationalen Kontext
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Keine
Hinweise	Bei Bedarf ist das Modul ebenso vollständig in englischer Sprache studierbar.
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Pre-Master Pre-Master
Modulnummer	D623 [D408] Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Des. Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	<p>Prof. Dipl.-Des. Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Dipl.-Des. (FH) Christian Scholz christian.scholz@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Dipl.-Des. Sebastian Schmieg sebastian.schmieg@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Dipl.-Formgestalterin Elke Mathiebe elke.mathiebe@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de</p> <p>Prof. M.A. Joanna Maria Dauner joanna.dauner@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Dipl.-Des. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de</p> <p>Prof. Diplom-Designer (FH) Peter Laabs peter.laabs@htw-dresden.de</p>
Lehrsprache(n)	Deutsch - 70% Englisch - 30%
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (2 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden

Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Theorieprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul bietet Methoden zu Recherche und Themenformulierung sowie Zugänge zur Designforschung, welche die Studierenden dazu befähigen, eine eigenständige Masteraufgabe zu formulieren, die hinreichend komplex und gleichermaßen eigenständig zu bewältigen ist. Hierzu gehört auch eine professionelle Zeitplanung mit klar definierten und terminierten Zwischenzielen.</p> <p>Die Analyse des Stands von Forschung und Entwicklung innerhalb eines Feldes bildet die Grundlage für einen validen Themen- oder Problemaufriss, der auf einen plausiblen Gestaltungsbedarf verweist. Dieser Bedarf wird in Bezug auf seine inhaltlichen, konzeptionellen und ästhetischen Ebenen hin konkretisiert.</p> <p>Ergebnis des Moduls ist neben einer Projektpräsentation das Exposé des eigenen Masterthemas, welches dessen Verankerung in wissenschaftlichen, technischen, kulturellen, ökologischen und ökonomischen Zusammenhängen darlegt. Hierzu gehört auch eine Argumentation, die Thema und Fragestellung von bestehenden Problemlösungen unterscheidet und eine Übersicht über die zu bewältigenden gestalterischen Herausforderungen bietet.</p> <p>Nach Möglichkeit sollen Unternehmen, Wissenschafts-, Forschungs- oder Kultureinrichtungen, die als Kooperationspartner in Frage kommen, benannt, und die Zusammenarbeit angebahnt werden.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Fähigkeit zu Projekt- und Zeitplanung komplexer Entwurfsprozesse - Souveräner, kritischer und konstruktiver Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und Methoden - Sprachliche Formulierung der eigenen Entwürfe und deren mediale Aufbereitung zur plausiblen Argumentation - Team- und Dialogfähigkeit für die Teilhabe an partizipativen u. ggf. interdisziplinären Produktentwicklungsprojekten - Erschließung synergetischer Entwurfspotentiale durch Initiierung von Kooperationen - Bewertung der Markt- und Wertschöpfungschancen von Produkten und Diensten
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Keine

Hinweise	Bei Bedarf ist das Modul ebenso vollständig in englischer Sprache studierbar.
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Masterthesis Master Thesis Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2023 angeboten.
Modulnummer	D631 [410] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Diplom-Designer (FH) Peter Laabs peter.laabs@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Formgestalterin Elke Mathiebe elke.mathiebe@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Des. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Des. Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de Prof. Dr. phil. Florian Alexander Schmidt florian.a.schmidt@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Des. Sebastian Schmieg sebastian.schmieg@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Des. (FH) Christian Scholz christian.scholz@htw-dresden.de Prof. M.A. Joanna Maria Dauner joanna.dauner@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	Deutsch
ECTS-Credits	30 Credits
Workload	900 Stunden
Lehrveranstaltungen	0 SWS
Selbststudienzeit	900 Stunden

Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	<p>Masterarbeit Wichtung: 75% nicht kompensierbar</p> <p>Verteidigung Prüfungsdauer: 30 min Wichtung: 25% nicht kompensierbar</p>
Lehrform	keine Angabe
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Die Masterarbeit ist eine im Selbststudium zu erbringende Leistung. Insofern ist es das Ziel in diesem Modul, plausible Problemkomplexe oder selbst entwickelte Inhalte in ein konkretes Designprojekt zu überführen und dieses selbstständig zu bearbeiten.</p> <p>Das Projekt kann einen gestalterisch-bildnerischen Entwicklungsschwerpunkt ebenso annehmen wie einen konzeptionell-theoretischen. Entsprechend offen bleibt das Format des Endprodukts: Materielle Artefakte sind ebenso möglich wie dezidiert mediale Produkte.</p> <p>Die Betreuung der Masterarbeit erfolgt individuell durch zwei Professoren. Die Masterarbeit sollte (muss aber nicht) auf dem im vorausgehenden Pre-Master-Modul entwickelten Exposé aufbauen.</p> <p>Masterprojekte in Form von Kooperation mit externen Partnern sind explizit erwünscht aber kein notwendiges Kriterium.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Nachweis, einen Entwurfsgegenstand bzw. ein Problemfeld vor dem Hintergrund einer eigenen Fragestellung selbstständig und systematisch zu bearbeiten - Gezielte und reflektierte Anwendung des in den vorangegangenen Modulen erarbeiteten Wissens und Könnens, sowie im Bedarfsfall selbständige Erweiterung der Kenntnisse und Methoden - Sprachliche Formulierung der eigenen Entwürfe und deren mediale Aufbereitung zur plausiblen Argumentation
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine Angabe
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Arbeit
Aktuelle Lehrressourcen	keine
Hinweise	Keine Angabe

Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	
--	--

Modul	Existenzgründung und Designrecht für die Kreativwirtschaft Start-up-Knowledge and Law for Creatives
Modulnummer	W098 [PGM 06] Version: 3
Fakultät	Wirtschaftswissenschaften
Niveau	Master
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dr. iur. Thorsten Richter thorsten.richter@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dipl.-Kfm. (FH) Heinrich Leuschner heinrich.leuschner@htw-dresden.de Dozent/-in in: "Existenzgründung" Prof. Dr. iur. Thorsten Richter thorsten.richter@htw-dresden.de Dozent/-in in: "Designrecht"
Lehrsprache(n)	Deutsch in "Existenzgründung" Deutsch in "Designrecht"
ECTS-Credits	6 Credits 3 Credits in "Existenzgründung" 3 Credits in "Designrecht"
Workload	180 Stunden 90 Stunden in "Existenzgründung" 90 Stunden in "Designrecht"
Lehrveranstaltungen	4 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung) 2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung) in "Existenzgründung" 2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung) in "Designrecht"
Selbststudienzeit	120 Stunden 60 Stunden in "Existenzgründung" 60 Stunden in "Designrecht"
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Belegarbeit Wichtung: 50% nicht kompensierbar in "Existenzgründung" Alternative Prüfungsleistung - Beleg Wichtung: 50% nicht kompensierbar in "Designrecht"

Lehrform	Vorlesung und Übungen
Medienform	Online und Präsenz
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Die Vorlesungsreihe vermittelt die Themen Existenzgründung, Unternehmensnachfolge, berufliche Selbständigkeit oder ganz allgemein, wie ein Unternehmen funktioniert. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf den besonderen Herausforderungen in der Gründung in der Kreativwirtschaft und den urheberrechtlichen Aspekten und Schutzrechten von Design.</p> <p>In den Vorlesungen wird dazu ein breiter Überblick über betriebswirtschaftliches Basiswissen gegeben. Die Themen sind so gewählt, dass alle wesentlichen Bereiche abgedeckt sind, mit denen Gründer*innen und Unternehmer*innen zu tun haben. Eine bestehende oder beabsichtigte eigene Existenzgründung ist nicht Voraussetzung, aber aufgrund der eigenen Motivation zur theoretischen und praktischen Durchdringung der Materie sicherlich vorteilhaft.</p> <p>Die Vorlesungen haben Workshopcharakter, das heißt Sie sind aktiv aufgefordert, durch eigene Fragen und Wissensdurst an der Entwicklung, dem Spannungsbogen und der Wissensvermittlung der 90 Minuten mitzuwirken. Die Veranstaltungen bestehen im Regelfall aus zwei Teilen: Erstens der "Tooltime" - hier erarbeiten wir grundlegende Werkzeuge, die Sie zur Beurteilung betriebswirtschaftlicher und juristischer Zusammenhänge benötigen. Und zweitens der praktischen Anwendung an Fällen der realen Kreativwirtschaft.</p> <p>Existenzgründung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gründungsinhalt und Geschäftsmodell - Markt und Zielgruppe - Konkurrenz und Wettbewerb - Marketing und Vertrieb - Buchhaltung und Steuern - Kalkulation und Gewinnermittlung - Finanzierung und Fördermittel - Mitarbeiter und Personal <p>Designrecht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Juristisches Vorpraktikum - 2 Begriff des Geistigen Eigentums - 3 Patent - 4 Gebrauchsmuster - 5 Marken - 6 Design - 7 Sorten- und Halbleiterschutz - 8 Wettbewerbsrecht - 9 Copyright - 10 Dienstleistungen - 11 Gerichtliches und Lizenzvergabe

Qualifikationsziele	<p>Existenzgründung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernende erfahren die Voraussetzungen zur Gründung und Durchführung einer beruflichen Selbstständigkeit sowie den Aufbau von Geschäftsmodellen - Lernende können den Markt und Wettbewerb analysieren und Zielgruppen identifizieren - Lernende sind in der Lage, das deutsche Steuersystem grundlegend zu verstehen und eine betriebliche Gewinnermittlung nachvollziehen zu können - Lernende können Monetarisierungsmodelle verstehen und daraus die Erstellung von Finanzierungskonzepten unter Einbezug von aktuellen Fördermitteln nachvollziehen - Lernende erfahren Kenntnisse zu Mitarbeiter- und Personalfragen im Zusammenhang mit der Führung eines Unternehmens - Lernende sind in der Lage, eine berufsrechtliche Einordnung der Selbstständigkeit vorzunehmen und die Wahl der Rechtsform vornehmen zu können <p>Designrecht: Die Studierenden sollen im Ergebnis mit den für die Unternehmensführung wichtigsten Paragraphen vertraut gemacht werden, um bei bestimmten Entscheidungen zu erkennen, welche rechtlichen Konsequenzen diese Entscheidungen nach sich ziehen können.</p> <p>Im Einzelnen geht es um die:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung von Grundkenntnissen des Wirtschaftsrechts unter besonderer Berücksichtigung des Designrechts, - Sensibilisierung für aktuell im Designrecht bestehende Rechtsprobleme, - Erlangung von Fähigkeiten, juristische Probleme in betriebswirtschaftlichen Sachverhalten eigenständig erkennen und beurteilen zu können, - Aneignung von grundlegenden Falllösungskompetenzen, hinsichtlich designrechtlicher Fälle und typischer Situationen der beruflichen Praxis, - Erwerb von Dialogfähigkeit, um Sachverhalte mit Juristen, steuer- beratenden Berufen, Werbeagenturen usw. bearbeiten zu können. - Durchführung von Anmeldungen konkreter Entwürfe von Studierenden unter Beteiligung des Patentamts bzw. des Patentinformationszentrum der TU Dresden
Sozial- und Selbstkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung der Vernetzung und Zusammenarbeit - Umsetzung von eigenen Ideen in konkrete Businesspläne und Anmeldungen
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine Angabe
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	<p>Existenzgründung: Broschüren des Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi):</p> <p>> Starthilfe: Der erfolgreiche Weg in die Selbstständigkeit (Alles, was Sie für den Start in die Selbstständigkeit wissen müssen), BMWi 2019</p> <p><i>Downloads oder Bestellungen der aktuellen Versionen unter https://www.existenzgruender.de/DE/Mediathek/Publikationen/Broschueren-Flyer/inhalt.html</i></p> <p>Designrecht: Geistiges Eigentum in der Betriebspraxis (Hoffmann/Richter)</p>

Aktuelle Lehrressourcen	<p><u>Link zu Kurs/Lernressourcen in OPAL</u></p> <p>Designrecht</p> <p>Link</p> <p>Existenzgründung</p> <p>Link</p> <p>Lehrressourcen werden in der Vorlesung bekannt gegeben; wir arbeiten nach dem "Flipped Classroom"-Prinzip - Sie bereiten sich durch empfohlene Videos und Material auf das Thema der nächsten Vorlesung vor, und wir vertiefen dieses Thema dann durch Übungen aus dem Alltag von Unternehmen</p>
Hinweise	<p>ggf. zu spezifischen Themen/ Fragestellungen sowie Gastreferenten aus der Kreativwirtschaft</p>
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	