



**5. JAHRGANG** Nr. 4. Halle (Saale) 12. 9. 2005

**AMTSBLATT**

---

**BURG GIEBICHENSTEIN HOCHSCHULE FÜR KUNST UND DESIGN HALLE**

**Inhalt**

Prüfungsordnung der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle für die Bachelor – Studiengänge im Fachbereich Design

vom 20.06.2005 .....2

Vierte Satzung zur Änderung der Diplomprüfungsordnung für die Studiengänge Industriedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign an der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle

vom 20.06.05..... 22

## Prüfungsordnung der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle für die Bachelor – Studiengänge im Fachbereich Design

Auf Grund der §§ 13 Abs. 1 i. V. m 67 Abs. 3 Nr. 8 und 77 Abs. 2 Nr. 1 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt (HSG-LSA) i. d. F. der Bekanntmachung vom 05.05.2004 (GVBl. LSA S.256) hat die Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle die folgende Prüfungsordnung für die Bachelor – Studiengänge im Fachbereich Design beschlossen.

Die in der nachfolgenden Ordnung gewählten männlichen Funktionsbezeichnungen gelten auch für die weiblichen.

Der Name der „Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle“ wird im Folgenden mit „Burg“ abgekürzt.

### § 1

#### Geltungsbereich

Diese Ordnung regelt Studium und Abschluss der Bachelor – Studiengänge Industriedesign, Multimedia | Virtual Reality – Design, Kommunikationsdesign, Modedesign und Innenarchitektur am Fachbereich Design der „Burg“.

### § 2

#### Studienvoraussetzungen, künstlerische Eignung, Grundpraktikum

Die Voraussetzungen für die Aufnahme des Studiums sind in der Immatrikulationsordnung der „Burg“ geregelt. Hierzu gehören insbesondere der Nachweis der Feststellung der besonderen studiengangbezogenen künstlerischen und gestalterischen Eignung und der Nachweis eines Praktikums. Näheres regelt die jeweilige Studienordnung.

### § 3

#### Ziel des Studiums

Ein Bachelor – Studiengang an der „Burg“ ist ein künstlerisch-wissenschaftlicher Studiengang, der vor dem Hintergrund sich verändernder Qualifikations- und Kompetenzprofile das Ziel hat, eine Berufsfähigkeit der Absolventen vorzubereiten. Dies erfolgt durch die Vermittlung von grundlegendem Fachwissen, Methodenkompetenzen und den Disziplinen entsprechenden Schlüsselqualifikationen. Dies soll zur Einarbeitung in verschiedene Problemstellungen und wechselnde Aufgabenbereiche im späteren Berufsleben befähigen, eine effektive Kommunikation mit Spezialisten anderer Disziplinen ermöglichen und Teamfähigkeit und interkulturelle Kompetenz trainieren. Die Ausbildung soll den Absolventen au-

Berdem befähigen, in der Gesellschaft eine bestimmende oder impulsgebende Rolle zu spielen und als Multiplikator oder Vor-denker wirtschaftliche und gesellschaftspolitische Entwicklungen in Gang zu setzen.

### § 4

#### Aufbau des Studiums

(1) Das Studium ist modular aufgebaut und gliedert sich in fünf Modulbereiche:

- Entwerferische Kompetenz (EK)
- Bezugswissenschaftliche Kompetenz (BK)
- Gestalterische und künstlerische Kompetenz (GK)
- Wissenschaftliche Kompetenz (WK)
- Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz (IK)

(2) Der Modulbereich „Entwerferische Kompetenz“ umfasst ent-wurfsbezogene Lehrveranstaltungen. Im Vordergrund stehen hierbei Konzept und Entwurf von komplexen Projekten im jewei-ligen Studiengang.

(3) Der Modulbereich „Bezugswissenschaftliche Kompetenz“ steht in engem Zusammenhang zum Modulbereich „Entwerfe-rische Kompetenz“. Im Vordergrund stehen hier die je nach Stu-diengang zusätzlich erforderlichen Kompetenzen im technischen und wissenschaftlichen Bereich.

(4) Der Modulbereich „Gestalterische und künstlerische Kompe-tenz“ umfasst Lehrveranstaltungen der künstlerischen und ge-stalterischen Grundlagen.

(5) Der Modulbereich „Wissenschaftliche Kompetenz“ umfasst Lehrveranstaltungen der design-, kunst- und geisteswissen-schaftlichen Disziplinen mit grundlegendem Bezug zur Gestal-tung.

(6) Der Modulbereich „Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz“ umfasst Lehrveranstaltungen zu gesellschaftspolitischen Problemstellungen, zum Themenfeld der Marktmechanismen und des Rechtswesens und den damit ein-hergehenden kulturellen Unterschieden.

(7) Zahl und Art der aus jedem Modulbereich zu belegenden Mo-dule werden für jeden Studiengang in Anlage 1 festgelegt. Der In-halt der Module wird in der Studienordnung beschrieben.

(8) Ergänzend können Studiengänge Praktikumszeiten vorsehen.

## § 5 Prüfungen

Prüfungen werden studienbegleitend und als Bachelor – Abschlussprüfung durchgeführt.

## § 6 Studienbegleitende Prüfungen

(1) In den studienbegleitenden Prüfungen soll festgestellt werden, ob die Kandidaten Inhalt und Methode der Module in den wesentlichen Zusammenhängen beherrschen und die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten eigenständig anwenden können.

(2) Jedes Modul aus den Modulbereichen wird mit einer studienbegleitenden Prüfung abgeschlossen. Über die erfolgreich abgelegte Prüfung wird ein Leistungsnachweis erteilt. Der Leistungsnachweis ist in der Regel benotet.

## § 7 Bachelor – Abschlussprüfung

(1) Das Bachelorstudium wird mit der Bachelor – Abschlussprüfung beendet. Die Prüfung besteht aus der Vorlage des Portfolios und dem Bachelor – Projekt.

(2) Das Portfolio ist eine gestalterische Auseinandersetzung mit den während des Studiums erbrachten wesentlichen Studienarbeiten und den erlangten Erkenntnissen und Befähigungen. Es soll Aufschluss geben über die Qualität der allgemeinen und die Konturierung der individuellen Studienleistungen in den verschiedenen Modulbereichen. Das Portfolio soll einen Gesamteindruck der gestalterischen Persönlichkeit vermitteln.

(3) Das Bachelor – Projekt soll zeigen, dass innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Fach selbständig nach gestalterischen Methoden bearbeitet werden kann. Dies geschieht im Rahmen eines Entwurfsprojektes des Modulbereichs Entwerferische Kompetenz – „Komplexes Gestalten / Entwurf“. In Absprache mit dem Prüfer kann das Projekt auch einen designwissenschaftlichen Schwerpunkt aufweisen.

Das Bachelor – Projekt wird in einer Dokumentation zusammengefasst, die den Weg und das Ergebnis des Bachelor – Projektes aufzeigt.

Das Bachelor – Projekt wird in einer Präsentation mit Kolloquium erläutert.

(4) Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der Bachelor – Abschlussprüfung sind in einem Protokoll festzuhalten.

(5) Nach bestandener Prüfung wird jeweils ein Exemplar des Portfolios und der Dokumentation der Hochschule zum Zwecke der Archivierung überlassen.

## § 8 Anmeldung zur Bachelor – Abschlussprüfung

(1) Zur Bachelor – Abschlussprüfung kann nur zugelassen werden, wer an der „Burg“ für den entsprechenden Bachelor – Studiengang eingeschrieben ist.

(2) Der Antrag auf Zulassung zur Bachelor – Abschlussprüfung ist schriftlich und fristgerecht beim Prüfungsamt zu stellen. Über die genauen Fristen informiert das Prüfungsamt per Aushang.

(3) Dem Antrag sind beizufügen:

- Nachweise über die bis zu diesem Zeitpunkt abgelegten studienbegleitenden Prüfungen und Angaben zu den noch abzuschließenden Prüfungen,

- Erklärung, dass der Prüfungsanspruch nicht endgültig erloschen ist,

- ggf. Praktikumsnachweis gemäß Studienordnung

(4) Der Prüfungsausschuss spricht die Zulassung bzw. Nicht-Zulassung zur Bachelor – Abschlussprüfung aus.

(5) Mit der Zulassung legt der Prüfungsausschuss die Frist zur Vorlage des Portfolios und der Vorlage der folgenden Nachweise fest:

■ vollständiger Nachweis von mindestens 206 ECTS – Punkten gemäß Anlage 1. Bei noch nicht vorliegender Bewertung kann ersatzweise eine Bescheinigung des jeweiligen Prüfers vorgelegt werden, dass die Arbeit fertig gestellt und bei ihm eingereicht wurde,

■ Bestätigung des Prüfers des Bachelor – Projekts über die Aufnahme in das von ihm betreute Modul „Komplexes Gestalten / Entwurf“ des Modulbereichs „Entwerferische Kompetenz“.

■ Vorlage Portfolio (2fach)

## § 9

### Prüfungsausschüsse

(1) Für die Organisation der Prüfungen und zur Wahrnehmung der durch diese Prüfungsordnung zugewiesenen Aufgaben wird für jeden Studiengang ein Prüfungsausschuss aus Mitgliedern des Fachbereichs Design gebildet. Es können auch Mitglieder des Fachbereichs Kunst in die Prüfungsausschüsse berufen werden.

(2) Die Prüfungsausschüsse haben mindestens sieben und höchstens zwölf Mitglieder und setzen sich jeweils wie folgt zusammen:

- fünf bis acht Vertreter aus der Gruppe der Professoren gemäß § 33 Abs. 1 Nr. 1 des HSG LSA und Hochschuldozenten,
- ein bis zwei Vertreter aus der Gruppe der Mitarbeiter gemäß § 33 Abs. 1 Nr. 2 und Nr. 3 HSG LSA,
- ein bis zwei Vertreter aus der Gruppe der Studierenden.

(3) Der Fachbereichsrat legt die Zahl der Mitglieder der Prüfungsausschüsse fest, bestellt deren Mitglieder und überträgt jeweils einem der Mitglieder aus der Gruppe der Hochschullehrer den Vorsitz und regelt dessen Stellvertretung.

(4) Die Amtszeit der Mitglieder der Prüfungsausschüsse entspricht in der Regel der Amtszeit des Fachbereichsrates, mit Ausnahme der Amtszeit der studentischen Mitglieder, welche ein Jahr beträgt. Wiederbestellung ist zulässig.

(5) Prüfungsausschüsse sind beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der stimmberechtigten Mitglieder anwesend ist. Sie fassen ihre Beschlüsse mit der Mehrheit der abgegebenen Stimmen. Studentische Mitglieder haben nur eine beratende Stimme.

(6) Die Sitzungen der Prüfungsausschüsse sind nicht öffentlich. Die Mitglieder unterliegen der Amtsverschwiegenheit. Sofern sie nicht im Öffentlichen Dienst stehen, sind sie durch den jeweiligen Vorsitzenden zur Verschwiegenheit zu verpflichten.

(7) Die Prüfungsausschüsse achten darauf, dass die Bestimmungen der Prüfungsordnung eingehalten werden. Sie sind zuständig für alle die Prüfungen betreffenden Angelegenheiten, wenn nicht diese Ordnung eine andere Regelung vorsieht. Sie achten darauf, dass die Bestimmungen der Prüfungsordnung eingehalten werden. Sie entscheiden über die Bestellung der Prüfer und bei mündlichen Prüfungen auch über die der Beisitzer. Sie berichten regelmäßig dem Fachbereichsrat über die Entwicklung der Prüfungen, Benotungen und Studienzeiten, geben Anregungen zur Reform der Studienordnung, des Studienplans und dieser Prüfungsordnung.

(8) Die Mitglieder der Prüfungsausschüsse haben das Recht, der Abnahme von Prüfungen beizuwohnen.

## § 10

### Prüfer

(1) Zur Abnahme von Prüfungen sind Professoren, Hochschuldozenten sowie künstlerische und wissenschaftliche Mitarbeiter, Lehrkräfte für besondere Aufgaben, Lehrbeauftragte, sowie in der beruflichen Praxis und Ausbildung erfahrene Personen befugt. Prüfungsleistungen dürfen nur von Personen bewertet werden, die selbst mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzen.

(2) Bei studienbegleitenden Prüfungen ist der Prüfer die für die Lehrveranstaltung verantwortliche Lehrperson bzw. sind es die Lehrpersonen. Die Bewertung einer mündlichen Prüfung erfolgt durch einen Prüfer in Gegenwart eines sachkundigen Beisitzers.

(3) Im Rahmen der Bachelor - Abschlussprüfung wird das Bachelor - Projekt von dem für die Lehrveranstaltung verantwortlichen Lehrenden als Prüfer abgenommen. Das Portfolio wird von mindestens zwei Prüfern bewertet. Einer der Prüfer ist der für das Bachelor - Projekt verantwortliche Lehrende. Ein studentischer Vertreter mit beratender Stimme kann hinzugezogen werden.

(4) Bei Wiederholungsprüfungen, die für die Fortsetzung des Studiums entscheidend sind, ist ein zweiter Prüfer hinzuzuziehen.

## § 11

### Prüfungsarten

Es gibt folgende Prüfungsarten:

(1) Übung (Ü): Diese umfasst die Bearbeitung und Abgabe einer praktischen Aufgabe. Diese kann in Form einer Semesteraufgabe oder mehrerer Kurzaufgaben gestellt werden. Die Bearbeitung und Abgabe erfolgt studienbegleitend im Semester in dem das Modul belegt wird. Die Möglichkeit der Bearbeitung in Gruppenarbeit obliegt der Entscheidung des Prüfers.

(2) Projekt mit Dokumentation und Präsentation (P): Dies ist eine umfangreiche Bearbeitung einer komplexen gestalterischen Aufgabe. Sie kann verpflichtend Vor- bzw. Nacharbeitsphasen in der vorlesungsfreien Zeit mit einschließen, (z.B. Exkursionen, Recherche, PC Kurse u.ä.). Eine theoretische Durchdringung des Themas kann ebenfalls dazugehören. Die Prüfung ist erfüllt, sofern alle Einzelleistungen termingerecht erbracht wurden. Das Projekt muss hochschulöffentlich präsentiert und ausführlich dokumentiert werden. Das Projekt der Bachelor - Abschlussprüfung umfasst außerdem ein Kolloquium, in dem sich der Prüfling einer Befragung stellen muss.

(3) Hausarbeit (ohne Präsentation) (H):

Dies ist eine schriftliche Auseinandersetzung, bei der der Studierende ein mit dem Prüfer abgesprochenes Thema selbständig bearbeitet.

(4) Referat mit Dokumentation (R):

Dies ist eine kompakte Präsentation von Erkenntnissen, die Ergebnisse einer vertiefenden Auseinandersetzung mit einem Thema sind. Das Referat ist in Schriftform abzuliefern.

(5) Mündliche Prüfung (M):

In der mündlichen Prüfung wird nachgewiesen, dass über ausreichendes Wissen im Prüfungsgebiet verfügt wird, Zusammenhänge erkannt und spezielle Fragestellungen in diese Zusammenhänge eingeordnet werden können. Die mündliche Prüfung ist eine Einzelprüfung und soll maximal 30 Minuten dauern.

(6) Klausur (K):

Dies ist eine schriftliche Prüfung, in der der Nachweis erbracht wird, dass in einer begrenzten Zeit mit begrenzten Hilfsmitteln Aufgabenstellungen aus dem Bereich der Lehrveranstaltung, auf die sich die Klausurarbeit bezieht, sachgemäß bearbeitet und geeignete Lösungswege gefunden werden können. Die Dauer einer Klausurarbeit beträgt maximal 5 Stunden.

(7) Teilnahmebescheinigung (T):

Die Grundlage ist die regelmäßige Teilnahme an der Lehrveranstaltung für die die Teilnahmebescheinigung ohne Bewertung ausgestellt wird.

(8) Bei allen Prüfungsarten muss beachtet werden, dass die Aufgaben in all ihren Einzelteilen in der durch die Kreditpunkte veranschlagten Arbeitszeit zu bewältigen sind.

§ 12

Bewertung von Prüfungsleistungen, Bildung und Gewichtung von Noten

(1) Die Noten für die einzelnen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Prüfern festgesetzt. Für die Bewertung von Prüfungsleistungen sind folgende Noten zu verwenden:

1 = sehr gut	eine hervorragende Leistung;
2 = gut	eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt;
3 = befriedigend	eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht;
4 = ausreichend	eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt;

5 = nicht ausreichend eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

Zur differenzierten Bewertung der Prüfungsleistungen können einzelne Noten um 0,3 auf Zwischenwerte angehoben oder abgesenkt werden; die Noten 0,7 und 4,3 sind dabei ausgeschlossen.

(2) Setzt sich eine Bewertung aus mehreren Prüfungsleistungen zusammen, errechnet sich die Endnote aus dem Durchschnitt der Noten der einzelnen Prüfungsleistungen. Dabei werden nur die ersten beiden Dezimalstellen hinter dem Komma berücksichtigt und arithmetisch auf eine Dezimalstelle gerundet. Die Endnote lautet bei einem Durchschnitt von:

1,0 - 1,5	sehr gut
1,6 - 2,5	gut
2,6 - 3,5	befriedigend
3,6 - 4,0	ausreichend
ab 4,1	nicht ausreichend

(3) Eine Prüfung gilt als bestanden, wenn sie mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewertet wurde.

(4) Die Note für die Bachelor - Abschlussprüfung errechnet sich wie folgt:

Portfolio	1fach
Bachelor - Projekt	4fach

(5) Die Bachelor - Gesamtnote errechnet sich wie folgt:

Studienbegleitende Prüfungen aus dem Modulbereich „Entwerferische Kompetenz“	3fach
Sonstige studienbegleitende Prüfungen	2fach
Bachelor - Abschlussprüfung	1fach

§ 13

Vergabe von Kreditpunkten nach ECTS, Leistungsnachweise

(1) Zum Nachweis der Studienleistungen wird in einem akkumulierenden Kreditpunktesystem, dem European Credit Transfer System (ECTS), jede Studien- oder Prüfungsleistung nach dem erforderlichen Arbeitsaufwand (workload) mit Kreditpunkten (CP) bewertet. Als durchschnittliche Arbeitsbelastung werden 1500 Arbeitsstunden pro Studienjahr angesetzt und in 60 CP (30 CP pro Semester) umgerechnet. Ein Kreditpunkt entspricht somit dem geschätzten Arbeitsaufwand von ca. 25 Stunden.

(2) Die Verteilung der Kreditpunkte auf die Module ist in Anlage 1 geregelt. Näheres regelt die Studienordnung.

(3) Kreditpunkte werden in der durch die Anlage 1 festgelegten Höhe vergeben, sobald der Leistungsnachweis erbracht wurde. Die Summe der erreichten Kreditpunkte dient als Nachweis des Umfangs des erfolgreich absolvierten Studienpensums. Sie werden im Zeugnis neben den Benotungen ausgewiesen.

#### § 14 ECTS - Note

(1) Als Ergänzung der Gesamtnote wird im Abschlusszeugnis bzw. im Diploma Supplement die ECTS-Note aufgeführt. Sie gibt Aufschluss über das relative Abschneiden des Studierenden. Sie wird unter Bezugnahme der Benotung des jeweiligen Abschlussjahres und der zwei vorhergegangenen Jahrgänge studiengangbezogen in den ihr entsprechenden Fächern bzw. Modulen gebildet.

(2) Mit den Noten A - E wird die prozentuale Verteilung der erfolgreichen Studierenden wie folgt abgebildet:

A die besten	10 %
B die nächsten	25 %
C die nächsten	30 %
D die nächsten	25 %
E die nächsten	10 %

#### § 15 Anrechnen von Studienzeiten, Studien- und Prüfungsleistungen

(1) Über die Anrechnung von Studienzeiten und bereits erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen und den damit verbundenen ECTS - Punkten entscheidet der Prüfungsausschuss.

(2) Studienzeiten, Studien- und Prüfungsleistungen und ECTS - Punkte, die an einer anderen Universität oder an einer gleichgestellten Hochschule im In- oder Ausland in einem vergleichbaren Studiengang erbracht worden sind, werden angerechnet, soweit eine Gleichwertigkeit festgestellt werden kann.

(3) Gleichwertigkeit ist festzustellen, wenn Studienleistungen und Prüfungsleistungen in Inhalt, Umfang und in den Anforderungen denjenigen des Studiums dem jeweiligen Bachelor-Studiengang an der „Burg“ im Wesentlichen entsprechen. Dabei ist kein schematischer Vergleich, sondern eine Gesamtbetrachtung und Gesamtbewertung vorzunehmen.

#### § 16 Regelstudienzeit

(1) Die Regelstudienzeit für das vollständige Ablegen der studienbegleitenden Prüfungen und der Bachelor - Abschlussprüfung beträgt 8 Semester.

(2) Studienaufenthalte im Ausland werden nach § 31 Absatz 6 HSG LSA nicht auf die Regelstudienzeit angerechnet.

(3) Mutterschutzzeiten gemäß §§ 3,4,6 und 8 des Mutterschutzgesetzes und Elternzeiten nach den Fristen des Bundeserziehungsgeldgesetzes werden nicht auf die Regelstudienzeit angerechnet. Studierende müssen sich für diesen Zeitraum beurlauben lassen, können jedoch während der Beurlaubung Studien- und Prüfungsleistungen erbringen.

(4) Über Verlängerungen der Regelstudienzeit bei Studierenden mit Behinderungen entscheidet der jeweilige Prüfungsausschuss.

#### § 17 Abschlussgrad (Bezeichnung)

Studienbegleitende Prüfungen und die Bachelor - Abschlussprüfung gemeinsam bilden den ersten berufsqualifizierenden Abschluss des Studiums. Aufgrund der bestandenen Prüfungen verleiht die „Burg“ den akademischen Grad Bachelor of Arts (B.A.)

#### § 18 Teilnahme an Veranstaltungen, Anmeldung zu Prüfungen, Leistungsnachweise

(1) Im ersten und zweiten Semester ist die Teilnahme an allen Veranstaltungen und Prüfungen, die laut Studienordnung für das erste Studienjahr vorgesehen sind, verpflichtend. Mit der Teilnahme wird gleichzeitig die Anmeldung zur entsprechenden studienbegleitenden Prüfung erklärt.

(2) Ab dem dritten Semester ist die Anmeldung zu einer Veranstaltung, die mit einer studienbegleitenden Prüfung abgelegt werden soll, zwingend erforderlich. Die Anmeldung erfolgt vor Beginn der Veranstaltung. Mit der Anmeldung zur Veranstaltung wird gleichzeitig die Anmeldung zur entsprechenden studienbegleitenden Prüfung erklärt. Die Anmeldung gilt als verbindlich, sofern nicht wichtige Gründe gemäß § 19 Abs.2 für einen Rücktritt geltend gemacht werden können.

(3) Studienbegleitende Prüfungen werden in der Regel in einer Prüfungswoche im direkten Anschluss an Veranstaltungen abge-

halten. Die genauen Prüfungstermine werden frühzeitig bekannt gegeben.

(4) Für jede abgelegte Prüfung wird ein vom jeweiligen Prüfer unterschriebener Leistungsnachweis, aus dem der Modulbereich, die Modulbezeichnung, die Zahl der erworbenen Kreditpunkte und die erreichte Note hervorgehen, ausgestellt.

#### § 19

##### Versäumnis, Rücktrittsgründe, Täuschung, Fristverlängerung

(1) Wird trotz Anmeldung ein Prüfungstermin nicht wahrgenommen oder werden die erforderlichen Prüfungsleistungen nicht termingerecht eingereicht, gilt die Prüfungsleistung als mit „nicht ausreichend“ bewertet. Die Prüfung gilt damit als erstmalig nicht bestanden.

(2) Anderes gilt nur bei Vorliegen eines wichtigen Grundes. Hierzu gehören krankheitsbedingte Prüfungsunfähigkeit und besondere persönliche oder familiäre Belastungen. Dies muss glaubhaft gemacht werden und ggf. durch ein ärztliches bzw. amtsärztliches Zeugnis nachgewiesen werden. Der Antrag ist schriftlich an den jeweiligen Prüfungsausschuss zu richten.

(3) Der Rücktritt von einer gemäß § 18 Abs. 2 angemeldeten Prüfung ist nur bis 4 Wochen nach Veranstaltungsbeginn möglich. Der Rücktritt muss nicht begründet werden, ist aber schriftlich einzureichen.

(4) Der Versuch, das Ergebnis einer Prüfungsleistung durch Täuschung oder durch Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, wird mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet.

(5) Prüfungsfristen können nur aus wichtigen Gründen auf schriftlichen Antrag verlängert werden. Die Gründe sind ausführlich darzulegen und ggf. glaubhaft zu machen. Die Entscheidung über eine Fristverlängerung liegt im Ermessen des jeweiligen Prüfers bzw. bei der Bachelor – Abschlussprüfung im Ermessen des jeweiligen Prüfungsausschusses.

(6) Die Mitteilung über das Nichtbestehen einer Prüfung ist dem Kandidaten vom Prüfungsausschuss schriftlich und mit einem Rechtsbehelf versehen zuzustellen. Ein Wiederholungstermin ist festzulegen.

#### § 20

##### Wiederholung

(1) Eine Wiederholung soll spätestens innerhalb des darauf folgenden Studienjahres im nächstmöglichen regulären Prüfungstermin erfolgen.

(2) Eine zweite Wiederholung ist nur in begründeten Ausnahmefällen möglich und bedarf der Genehmigung durch den Prüfungsausschuss.

(3) Eine endgültig nicht bestandene Prüfung hat die Exmatrikulation zur Folge.

(4) Fehlversuche in demselben Fach an anderen Hochschulen im Geltungsbereich des Hochschulrahmengesetzes werden angerechnet.

(5) Die Wiederholung einer bereits bestandenen Prüfung ist nicht möglich.

#### § 21

##### Zeugnis, Urkunde, Diploma Supplement

(1) Über die bestandene Prüfung wird unverzüglich, möglichst innerhalb von vier Wochen nach dem Erwerb aller 240 Kreditpunkte, ein Zeugnis ausgestellt, das die Noten der studienbegleitenden Prüfungen, der Bachelor – Abschlussprüfung sowie die Gesamtnote enthält. Auf Antrag der Kandidaten werden in das Zeugnis auch die Ergebnisse der Prüfungen in den Zusatzfächern und die bis zum Abschluss des Bachelorstudiums benötigte Fachstudien-dauer aufgenommen. Das Zeugnis ist vom Vorsitzenden des Prüfungsausschusses und vom Dekan zu unterzeichnen. Als Datum des Zeugnisses ist der Tag anzugeben, an dem die Präsentation mit Kolloquium abgehalten wurde.

(2) Dem Zeugnis wird ein Diploma Supplement als Anhang beigelegt. Dieses informiert in englischer Sprache über die „Burg“, den absolvierten Studiengang, die belegten Module, die erbrachten Studienleistungen und die Abschlussergebnisse.

(3) Gleichzeitig mit dem Zeugnis wird die Bachelorurkunde mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. Darin wird die Verleihung des Bachelorgrades gemäß § 17 beurkundet.

(4) Die Bachelorurkunde wird vom Rektor, vom Dekan des Fachbereichs Design und dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel der Hochschule versehen.

(5) Auf Antrag kann eine englischsprachige Übersetzung der Urkunde beigelegt werden.

## § 22

### In-Kraft-Treten und Übergangsregelungen

(1) Diese Prüfungsordnung tritt am Tage nach ihrer Bekanntmachung im Amtsblatt der „Burg“ in Kraft.

(2) Diese Prüfungsordnung gilt erstmalig für Studierende, die im Wintersemester 2005/06 in das erste Semester eingeschrieben werden.

Ausgefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrates im Fachbereich Design vom 20.06.2005 und des Senats vom 18.07.2005.

Halle, den 18.07.2005

Prof. Ulrich Klieber

Anlagen

## Anlage 1: Modulplan

### Abkürzungen:

CP	=	Kreditpunkte / Credit Points
PF	=	verpflichtend zu erbringende Kreditpunkte aus den jeweiligen Modulbereichen
P. Art	=	Prüfungsarten gemäß § 11

### Anlage 1 enthält:

- Übersicht 5 Modulbereiche im Fachbereich Design
- Übersicht Schwerpunkte der Modulbereiche
- Kreditpunkteverteilung innerhalb der einzelnen Studiengänge im Überblick
- Art und Anzahl der für den Studiengang Industriedesign bis zum Bachelor-Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)
- Art und Anzahl der für den Studiengang Innenarchitektur bis zum Bachelor-Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)
- Art und Anzahl der für den Studiengang Kommunikationsdesign bis zum Bachelor – Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)
- Art und Anzahl der für den Studiengang Mode bis zum Bachelor – Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)
- Art und Anzahl der für den Studiengang Multimedia I Virtual Reality - Design bis zum Bachelor – Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)



# Übersicht: 5 Modulbereiche im Fachbereich Design

<b>EK</b>	Modulbereich - (EK) Entwerferische Kompetenz: Grundlagen / Entwürfe / Projekte / Abschlussarbeit (im Studiengang)
<b>BK</b>	Modulbereich - (BK) Bezugswissenschaftliche Kompetenz (unterschiedliche Kompetenzschwerpunkte je nach Studiengang)
<b>GK</b>	Modulbereich - (GK) Gestalterische und künstlerische Kompetenz (Studiengang übergreifend)
<b>WK</b>	Modulbereich - (WK) Wissenschaftliche Kompetenz (Studiengang übergreifend)
<b>IK</b>	Modulbereich - (IK) Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz ( Studiengang übergreifend)

# Übersicht: Schwerpunkte der Modulbereiche

## Modulbereich - GK

<b>GK-F</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Farbe_Licht_Raum
<b>GK-IG</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Interaktives Gestalten
<b>GK-M</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Mediale Darstellung
<b>GK-MF</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Material_Form_Objekt
<b>GK-P</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Plastik/Naturstudium
<b>GK-S</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Schrift/Typografie
<b>GK-Z</b>	Gestalterische und künstlerische Kompetenz - Zeichnen

## Modulbereich - WK

<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design- und Architekturgeschichte
<b>WK-DT</b>	Designtheorie
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung
<b>WK-PhG</b>	Philosophische Grundlagen

## Modulbereich - IK

<b>IK-FB Des.</b>	Angebote im Modulbereich IK die vom Fachbereich Design organisiert werden
<b>IK-WK</b>	Angebote im Modulbereich IK die von den Designwissenschaften organisiert werden
<b>IK-Studiengänge xy</b>	Angebote im Modulbereich IK die von den Studiengängen organisiert werden (erhalten Studiengangskürzel)

## Modulbereiche - EK und BK - im Studiengang:

### MODE (MO)

<b>EK-MO-G</b>	Entwerferische Kompetenz ( Grundlagen )
<b>EK-MO-P</b>	Entwerferische Kompetenz (Komplexes Gestalten, Projekte)
<b>BK-MO-D</b>	Werkzeug und Darstellungskompetenz
<b>BK-MO-T</b>	Fachtheoretische Kompetenz

## Modulbereiche - EK und BK - im Studiengang:

### INDUSTRIEDESIGN - Keramik/Glas - Spielmittel ( Abkürz: ID)

<b>EK-ID-G</b>	Entwerferische Kompetenz ( Grundlagen )
<b>EK-ID-P</b>	Entwerferische Kompetenz (Komplexes Gestalten, Projekte)
<b>EK-ID-D</b>	Darstellungs-, Simulations- und Präsentations-Kompetenz
<b>BK-ID-M</b>	Methoden und Transformations Kompetenz
<b>BK-ID-T</b>	Technologie und Werkstoff Kompetenz

## Modulbereiche - EK und BK - im Studiengang:

### KOMMUNIKATIONSDESIGN (KD)

<b>EK-KD-G</b>	Entwerferische Kompetenz ( Grundlagen )
<b>EK-KD-P</b>	Entwerferische Kompetenz (Komplexes Gestalten, Projekte)
<b>BK-KD-W</b>	Werkstätten (Kompetenz in den grafischen Techniken)
<b>BK-KD-K</b>	Wahrnehmung und Kommunikationskompetenz

## Modulbereiche - EK und BK - im Studiengang:

### INNENARCHITEKTUR (IA)

<b>EK-IA-G</b>	Entwerferische Kompetenz ( Grundlagen )
<b>EK-IA-P</b>	Entwerferische Kompetenz (Komplexes Gestalten, Projekte)
<b>BK-IA-T</b>	Tektonische Kompetenz
<b>BK-IA-A</b>	Ausbautechnische Kompetenz
<b>BK-IA-D</b>	Werkzeug und Darstellungs Kompetenz

## Modulbereiche - EK und BK - im Studiengang:

### MULTI MEDIA I VIRTUAL REALITY - DESIGN (MV)

<b>EK-MV-G</b>	Entwerferische Kompetenz ( Grundlagen )
<b>EK-MV-P</b>	Entwerferische Kompetenz (Komplexes Gestalten, Projekte)
<b>EK-MV-GA</b>	Fachwissen digitaler Anwendungen (Grundlagen)
<b>EK-MV-PA</b>	Fachwissen digitaler Anwendungen (Projekte)
<b>BK-MV</b>	Studienverbund MM VR

Kreditpunkteverteilung innerhalb der einzelnen Studiengänge im Überblick

**Bachelor Studiengang : INDUSTRIEDESIGN**  
Gesamtübersicht der Credit Points (CP)

Modulbereich	CP Pflicht	CP Wahlpflicht	CP Freie Wahl aus allen Modulbereichen	
EK	92	45	20	
BK	4	10		
GK	42			
WK	22			
JK	5			
	165	55	20	<b>240</b>
	Einzelsumme	Einzelsumme	Einzelsumme	ENDSUMME

**Bachelor Studiengang : INNENARCHITEKTUR**  
Gesamtübersicht der Credit Points (CP)

Modulbereich	CP Pflicht	CP Wahlpflicht	CP Freie Wahl aus allen Modulbereichen	
EK	118		18	
BK	30	4		
GK	42			
WK	22			
JK	6			
	218	4	18	<b>240</b>
	Einzelsumme	Einzelsumme	Einzelsumme	ENDSUMME

**Bachelor Studiengang : KOMMUNIKATIONSDESIGN**  
Gesamtübersicht der Credit Points (CP)

Modulbereich	CP Pflicht	CP Wahlpflicht	CP Freie Wahl aus allen Modulbereichen	
EK	138		17	
BK	4	10		
GK	42			
WK	22			
JK	7			
	213	10	17	<b>240</b>
	Einzelsumme	Einzelsumme	Einzelsumme	ENDSUMME

**Bachelor Studiengang : MM | VR - DESIGN**  
Gesamtübersicht der Credit Points (CP)

Modulbereich	CP Pflicht	CP Wahlpflicht	CP Freie Wahl aus allen Modulbereichen	
EK	151		7	
BK	9	6		
GK	36	10		
WK	9	4		
JK	4	4		
	209	24	7	<b>240</b>
	Einzelsumme	Einzelsumme	Einzelsumme	ENDSUMME

**Bachelor Studiengang : MODE**  
Gesamtübersicht der Credit Points (CP)

Modulbereich	CP Pflicht	CP Wahlpflicht	CP Freie Wahl aus allen Modulbereichen	
EK	97		0	
BK	17	48		
GK	52			
WK	22			
JK	4			
	192	48	0	<b>240</b>
	Einzelsumme	Einzelsumme	Einzelsumme	ENDSUMME

Art und Anzahl der für den Studiengang Industriedesign bis zum Bachelor-Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)

EK-ID		Entwerferische Kompetenz Industriedesign		
	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT</b>			
	<b>Vorlesungsreihe:</b> ID-Schwerpunkte / Vorstellung der Fachgebiete	T	2	2
	<b>WAHLPFLICHT: 12 CP</b>			12
EK-ID-G	Fachaufgabe ID 1	P	2	
	Ergänzung: fachspezifisches, methodisches und perspektivisches Zeichnen		1	
	Fachaufgabe ID 2	P	2	
	Ergänzung: technisches Zeichnen + CAD (Einführung)		1	
	Fachaufgabe Keramik- / Glasdesign 1	P	2	
	Ergänzung: Werkstattkurs Gips, technisches Zeichnen		1	
	Fachaufgabe Spiel- und Lernmitteldesign 1	P	2	
	Ergänzung: Modellbau (Einführung) + Papier/Pappe/Karton		1	
	Fachaufgabe ID 3	P	2	
	Ergänzung: Modellbau (Einführung) + Papier/Pappe/Karton		1	
	Fachaufgabe ID 4	P	2	
	Ergänzung: DTP / Dokumentation		1	
	Fachaufgabe Keramik- / Glasdesign 2	P	2	
	Ergänzung: Gipswerkstatt + fachspez. Zeichnen		1	
	Fachaufgabe Spiel- und Lernmitteldesign 2	P	2	
	Ergänzung: Modellbau (Einführung) + Drechselkurs		1	
	<b>WAHLPFLICHT: 14 CP</b>			14
	Methodische Gestaltungsübung 1	P	14	
	Grundlagen der Gefäßgestaltung	P	14	
	Entwurfsmethodik 1	P	14	
	<b>WAHLPFLICHT: 14 CP</b>			14
	Methodische Gestaltungsübung 2	P	14	
	Entwurfsprojekt Feinkeramik	P	14	
	Entwurfsmethodik 2	P	14	
	<b>WAHLPFLICHT: 2 CP</b>			2
	Workshop ID 1	Ü	1	
	Workshop ID 2	Ü	1	
	Workshop Keramik (externe Realisierung)	Ü	1	
	Workshop Spieltheoretische Grundlagen	Ü	1	
	Workshop Figur + Spiel	Ü	1	
	Workshop Montessori-Seminar + Exkursion	Ü	1	
	<b>PFLICHT: 80 CP</b>			
EK-ID-P	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 1 (ID oder KG oder SpLm)		20	20
EK-ID-P	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 2 (ID oder KG oder SpLm)	P	20	20
EK-ID-P	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 3 (ID oder KG oder SpLm)	P	20	20
EK-ID-P	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 4 (ID oder KG oder SpLm) (Bachelor Projekt)	P	20	20
	Portfolio		5	5
	Dokumentation Bachelor Projekt		5	5
	<b>WAHLPFLICHT: 3 CP</b>			3
EK-ID-D	Digitale Entwurfsmodellierung 1	Ü	3	
	3D-Modellierung (Softwarekurs)	Ü	3	
	Visualisierung/Animation (Softwarekurs)	Ü	2	
	Modellbautechniken (Vertiefung)	Ü	1	
	<b>WAHL:</b>			
EK-ID-D	Digitale Entwurfsmodellierung 2 (Komplexes Gestalten, projektintegriert)	P	3	
	Rapid Prototyping - AufbauSeminar (Komplexes Gestalten, projektintegriert)	P	1	
	Interaktive Echtzeitpräsentation (VR)	Ü	1	
	Interaktive Präsentation 2D (Internet)	Ü	1	
	Interaktive Präsentation 3D	Ü	1	

mind. 137

**BK-ID** Bezugswissenschaftliche Kompetenz Industriedesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>BK-ID-M</b>	Ergonomie 1	Ü	4	4
	<b>WAHLPFLICHT: 10 CP</b>			10
	Ergänzungmodule in Verbindung mit Projekten ab dem 3. Semester:			
<b>BK-ID-T</b>	ID: Werkstoffe / Fertigung	K	2	
<b>BK-ID-M</b>	SpLm: Psychologie der Entwicklung u. des Spiels 1	T	1	
<b>BK-ID-M</b>	SpLm: Medizinisch-anthropologische Grundlagen	T	1	
	SpLm: Psychologie der Entwicklung u. des Spiels 2	M	1	
	SpLm: Einf. GL d. Pädagogik (2 jähriger Wechsel)	T	1	
	SpLm: Spielzeuggeschichte (2 jähriger Wechsel)	T	1	
	SpLm: Einf.GL Rehabil.Päd. (2 jähriger Wechsel)	T	1	
	SpLm: Didaktik für Spiel- und Lernmittel	Ü	1	
	SpLm: Elektronische Spiel u. Lernmittel 1	Ü	1	
	SpLm: Elektronische Spiel u. Lernmittel 2	Ü	1	
	SpLm: Elektronische Spiel u. Lernmittel III (Komplexes Gestalten, projektintegriert)	Ü	2	
<b>BK-ID-T</b>	KG: Grundlagen der keramischen Technologie	K	1	
<b>BK-ID-T</b>	KG: Technologie der Feinkeramik	K	1	
	KG: Einführung in die Glastechnologie	K	2	
<b>BK-ID-M</b>	KG: Fachgebietsspez. Designgeschichte 1	T	2	
<b>BK-ID-T</b>	KG: Einf. in moderne Formgebungs- und Veredlungstechnologien	T	2	
<b>BK-ID-M</b>	KG: Fachgebietsspezifische Designgeschichte 2 (Komplexes Gestalten, projektintegriert)	Ü	2	
<b>BK-ID-T</b>	KG: Einführung keram. Siebdruckverfahren (Komplexes Gestalten, projektintegriert)	Ü	2	
<b>BK-ID-M</b>	Ergonomie 2 A	Ü	2	
	Ergonomie 2 B	Ü	2	
	Designmethodik	T	2	
	Design-Prozess	T	2	
<b>BK-ID-T</b>	Konstruktion	K	2	
	Statik	T	2	
	Ökologie (Werkstoffe)	T	2	
	Sustainability (nachhaltige Designkonzepte)	T	2	

mind. **14**

**GK-ID** Gestalterische und künstlerische Kompetenz Industriedesign

MB	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>GK-F</b>	Farbe Licht Raum I	Ü	3	3
<b>GK-F</b>	Farbe Licht Raum II	Ü	3	3
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten I	P	3	3
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten II	P	3	3
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung I	P/Ü	3	3
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung II	P/Ü	3	3
<b>GK-MF</b>	Material Form Objekt I	P	3	3
<b>GK-MF</b>	Material Form Objekt II	Ü	3	3
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium/Theorie I	Ü	3	3
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium/Theorie II	Ü	3	3
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie I	Ü	3	3
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie II	Ü	3	3
<b>GK-Z</b>	Zeichnen I	Ü	3	3
<b>GK-Z</b>	Zeichnen II	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT (Kompaktwochenangebot) :</b>			
<b>GK-F</b>	Farbe Licht Raum III	P	2	
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten III	P	2	
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung III	P	2	
<b>GK-MF</b>	Material Form Objekt III	P	2	
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium III	P	2	
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie III	P	2	
<b>GK-Z</b>	Zeichnen III	Ü	2	

mind. **42**

**IK-ID** Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Industriedesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>IK-WK</b>	AG Arbeit	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT: 2 CP</b>			2
<b>IK-FB Des.</b>	Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	T	2	
<b>IK-ID</b>	Moderation, Coaching, Beratung	T	2	
<b>IK-IA</b>	Planungsmanagement I	Ü/T	1	
<b>IK-FB</b>	Planungsmanagement II	Ü/T	1	
<b>IK-MV</b>	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte	Ü	2	
<b>IK-FB Des.</b>	Existenzgründung / Betriebsführung	T	2	
<b>IK-FB Des.</b>	Designmanagement / Marketing	Ü	2	
<b>IK-ID</b>	Design- und Prozessmanagement	T	2	

mind. **5**

<b>WK-ID</b>	Wissenschaftliche Kompetenz Industriedesign
--------------	---

MB	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte I (Basismodul)	K	3	3
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	3	3
WK-DT	Designtheorie I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
WK-DT	Designtheorie II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
WK-P	Psychologie der Gestaltung I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
WK-P	Psychologie der Gestaltung II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
WK-PhG	Philosophie (Basismodul)	M	3	3
WK-PhG	Ästhetik (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
	<b>WAHLPFLICHT:</b>			
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie III (Vertiefungsmodul)	H/R/M	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung (Extramodul)	H/R/M/K	2	
WK-KG	Kurs Methodik wissenschaftlichen Arbeitens (Extramodul)	Ü	2	
WK-DT	Workshop Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-DT	Textworkshop Designtheorie (Extramodul)	H	2	
WK-P	Psychologisches Kreativitätstraining (Extramodul)	T	1	
WK-PhG	Design und Ästhetik (Extramodul)	H/R/M/K	2	

mind. 22

Art und Anzahl der für den Studiengang Innenarchitektur bis zum Bachelor-Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)

<b>EK-IA</b>	Entwerferische Kompetenz Innenarchitektur
--------------	---

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
EK-IA-G	Grundlagen der Gestaltung + Möbelkonstruktion I	Ü	2	2
EK-IA-G	Gebäudefunktionslehre I	Ü	2	2
EK-IA-G	Grundlagen des Entwerfens I	Ü	2	2
EK-IA-G	Ausbaukonstruktion I	Ü	2	2
EK-IA-G	Grundlagen Entwerfen II, + Analytisches Zeichnen	Ü	6	6
EK-IA-G	Ausbaukonstruktion II + Repertoirebildung	Ü	4	4
EK-IA-G	Grundlagen der Gestaltung + Möbelkonstruktion II + Präs.	Ü	6	6
EK-IA-G	Gebäudefunktionslehre II, + Ergonomie	Ü	4	4
EK-IA-P	Komplexes Gestalten / Entwurf Projekt 1	P	20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf Projekt 2	P	20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf Projekt 3	P	20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf Projekt 4 (Bachelor Projekt)	P	20	20
EK-IA-P	Portfolio		5	5
	Dokumentation Bachelor Projekt		5	5

118

<b>BK-IA</b>	Bezugswissenschaftliche Kompetenz Innenarchitektur
--------------	--

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
BK-IA-D	Bauzeichnen + Darstellende Geometrie	Ü	6	6
BK-IA-D	Perspektive für Innenarchitekten	Ü	2	2
BK-IA-D	Baufaufmaß + Darstellungstechnik	Ü	4	4
BK-IA-D	Architektur und Modellfotografie	Ü	2	2
BK-IA-T	Baukonstruktion	Ü	4	4
BK-IA-T	Bauphysik I + Wärmeschutz	Ü	2	2
BK-IA-T	Bauphysik II + Werkstoffkunde	Ü	2	2
BK-IA-T	Technische Gebäudeausrüstung	Ü	4	4
BK-IA-T	Statik	K	2	2
BK-IA-A	Beleuchtungstechnik	K	2	2
	<b>WAHLPFLICHT: 4 CP</b>			
BK-IA-A	Akustik	Ü	2	
BK-IA-D	CAD, Vektor Works Sonderkapitel	Ü	2	
BK-IA-D	Freihandzeichnen	Ü	2	
BK-IA-X	Sonderkapitel d. Innenarchitektur	Ü	2	

mind. 34

**GK-IA** Gestalterische und künstlerische Kompetenz Innenarchitektur

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
GK-F	Farbe_Licht_Raum I	Ü	3	3
GK-F	Farbe_Licht_Raum II	Ü	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten I	P	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten II	P	3	3
GK-M	Mediale Darstellung I	P/Ü	3	3
GK-M	Mediale Darstellung II	P/Ü	3	3
GK-MF	Material_Form_Objekt I	P	3	3
GK-MF	Material_Form_Objekt II	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie I	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie II	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie I	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie II	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen I	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen II	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT (Kompaktwochenangebot) :</b>			
GK-F	Farbe_Licht_Raum III	P	2	
GK-IG	Interaktives Gestalten III	P	2	
GK-M	Mediale Darstellung III	P	2	
GK-MF	Material_Form_Objekt III	P	2	
GK-P	Plastik/Naturstudium III	P	2	
GK-S	Schrift/Typografie III	P	2	
GK-Z	Zeichnen III	Ü	2	

mind. 42

**IK-IA** Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Innenarchitektur

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
IK-FB Des.	Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	T	2	2
IK-IA	Planungsmanagement I	Ü/T	1	1
IK-WK	AG Arbeit	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT:</b>			
IK-ID	Moderation, Coaching, Beratung	T	2	
IK-FB	Planungsmanagement II	Ü/T	1	
IK-MV	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte	Ü	2	
IK-FB Des.	Existenzgründung / Betriebsführung	T	2	
IK-FB Des.	Designmanagement / Marketing	Ü	2	
IK-ID	Design- und Prozessmanagement	T	2	

mind. 6

**WK-IA** Wissenschaftliche Kompetenz Innenarchitektur

MB	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte I (Basismodul)	K	3	3
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	3	3
WK-DT	Designtheorie I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
WK-DT	Designtheorie II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
WK-P	Psychologie der Gestaltung I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
WK-P	Psychologie der Gestaltung II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
WK-PhG	Philosophie (Basismodul)	M	3	3
WK-PhG	Ästhetik (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
	<b>WAHLPFLICHT:</b>			
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie III (Vertiefungsmodul)	H/R/M	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung (Extramodul)	H/R/M/K	2	
WK-KG	Kurs Methodik wissenschaftlichen Arbeitens (Extramodul)	Ü	2	
WK-DT	Workshop Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-DT	Textworkshop Designtheorie (Extramodul)	H	2	
WK-P	Psychologisches Kreativitätstraining (Extramodul)	T	1	
WK-PhG	Design und Ästhetik (Extramodul)	H/R/M/K	2	

mind. 22

Art und Anzahl der für den Studiengang Kommunikationsdesign bis zum Bachelor – Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)

**EK-KD-G** Entwerferische Kompetenz Kommunikationsdesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
EK-KD-G	Grundlagen der visuellen Gestaltung 1	Ü	3	3
EK-KD-G	Grundlagen der visuellen Gestaltung 2	Ü	4	4
EK-KD-G	Fotografie 1, Grundlagen	Ü	3	3
EK-KD-G	Fotografie 2, digitale Fotografie	Ü	8	8
EK-KD-G	Grundlagen interaktiver Medien	Ü	3	3
EK-KD-G	Grundlagen der Typographie / Kurzprojekt	Ü	3	3
EK-KD-G	Schrift	Ü	4	4
EK-KD-G	Typografie	Ü	4	4
EK-KD-G	Zeichnerische Darstellung / Instrumente	Ü	8	8
EK-KD-G	Interaktive Medien	Ü	8	8
	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 1		20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 2		20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 3		20	20
	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 4 (Bachelor Projekt)		20	20
	Portfolio		5	5
	Dokumentation Bachelor Projekt		5	5

138

**BK-KD** Bezugswissenschaftliche Kompetenz Kommunikationsdesign

	Modultitel			
	<b>PFLICHT:</b>			
EK-KD-W	Einführung in die Drucktechniken (Siebdruck, Lithographie, Radierung)	Ü	2	2
EK-KD-K	Wahrnehmung, Kommunikationskompetenz	T	2	2
	<b>WAHLPFLICHT 6 CP:</b>			6
	Experimentelle Typographie	Ü	3	
	Grundlagen Bleisatz	Ü	3	
	Grundlagen Schrift/Kalligraphie	Ü	3	
	Siebdruck	Ü	3	
	<b>WAHLPFLICHT 4 CP:</b>			4
MK-KD-F	Briefing, Brainstorming, Ideenmanagement (projektintegriert)	T	2	
MK-KD	Projektplanung (projektintegriert)	T	2	
MK-KD	Designmanagement / Kuratorium, Marketing (projektintegriert)	T	2	
MK-KD	Kreatives Schreiben (projektintegriert)	T	2	

mind.

14

**GK-KD** Gestalterische und künstlerische Kompetenz Kommunikationsdesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
GK-F	Farbe_Licht_Raum I	Ü	3	3
GK-F	Farbe_Licht_Raum II	Ü	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten I	P	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten II	P	3	3
GK-M	Mediale Darstellung I	P/Ü	3	3
GK-M	Mediale Darstellung II	P/Ü	3	3
GK-MF	Material_Form_Objekt I	P	3	3
GK-MF	Material_Form_Objekt II	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie I	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie II	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie I	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie II	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen I	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen II	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT (Kompaktwochenangebot) :</b>			
GK-F	Farbe_Licht_Raum III	P	2	
GK-IG	Interaktives Gestalten III	P	2	
GK-M	Mediale Darstellung III	P	2	
GK-MF	Material_Form_Objekt III	P	2	
GK-P	Plastik/Naturstudium III	P	2	
GK-S	Schrift/Typografie III	P	2	
GK-Z	Zeichnen III	Ü	2	

mind.

42

**IK-KD** Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Kommunikationsdesign

	<b>Modultitel</b>	<b>P. Art</b>	<b>CP</b>	<b>PF</b>
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>IK-FB Des.</b>	Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	T	2	2
<b>IK-FB Des.</b>	Designmanagement / Marketing	Ü	2	2
<b>IK-WK</b>	AG Arbeit	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT:</b>			
<b>IK-ID</b>	Moderation, Coaching, Beratung	T	2	
<b>IK-IA</b>	Planungsmanagement I	Ü/T	1	
<b>IK-FB</b>	Planungsmanagement II	Ü/T	1	
<b>IK-MV</b>	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte	Ü	2	
<b>IK-FB Des.</b>	Existenzgründung / Betriebsführung	T	2	
<b>IK-ID</b>	Design- und Prozessmanagement	T	2	

mind. 7

**WK-KD** Wissenschaftliche Kompetenz Kommunikationsdesign

<b>MB</b>	<b>Modultitel</b>	<b>P. Art</b>	<b>CP</b>	<b>PF</b>
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte I (Basismodul)	K	3	3
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	3	3
<b>WK-DT</b>	Designtheorie I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
<b>WK-DT</b>	Designtheorie II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
<b>WK-PhG</b>	Philosophie (Basismodul)	M	3	3
<b>WK-PhG</b>	Ästhetik (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
	<b>WAHLPFLICHT:</b>			
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-DT</b>	Designtheorie III (Vertiefungsmodul)	H/R/M	2	
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-DT</b>	Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung (Extramodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-KG</b>	Kurs Methodik wissenschaftlichen Arbeitens (Extramodul)	Ü	2	
<b>WK-DT</b>	Workshop Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
<b>WK-DT</b>	Textworkshop Designtheorie (Extramodul)	H	2	
<b>WK-P</b>	Psychologisches Kreativitätstraining (Extramodul)	T	1	
<b>WK-PhG</b>	Design und Ästhetik (Extramodul)	H/R/M/K	2	

mind. 22

Art und Anzahl der für den Studiengang Multimedia I Virtual Reality - Design bis zum Bachelor - Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)

**EK-MV** Entwerferische Kompetenz Multimedia I Virtual Reality - Design

	<b>Modultitel</b>	<b>P. Art</b>	<b>CP</b>	<b>PF</b>
	<b>PFLICHT:</b>			
<b>EK-MV-G</b>	Grundlagen 1 (Projekte)	P	6	6
<b>EK-MV-G</b>	Grundlagen 2A (Projekte)		12	12
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen:		4	4
<b>EK-MV-G</b>	Grundlagen 2B (Projekte)		12	12
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen:		4	4
<b>EK-MV-GA</b>	Printmedien	P oder K	2	2
<b>EK-MV-GA</b>	Digitale Präsentation		2	2
<b>EK-MV-GA</b>	3D Modellierung und Visualisierung	P oder K	2	2
<b>EK-MV-GA</b>	Video/Audio		2	2
<b>EK-MV-GA</b>	Computeranimation	P oder K	2	2
<b>EK-MV-GA</b>	Virtual Reality	P oder K	2	2
<b>EK-MV-P</b>	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 1 *	P	15	15
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen	P	5	5
<b>EK-MV-P</b>	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 2	P	15	15
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen	P	5	5
<b>EK-MV-P</b>	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 3	P	15	15
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen	P	5	5
<b>EK-MV-P</b>	Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekt 4 (Bachelor Projekt)	P	15	15
	Projektbegleitend: Fachwissen digitaler Anwendungen	P	5	5
	*bei den Projekten 1-4 sind mind. 3 verschiedene Schwerpunkte zu setzen:			
	Elektronische Medien / Studio Digitale Produkte / Produkt- und VR-Design / Computeranimation			
	Sonderkapitel/Schwerpunkt im Semester		11	11
<b>EK-MV-G</b>	Portfolio	P oder K		5
<b>EK-MV-P</b>	Dokumentation Bachelor Projekt		5	5

151



**BK-MV** Bezugswissenschaftliche Kompetenz Multimedia I Virtual Reality - Design

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
BK-MV	Designinformatik	k	1	1
BK-MV	Multimedia VR-Conception	P	2	2
BK-MV	Medien- und Kommunikationswissenschaften (MLU)	H	2	2
BK-MV	Medieninformatik	Ü/H	2	2
BK-MV	MM VR-Produktion	Ü	2	2
	<b>WAHLPFLICHT: 6 CP</b>			<b>6</b>
BK-MV	Medien- und Kommunikationswissenschaften (MLU)		2	
BK-MV	Medieninformatik		2	
BK-MV	Multimedia VR-Conception		2	
BK-MV	Multimedia VR-Produktion (Teamarbeit im Verbund)		2	
BK-MV	(Fachkommunikation Englisch)		2	

mind. 15

**GK-MV** Gestalterische und künstlerische Kompetenz Multimedia I Virtual Reality - Design

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
GK-F	Farbe Licht Raum I	Ü	3	3
GK-F	Farbe Licht Raum II	Ü	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten I	P	3	3
GK-IG	Interaktives Gestalten II	P	3	3
GK-MF	Material Form Objekt I	P	3	3
GK-MF	Material Form Objekt II	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie I	Ü	3	3
GK-P	Plastik/Naturstudium/Theorie II	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie I	Ü	3	3
GK-S	Schrift/Typografie II	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen I	Ü	3	3
GK-Z	Zeichnen II	Ü	3	3
	<b>WAHLPFLICHT (Kompaktwochenangebot) : 10 CP</b>			<b>10</b>
GK-F	Farbe Licht Raum III	P	2	
GK-IG	Interaktives Gestalten III	P	2	
GK-MF	Material Form Objekt III	P	2	
GK-P	Plastik/Naturstudium III	P	2	
GK-S	Schrift/Typografie III	P	2	
GK-Z	Zeichnen III	Ü	2	

mind. 46

**WK-MV** Wissenschaftliche Kompetenz Multimedia I Virtual Reality - Design

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte I (Basismodul)	K	3	3
WK-DT	Designtheorie I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
WK-P	Psychologie der Gestaltung I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
	<b>WAHLPFLICHT: 4 CP</b>			<b>4</b>
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	3	
WK-DT	Designtheorie II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	
WK-PhG	Philosophie (Basismodul)	M	3	
WK-PhG	Ästhetik (Basismodul)	H/R/M/K	3	
WK-KG	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie III (Vertiefungsmodul)	H/R/M	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
WK-DT	Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-P	Psychologie der Gestaltung (Extramodul)	H/R/M/K	2	
WK-KG	Kurs Methodik wissenschaftlichen Arbeitens (Extramodul)	Ü	2	
WK-DT	Workshop Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
WK-DT	Textworkshop Designtheorie (Extramodul)	H	2	
WK-P	Psychologisches Kreativitätstraining (Extramodul)	T	1	
WK-PhG	Design und Ästhetik (Extramodul)	H/R/M/K	2	

mind. 13

**IK-MV** Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Multimedia I Virtual Reality - Design

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
IK-FB Des.	Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	T	2	2
IK-MV	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte	Ü	2	2
	<b>WAHLPFLICHT: 4 CP</b>			4
IK-FB Des.	Existenzgründung / Betriebsführung	T	2	
IK-FB Des.	Designmanagement / Marketing	Ü	2	
IK-ID	Design- und Prozessmanagement	T	2	
IK-ID	Moderation, Coaching, Beratung	T	2	
IK-IA	Planungsmanagement I	Ü/T	1	
IK-FB	Planungsmanagement II	Ü/T	1	
IK-WK	AG Arbeit	Ü		3

mind. 8

Art und Anzahl der für den Studiengang Mode bis zum Bachelor – Abschluss zu erbringenden Prüfungsleistungen und Kreditpunkte (CP)

**EK-MO** Entwerferische Kompetenz Modedesign

	Modultitel	P.art	CP	PF
	<b>PFLICHT:</b>			
EK-MO-G	Körper und Fläche / Projekt 1	P	2	2
EK-MO-P	Komplexes Gestalten / Projekt 2		10	10
	Komplexes Gestalten / Projekt 3		10	10
	Komplexes Gestalten / Projekt 4		15	15
	Komplexes Gestalten / Projekt 5		15	15
	Komplexes Gestalten / Projekt 6		15	15
	Komplexes Gestalten / Projekt 7(Bachelor Projekt)		20	20
	Portfolio		5	5
	Dokumentation Bachelor Projekt		5	5

97

	Modultitel			
	<b>PFLICHT:</b>			
BK-MO-D	CAD-Textdesign	Ü	4	4
BK-MO-D	Technologie/Flachfilmdruck	Ü	2	2
BK-MO-D	Web-Design/Hompage	Ü	2	2
BK-MO-D	Image / Dokumentation	Ü	2	2
BK-MO-D	Textdesign Grafik	Ü	4	4
BK-MO-T	Aufbaumodul Designtheorie Mode	H	3	3
	<b>WAHLPFLICHT: 16 CP</b>			16
BK-MO-D	Grundlagen Schnittkonstruktion 1	T	3	
BK-MO-D	Grundlagen Schnittkonstruktion 2	K	3	
BK-MO-D	Grundlagen Schnittkonstruktion 3	T	5	
BK-MO-D	Grundlagen Schnittkonstruktion 4	K	5	
BK-MO-D	Technologie/Weberei 1	Ü	3	
BK-MO-D	Technologie/Weberei 2	P	3	
BK-MO-D	CAD-Digitaldruck	Ü	5	
BK-MO-D	Grundlagen CAD-Jacquardweberei / CAD Techniken	Ü	5	
	<b>WAHLPFLICHT: 20 CP</b>			20
BK-MO-D	Schnittkonstruktion projektbezogen 1	P	5	
BK-MO-D	Schnittkonstruktion projektbezogen 2	P	5	
BK-MO-D	Schnittkonstruktion projektbezogen 3	P	5	
BK-MO-D	Schnittkonstruktion projektbezogen 4	P	5	
BK-MO-D	CAD-Jacquardweberei / CAD Techniken 1 projektbezogen	Ü	5	
BK-MO-D	CAD-Jacquardweberei / CAD Techniken 2 projektbezogen	Ü	5	
BK-MO-D	CAD-Jacquardweberei / CAD Techniken 3 projektbezogen	Ü	5	
BK-MO-D	CAD-Jacquardweberei / CAD Techniken 4 projektbezogen	Ü	5	
	<b>WAHLPFLICHT: 4CP</b>			4
BK-MO-D	Grundlagen Modefotografie	Ü	2	
BK-MO-D	Grundlagen Textilfotografie	Ü	2	
BK-MO-D	Modefotografie	Ü	2	
BK-MO-D	Textilfotografie	Ü	2	
	<b>WAHLPFLICHT: 4CP</b>			4
BK-MO-D	Anatomie	Ü	4	
BK-MO-T	Textiltechnologie	K	4	
	<b>WAHLPFLICHT: 4CP</b>			4
BK-MO-T	Modetheorie/ Modehistorie	T/K	4	
BK-MO-T	Textilgeschichte	T/H	4	

65

**GK-MO** Gestalterische und künstlerische Kompetenz Modedesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
<b>GK-F</b>	Farbe_Licht_Raum I	Ü	3	3
<b>GK-F</b>	Farbe_Licht_Raum II	Ü	3	3
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten I	P	3	3
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten II	P	3	3
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung I	P/Ü	3	3
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung II	P/Ü	3	3
<b>GK-MF</b>	Material_Form_Objekt I	P	3	3
<b>GK-MF</b>	Material_Form_Objekt II	Ü	3	3
<b>GK-MF</b>	Material_Form_Objekt III	P	2	2
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium/Theorie I	Ü	3	3
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium/Theorie II	Ü	3	3
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie I	Ü	3	3
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie II	Ü	3	3
<b>GK-Z</b>	Zeichnen I	Ü	3	3
<b>GK-Z</b>	Zeichnen II	Ü	3	3
<b>GK-Z</b>	Zeichnen III (Akt)	Ü	2	8
	<b>FAKULTATIV</b>			
<b>GK-F</b>	Farbe_Licht_Raum III	P	2	
<b>GK-IG</b>	Interaktives Gestalten III	P	2	
<b>GK-M</b>	Mediale Darstellung III	P	2	
<b>GK-MF</b>	Material_Form_Objekt III	P	2	
<b>GK-P</b>	Plastik/Naturstudium III	P	2	
<b>GK-S</b>	Schrift/Typografie III	P	2	
<b>GK-Z</b>	Zeichnen III	Ü	2	

mind. 52

**WK-MO** Wissenschaftliche Kompetenz Modedesign

MB	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT</b>			
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte I (Basismodul)	K	3	3
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte II (Aufbaumodul)	H/R/M/K *	3	3
<b>WK-DT</b>	Designtheorie I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
<b>WK-DT</b>	Designtheorie II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung I (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung II (Aufbaumodul)	H/R/M/K	2	2
<b>WK-PhG</b>	Philosophie (Basismodul)	M	3	3
<b>WK-PhG</b>	Ästhetik (Basismodul)	H/R/M/K	3	3
	<b>FAKULTATIV</b>			
<b>WK-KG</b>	Kunst-, Design u. Architekturgeschichte III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-DT</b>	Designtheorie III (Vertiefungsmodul)	H/R/M	2	
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung III (Vertiefungsmodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-DT</b>	Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
<b>WK-P</b>	Psychologie der Gestaltung (Extramodul)	H/R/M/K	2	
<b>WK-KG</b>	Kurs Methodik wissenschaftlichen Arbeitens (Extramodul)	Ü	2	
<b>WK-DT</b>	Workshop Designtheorie (Extramodul)	R/M/P	2	
<b>WK-DT</b>	Textworkshop Designtheorie (Extramodul)	H	2	
<b>WK-P</b>	Psychologisches Kreativitätstraining (Extramodul)	T	1	
<b>WK-PhG</b>	Design und Ästhetik (Extramodul)	H/R/M/K	2	

mind. 22

**IK-MO** Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz Modedesign

	Modultitel	P. Art	CP	PF
	<b>PFLICHT</b>			
<b>IK-FB Des.</b>	Existenzgründung / Betriebsführung	T	2	2
<b>IK-FB Des.</b>	Designmanagement / Marketing	Ü	2	2
	<b>FAKULTATIV</b>			
<b>IK-ID</b>	Moderation, Coaching, Beratung	T	2	
<b>IK-FB</b>	Planungsmanagement II	Ü/T	1	
<b>IK-MV</b>	Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte	Ü	2	
<b>IK-ID</b>	Design- und Prozessmanagement	T	2	
<b>IK-FB Des.</b>	Vertrags- Urheberrecht / Medienrecht	T	2	
<b>IK-IA</b>	Planungsmanagement I	Ü/T	1	
<b>IK-WK</b>	AG Arbeit	Ü	3	

mind. 4

BURG GIEBICHENSTEIN  
Hochschule für Kunst und Design Halle

Fachbereich Design

Zeugnis über die Bachelorprüfung

Frau / Herr \_\_\_\_\_

geboren am \_\_\_\_\_

hat die Bachelorprüfung im Studiengang \_\_\_\_\_

mit der Gesamtnote \_\_\_\_\_ bestanden.

**I. Studienbegleitende Prüfungen aus Projekten des Modulbereiches Entwerferische Kompetenz**

**II. Sonstige Studienbegleitende Prüfungen**

**III. Bachelor-Abschlussprüfung**

1. Portfolio
2. Bachelor-Projekt

Ort, den \_\_\_\_\_  
(Datum)

Die Vorsitzende / Der Vorsitzende  
des Prüfungsausschusses

(Siegel)

Die Dekanin / Der Dekan

BURG GIEBICHENSTEIN  
Hochschule für Kunst und Design Halle

Fachbereich Design

B a c h e l o r u r k u n d e

Die Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle

Fachbereich Design

verleiht mit dieser Urkunde

Frau / Herrn \_\_\_\_\_

geboren am \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

den Hochschulgrad

**Bachelor of Arts**

nachdem sie / er die Bachelorprüfung

im Studiengang \_\_\_\_\_

am \_\_\_\_\_ bestanden hat.

(Siegel)

Ort, den \_\_\_\_\_  
(Datum)

Die Vorsitzende / Der Vorsitzende  
des Prüfungsausschusses

Die Dekanin / Der Dekan

Der Rektor

**Vierte Satzung zur Änderung der Diplomprüfungsordnung für die Studiengänge Industriedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign an der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle vom 20.06.05**

Aufgrund der §§ 13 Abs. 1 i.V.m 67 Abs.3 Nr. 8 und 77 Abs.2 Nr.1 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt (HSG LSA) vom 05.05.2004 (GVBl. LSA S. 256), hat der Fachbereichsrat Design in seiner Sitzung am 20.06.2005 und der Senat der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle in seiner Sitzung am 18.07.2005 die folgende Satzungsänderung beschlossen.

Die Diplomprüfungsordnung für die Studiengänge Industriedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign vom 10.07.1996 (MBL LSA Nr. 13/1997 vom 08.04.1997) geändert durch Satzung vom 14.06.1999 (MBL LSA Nr. 10/2000 vom 28.03.2000) und durch Satzung vom 03.02.2005 (Amtsblatt der Burg Giebichenstein 5.Jahrgang, Nr. 1 vom 04.02.2005) wird geändert wie folgt:

1. § 29 wird ergänzt wie folgt

**§ 29 Übergangsregelung**

Die Änderungen gelten für alle Studierenden mit In-Kraft-Treten dieser Satzung. Alle bis dahin nach der alten Prüfungsordnung erbrachten Leistungsnachweise werden anerkannt.

2. Anlage 1 wird geändert wie folgt

**Anlage 1**

Zur Diplomprüfungsordnung für die Studiengänge Industriedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign

Art und Anzahl der für die einzelnen Fachprüfungen zu erbringenden Prüfungsleistungen zur Diplomvorprüfung gemäß § 10

**Legende**

- P = Präsentation
- K = Klausur oder schriftliche Hausarbeit
- M = mündliche Prüfung
- T = regelmäßige Teilnahme (Teilnahmenachweis über mind. 75% der angebotenen Lehrveranstaltungen)

Studiengang Industriedesign  
Fachrichtung Industriedesign (ID)

Pflichtfächer

Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

- |   |   |
|---|---|
| 1. Bildnerische Grundlagen  |   |
| 1.1. Kompositionslehre / Fläche                                   | P |
| 1.2. Naturstudium (zeichnerisch)                                  | P |
| 1.3. Plastik I (Form und Natur I)<br>und (Gestalt und Material I) | P |
| 1.4. Farbe / Licht / Raum I                                       | P |
| 1.5. Schrift / Typografie I                                       | P |
| 1.6. Interaktives Gestalten I                                     | P |

- |  |   |
|--|---|
| 2. Fachbezogene Grundlagen   |   |
| 2.1. Elementare, multisensuelle und<br>methodische Gestaltungsübungen<br>(Entwurfsprojekte I bis IV) | P |

Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften

- |  |   |
|--|---|
| 1. Geistes- und Sozialwissenschaften           |   |
| 1.1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte | K |
| 1.2. Psychologie                               | K |
| 1.3. Philosophie                               | M |
| 2. Natur- und Technikwissenschaften            |   |
| 2.1. Ergonomie I                               | K |
| 2.2. Technologie I                             | K |
| 2.3. Werkstoffverhalten und Konstruktion I     | K |
| 3. Designwissenschaften                        |   |
| 3.1. Designtheorie I                           | K |

Wahlpflichtfächer

Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

- |   |         |
|---|---------|
| 1. Bildnerische Grundlagen  | 3 von 5 |
| 1.1. Zeichnerisches Naturstudium II /<br>fachspezifisches Zeichnen    | P       |
| 1.2. Plastik II (Form und Natur II)<br>oder (Gestalt und Material II) | P       |
| 1.3. Farbe / Licht / Raum II  | P       |
| 1.4. Schrift / Typografie II  | P       |
| 1.5. Interaktives Gestalten II  | P       |
| 2. Darstellungstechniken I  | 3 von 6 |
| 2.1. Präsentation / Dokumentation                                     | P       |
| 2.2. Fachbezogene grafische Darstellung                               | P       |

2.3. DTP / Bildbearbeitung	P	1.2. Schrift / Typografie II	P
2.4. Perspektive / Technisches Zeichnen	P	1.3. Interaktives Gestalten II	P
2.5. Modellbautechnologien	P		
2.6. 3D – Modeling und Visualisierung I	P	2. Darstellungstechniken I:	3 von 6
		2.1. Präsentation / Dokumentation	P
		2.2. Fachbezogene grafische Darstellung	P
Studiengang Industriedesign		2.3. DTP / Bildbearbeitung	P
Fachrichtung Spiel- und Lernmitteldesign		2.4. Freihandzeichnen	P
		2.5. Fachspezifisches technisches Zeichnen	P
Pflichtfächer		2.6. 3D – Modeling und Visualisierung I	P
Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich		Studiengang Industriedesign	
		Fachrichtung Keramik- /Glasdesign	
		Pflichtfächer	
		Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich	
1. Bildnerische Grundlagen		1. Bildnerische Grundlagen	
1.1. Kompositionslehre / Fläche	P	1.1. Kompositionslehre / Fläche	P
1.2. Naturstudium (zeichnerisch)	P	1.2. Naturstudium (zeichnerisch)	P
1.3. Plastik I (Form und Natur I)	P	1.3. Plastik I (Form und Natur I) und (Gestalt und Material I)	P
1.4. Plastik I (Gestalt und Material I)	P	1.4. Farbe / Licht / Raum I	P
1.5. Farbe / Licht / Raum I	P	1.5. Schrift / Typografie I	P
1.6. Schrift / Typografie I	P	1.6. Interaktives Gestalten I	P
1.7. Interaktives Gestalten I	P	1.7. Präsentation	P
1.8. Plastik II (Form und Natur II) oder (Gestalt und Material II)	P		
2. Fachbezogene Grundlagen		2. Fachbezogene Grundlagen	
2.1. Elementare und methodische Gestaltungsübungen, Modellbau (Entwurfsprojekte I bis VI)	P	2.1. Elementare und methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte I bis IV)	P
Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften		Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften	
1. Geistes- und Sozialwissenschaften		1. Geistes- und Sozialwissenschaften	
1.1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K	1.1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K
1.2. Psychologie der Gestaltung	K	1.2. Psychologie	K
1.3. Psychologie der Entwicklung u. des Spiels	M	1.3. Philosophie	M
1.4. Philosophie	M		
2. Natur- und Technikwissenschaften		2. Natur- und Technikwissenschaften	
2.1. Ergonomie I	K	2.1. Technologie der Keramik	K
2.2. Technologie I	K	2.2. Technologie Feinkeramik	K
2.3. Werkstoffverhalten und Konstruktion I	K	2.3. Technologie Glas	K
2.4. Medizinisch-anthropologische Grundlagen	T	2.4. Technisches Zeichnen / fachspez.	K
		2.5. Modellbaugrundlagen Werkstattkunde Gips	P
3. Designwissenschaften			
3.1. Designtheorie I	K	3. Designwissenschaften	
		3.1. Designtheorie I	K
Wahlpflichtfächer			
Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich			
1. Bildnerische Grundlagen:	1 von 3		
1.1. Farbe / Licht / Raum II	P		

## Wahlpflichtfächer

### Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

1. Bildnerische Grundlagen:	3 von 5	
1.1. Zeichnerisches Naturstudium II / fachspezifisches Zeichnen		P
1.2. Plastik II (Form und Natur II) oder (Gestalt und Material II)		P
1.3. Farbe / Licht / Raum II		P
1.4. Schrift / Typografie II		P
1.5. Interaktives Gestalten II		P
2. Darstellungstechniken I:	2 von 7	
2.1. Präsentation / Dokumentation		P
2.2. Fotografie		P
2.3. DTP		P
2.4. Bildbearbeitung		P
2.5. Freihandzeichnen / fachbezogene grafische Darstellung		P
2.6. Perspektive		P
2.7. 3D – Modeling und Visualisierung I		P

## Studiengang Modedesign

### Fachrichtung Mode

## Pflichtfächer

### Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

1. Bildnerische Grundlagen		
1.1. Kompositionslehre / Fläche		P
1.2. Naturstudium (zeichnerisch)		P
1.3. Plastik I (Form u. Natur I) und (Gestalt u. Material I)		P
1.4. Farbe/Licht/Raum I		P
1.5. Schrift/Typografie I		P
1.6. Interaktives Gestalten I		P
1.7. Präsentation		P
2. Fachbezogene Grundlagen		
2.1. Elementare u. methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte I)		P
2.2. Elementare u. methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte II)		P
2.3. Elementare u. methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte III)		P

## Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften

1. Geistes- u. Sozialwissenschaften		
1.1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte		K
1.2. Psychologie		K
1.3. Philosophie		M
2. Natur- und Technikwissenschaften		
2.1. Anatomie		P
2.2. Technologie / Konstruktion I		K
3. Designwissenschaften		
3.1. Designtheorie I		K
3.2. Theorie der Mode		K

## Wahlpflichtfächer

### Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

1. Präsentationstechniken	3 von 4	
1.1. Präsentation / Dokumentation II		P
1.2. fachbezogenes Zeichnen (Fachzeichnen)		P
1.3. DTP oder Bildbearbeitung		P
1.4. Siebdruck		P

## Studiengang Modedesign

### Fachrichtung Textildesign

## Pflichtfächer

### Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

1. Bildnerische Grundlagen		
1.1. Kompositionslehre / Fläche		P
1.2. Naturstudium (zeichnerisch)		P
1.3. Plastik I (Form u. Natur I) und (Gestalt u. Material I)		P
1.4. Farbe/Licht/Raum I		P
1.5. Schrift/Typografie I		P
1.6. Interaktives Gestalten I		P
1.7. Präsentation		P
1.8. Fotografie (Textil) I		P
2. Fachbezogene Grundlagen		
2.1. Elementare u. methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte I)		P
2.2. Elementare u. methodische Gestaltungsübungen (Entwurfsprojekte II)		P



Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften

- 1. Geistes- u. Sozialwissenschaften
  - 1.1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte K
  - 1.2. Psychologie K
  - 1.3. Philosophie M

- 2. Natur- und Technikwissenschaften
  - 2.1. Technologie I K
  - 2.2. Technologie II K
  - 2.3. CAD – Grundlagen (Druck) K

- 3. Designwissenschaften
  - 3.1. Designtheorie I K

Wahlpflichtfächer

Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

- 1. Präsentationstechniken 2 von 3
  - 1.1. Grafische Darstellung / Photoshop P
  - 1.2. DTP / Computergrafik P
  - 1.3. Siebdruck P

3. Anlage 2 wird geändert wie folgt:

Anlage 2

Zur Diplomprüfungsordnung für die Studiengänge Industriedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign

Art und Anzahl der für die einzelnen Fachprüfungen zu erbringenden Prüfungsleistungen zur Diplomprüfung gemäß § 18

Legende

- P= Präsentation mit/ohne Kolloquium
- K= Klausur oder schriftliche Hausarbeit
- M = mündliche Prüfung
- T = regelmäßige Teilnahme (Teilnahmenachweis über mind. 75% der angebotenen Lehrveranstaltungen)

Studiengang Industriedesign  
Fachrichtung Industriedesign (ID)

Pflichtfächer

Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

- 1. Komplexes Gestalten  
Entwurfsprojekte V bis VIII P
- 2. Diplomprojekt

Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften

- 1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte K
- 2. Ästhetik K
- 3. Designtheorie II M oder K

Wahlpflichtfächer

Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich

- 1. Erweitertes Naturstudium 3 von 6
  - 1.1. Zeichnerisches Naturstudium P
  - 1.2. Figur / Akt / Anatomie P
  - 1.3. Fotografie P
  - 1.4. Plastik III P
  - 1.5. Farbe / Licht / Raum III P
  - 1.6. Kunst und Medien P
- 2. Darstellungstechniken II 2 von 4
  - 2.1. Modellfotografie P
  - 2.2. Bild-, zeit- und raumbasierte Präsentationsmedien P
  - 2.3. Video P
  - 2.4. 3D – Modeling und Visualisierung II P

Gruppe IV – Fach- und Bezugswissenschaften

- 1. Fachspezifische Wirtschafts-, Natur- und Technikwissenschaften 2 von 3
  - 1.1.1. Existenzgründung / Betriebsführung K
  - 1.1.2. Designmanagement / Marketing P
  - 1.1.3. Vertrags- und Urheberrecht K
- 2 von 6
  - 1.2.1. Ökologie / nachhaltige Designkonzepte T
  - 1.2.2. Systemdesign / Prozessdesign T
  - 1.2.3. Ergonomie II P
  - 1.2.4. Werkstoffe und Technologien II K
  - 1.2.5. Designinformatik K
  - 1.2.6. Designmethodik T

2. Geistes- und Sozialwissenschaften	1 von 2	1.1.3. Vertrags- und Urheberrecht	K
2.1. Designtheorie III	K		2 von 6
2.2. Angewandte Psychologie	P	1.2.1. Ökologie / nachhaltige Designkonzepte	T
Studiengang Industriedesign		1.2.2. Systemdesign / Prozessdesign	T
Fachrichtung Spiel- und Lernmitteldesign		1.2.3. Ergonomie II	P
Pflichtfächer		1.2.4. Werkstoffe und Technologien II	K
		1.2.5. Designinformatik	K
		1.2.6. Designmethodik	T
Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich		2. Geistes- und Sozialwissenschaften	2 von 4
1. Komplexes Gestalten		2.1. Designtheorie III	K
Entwurfsprojekte I bis IV	P	2.2. Angewandte Psychologie	P
2. Diplomprojekt		2.3. Spielzeuggeschichte	T
		2.4. Rehabilitationspädagogik	T
Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften		Studiengang Industriedesign	
1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K	Fachrichtung Keramik-/ Glasdesign	
2. Ästhetik	K	Pflichtfächer	
3. Designtheorie II	K	Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich	
4. Theorie Spiel / spieltheoretische Grundlagen	T	1. Komplexes Gestalten	
5. Pädagogische Grundlagen mit Montessori Seminar	T	Entwurfsprojekte V bis VIII	P
Wahlpflichtfächer		2. Diplomprojekt	
Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich		Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften	
1. Erweitertes Naturstudium	3 von 6	1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K
1.1. Zeichnerisches Naturstudium	P	2. Ästhetik	K
1.2. Figur / Akt / Anatomie	P	3. Designtheorie II	K
1.3. Fotografie	P	4. Fachrichtungsspezifische Designgeschichte	P
1.4. Plastik III	P	5. Einführung in die moderne Formgebungs- und Veredlungstechnologie Keramik/Glas	T
1.5. Farbe / Licht / Raum III	P		
1.6. Kunst und Medien	P	Wahlpflichtfächer	
2. Darstellungstechniken II	1 von 3	Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich	
2.1. Modellfotografie	P	1. Erweitertes Naturstudium	1 von 5
2.2. Bild-, zeit- und raumbasierte Präsentationsmedien	P	1.1. Zeichnerisches Naturstudium	P
2.3. Video	P	1.2. Figur / Akt / Anatomie	P
3. Darstellungstechniken III	1 von 2	1.3. Fotografie	P
3.1. 3D – Modeling und Visualisierung II	P	1.4. Plastik III	P
3.2. Präsentations- und Darstellungsmethoden	P	1.5. Farbe / Licht / Raum III	P
Gruppe IV – Fach- und Bezugswissenschaften		2. Darstellungstechniken II	1 von 2
1. Fachspezifische Wirtschafts-, Natur- und Technikwissenschaften	2 von 3	2.1. Bild-, zeit- und raumbasierte Präsentationsmedien	P
1.1.1. Existenzgründung / Betriebsführung	K	2.2. 3D – Modeling und Visualisierung II	P
1.1.2. Designmanagement / Marketing	P		

Gruppe IV – Fach- und Bezugswissenschaften		2. Geistes- und Sozialwissenschaften	1 von 3
1. Fachspezifische Wirtschafts-, Natur- und Technikwissenschaften		2.1. Designphilosophie	K
		2.2. Angewandte Psychologie	K
		2.3. Ästhetik	K
	2 von 3		
1.1. Existenzgründung / Betriebsführung	K	Studiengang Modedesign	
1.2. Designmanagement / Marketing	P	Fachrichtung Textil	
1.3. Vertrags- und Urheberrecht	K		
2. Geistes- und Sozialwissenschaften (fakultatives Angebot)		Pflichtfächer	
2.1. Angewandte Psychologie	P	Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich	
2.2. Rehabilitationspädagogik	T		
Studiengang Modedesign		1. Komplexes Gestalten	
Fachrichtung Mode		Entwurfsprojekte III bis VI	P
		2. Erweitertes Naturstudium / Akt	P
		3. Fotografie II (Textil)	P
		4. Diplomprojekt	
Pflichtfächer			
Gruppe I – Künstlerisch – gestalterischer Bereich		Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften	
1. Komplexes Gestalten		1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K
Entwurfsprojekte IV bis VIII	P	2. Theorie Textil	M
2. Erweitertes Naturstudium / Akt	P	3. CAD – Aufbaukurs (Weberei)	K
3. Diplomprojekt		Wahlpflichtfächer	
		Gruppe III – Fach- und Bezugswissenschaften	
Gruppe II – Fach- und Bezugswissenschaften		1. Fachspezifische Wirtschafts-, Natur- und Technikwissenschaften	
1. Kunst-, Design- und Architekturgeschichte	K		
2. Bekleidung/Konstruktion II	P		
Wahlpflichtfächer			2 von 3
Gruppe III – Künstlerisch – gestalterischer Bereich		1.1. Existenzgründung / Betriebsführung	K
1. Vertiefende Präsentations- und Darstellungstechniken		1.2. Designmanagement / Marketing	P
	1 von 3	1.3. Vertrags- und Urheberrecht	K
1.1. Video	P		
1.2. Modegrafik	P	2. Geistes- und Sozialwissenschaften	1 von 3
1.3. Fotografie (Mode)	P	2.1. Designphilosophie	K
		2.2. Angewandte Psychologie	K
		2.3. Ästhetik	K
Gruppe IV – Fach- und Bezugswissenschaften			
1. Fachspezifische Wirtschafts-, Natur- und Technikwissenschaften	2 von 3	Ausgefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrates im Fachbereich Design vom 20.06.2005 und des Senats vom 18.07.2005	
1.1. Existenzgründung / Betriebsführung	K	Halle, den 18.07.2005	
1.2. Designmanagement / Marketing	P		
1.3. Vertrags- und Urheberrecht	K	Prof. Ulrich Klieber	

---

Herausgeber:  
BURG GIEBICHENSTEIN  
Hochschule für Kunst und Design Halle  
- Der Kanzler -  
Neuwerk 7, 06108 Halle

Postanschrift:  
Postfach 200 252  
06003 Halle  
Tel.: (0345) 7751-50  
Fax: (0345) 7751-522  
e-mail: kanzler@burg-halle.de

Kontakt:  
BURG GIEBICHENSTEIN  
Hochschule für Kunst und Design Halle  
Redaktion Amtsblatt, Karstin Kirchner  
Neuwerk 7, 06108 Halle

Postanschrift:  
Postfach 200 252  
06003 Halle  
Tel.: (0345) 7751-530  
Fax: (0345) 7751-522  
e-mail: kirchner@burg-halle.de