



DIPLOMA

diploma.de

Private staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences

Fern- und Präsenzstudium

IM FACHBEREICH GESTALTUNG & MEDIEN

an der DIPLOMA Hochschule

Bachelor of Arts (B.A.)

- Craft Design
- Kommunikationsdesign
- Technische Redaktion und Informationsdesign
- Digital Games Business
- UX-Design

Master of Arts (M.A.)

- Design & Leadership

Mehr Infos: Unser komplettes Studienangebot findest Du online oder unter +49 (0)5722 28 69 97 32



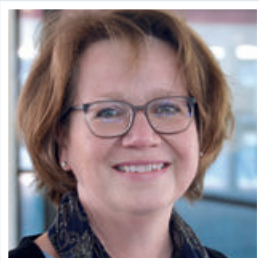
Inhaltsverzeichnis

Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.)	04
Bachelor-Studiengang Craft Design (B.A.)	10
Bachelor-Studiengang Technische Redaktion und Informationsdesign (B.A.)	14
Bachelor-Studiengang Digital Games Business (B.A.)	18
Bachelor-Studiengang UX-Design (B.A.)	22
Zulassungsvoraussetzungen für ein Master-Studium	26
Master-Studiengang Design & Leadership (M.A.)	28
Studentische Arbeiten	32
Von den Grundlagen bis zur Auszeichnung	
Creative und Master Camp	34
Praxisrelevante Workshops und Seminare zu aktuellen Themen	
Alumni-Netzwerk	38
Gemeinschaft der ehemaligen und aktiven Studierenden, Lehrenden, Mitarbeitenden und kooperierenden Unternehmen	
Studienverlaufspläne	40
Wie ist der Studiengang gegliedert?	
Wie sehen die Prüfungsleistungen aus?	

Unser Team aus dem Bereich Gestaltung und Medien stellt sich vor!



Fachbereichsleitung Gestaltung und Medien und Studiendekan für Kommunikationsdesign und Technische Redaktion und Informationsdesign
Herr Prof. Dr. Andreas Ken Lanig



Studiendekanin für die Studiengänge Craft Design und Design & Leadership
Frau Prof. Dr. Bärbel Kühne



Studiendekan für Digital Games Business und UX-Design
Herr Prof. Dr. Giovanni Vindigni



KOMMUNIKATIONSDESIGN (B.A.)

Der Bedarf an qualifizierten Fachkräften in der heutigen Kreativbranche nimmt stetig zu. Viele Werbeagenturen definieren die Anforderungen an ihren Design-Nachwuchs in Kurzform: kreativ und handwerklich stark sein! Der Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign bietet die idealen Voraussetzungen für Deinen Einstieg in die Kreativbranche.

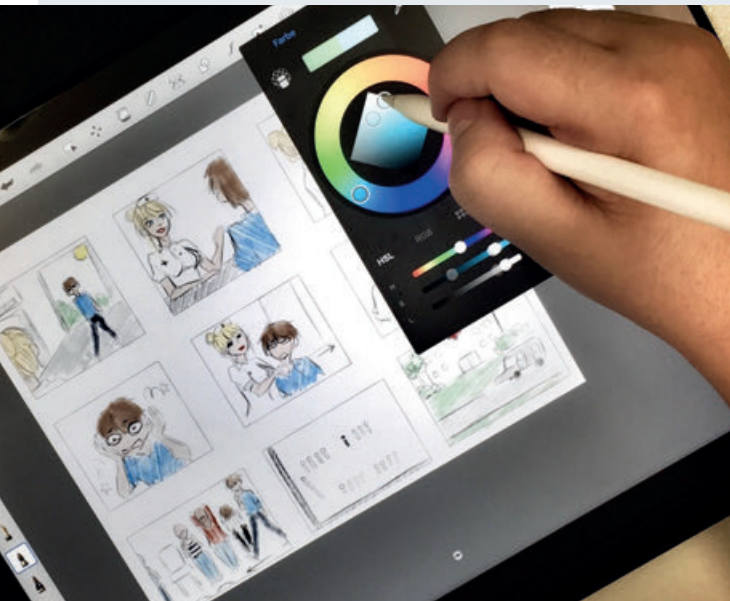
An der DIPLOMA Hochschule lernen Kommunikationsdesign-Studierende die Zusammenhänge von Ökonomie, Marketing, Wahrnehmungspsychologie und Ästhetik einerseits und Austausch zwischen Unternehmen oder Organisationen und Individuen andererseits kennen. Thematisiert werden auch neue Kommunikationsformen und stilistische wie zeitgeistige Aspekte. Das Bachelor-Studium Kommunikationsdesign ist ein klassisches Gestaltungsstudium für das digitale Zeitalter: Als Absolvent:in stehen Dir sowohl vielseitige Positionen in der Design- und Werbebranche offen als auch der Schritt in die Selbstständigkeit.

Auf einen Blick

Studienabschluss	Bachelor of Arts (B.A.)
Studiendauer	6 Semester im Präsenzstudium, 180 ECTS 7 Semester im Fernstudium, 180 ECTS
Wahlbereich	Holistische Markenführung Schnittstellen und Interaktionen Crossmediale Illustration und Editorial Design
Studienform	Präsenzstudium in Stein bei Nürnberg oder bundesweites Fernstudium mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Informationen	diploma.de/studium/bachelor/kommunikationsdesign oder diploma.de/fernstudium/bachelor/kommunikationsdesign
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

Inhalte und Ziele des Studiengangs

Du durchläufst einen berufspraktisch orientierten Lehrplan, der die Bedürfnisse von Unternehmen und Designern gleichermaßen erfüllt. Eine solide gestalterische Grundausbildung gibt Dir das Fundament, welches Du durch marketingrelevante Kompetenzen und betriebswirtschaftliche Kenntnisse erweiterst.



Das praxisorientierte Studium vermittelt Themenfelder wie Designgeschichte, Wahrnehmung und Sprache, Kommunikations- und Medienwissenschaften. Diese Grundlagen der Gestaltung gehören ebenso zu den Studieninhalten wie Semantik, Typografie, Screendesign, digitale Medien und die Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens. Darüber hinaus beschäftigen sich die Studentinnen und Studenten mit den Grundlagen des Rechts und der BWL sowie mit Absatz- und Schutzrechten. Im Studienverlauf wählst Du zusätzlich einen der attraktiven und zukunftsorientierten Schwerpunkte „Holistische Markenführung“, „Schnittstellen und Interaktion“ oder „Crossmediale Illustration und Editorial Design“.



Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Der Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.) vermittelt neben spezialisiertem gestalterischem Wissen und Können ein ökonomisches Gesamtverständnis. Die grundständige Ausbildung qualifiziert Dich für eine unternehmerische Selbstständigkeit ebenso wie für das selbstverständliche Arbeiten in virtuellen Teams. Die Berufsbefähigungen liegen in erster Linie im gestalterischen Arbeitsbereich, aber auch in der Übernahme verantwortungsvoller Aufgabenfelder innerhalb von Werbeagenturen, Medienunternehmen oder Marketingabteilungen, in denen Du ins kreative Berufsleben startest.

Ein großer Teil unserer Absolventinnen und Absolventen arbeitet z.B. als

- Junior Art Director:in,
- Screendesigner:in,
- App-Designer:in,
- UX-Designer:in,
- Kommunikationsdesigner:in oder Projektmanager:in

in folgenden Einsatzgebieten:

- Marketing-, Medien-, Print- und Werbeagenturen
- Marketingabteilungen/Werbeabteilungen/ Öffentlichkeitsarbeit großer Unternehmen
- Konsum- und Investitionsgüter-Vermarktung
- PR-Agenturen, Verlage, Messe-/Ausstellungsbranche
- Einsatzgebiete auf selbstständiger Basis

Die Funktion der Kommunikationsdesigner:innen kommt zum Einsatz bei der Kommunikation für unterschiedlichste Konsum- und Investitionsgüter, Unternehmenskommunikation, Branding sowie das Analysieren und Strukturieren von Wissensstoff und Informationen. Gestalter haben die Fähigkeit, Problemstellungen, die nicht zu ihrem originären Wissensgebiet gehören, schnell zu erfassen, zu analysieren und zu abstrahieren. Aus diesem Grund fällt ihnen auch oft die Beraterrolle zu, meist die des externen Beraters.

Wie geht es weiter?

Nach dem Erwerb des ersten akademischen Abschlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.) oder
- General Management (MBA)¹⁾.

¹⁾ Bei vorangegangenen Bachelor-/ Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten müssen weitere 30 ECTS-Punkte fachlich einschlägig nachgewiesen werden (z.B. Antrag auf Anrechnung außerhochschulischer Kompetenzen oder aus der Weiterbildung oder fachlich verwandten Studiengängen). Es müssen zudem eine mind. 1-jährige Berufserfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.



ONLINE-PORTFOLIO

Mach Dir ein Bild vom Studium und den bereits entstandenen Projekt- und Bachelorarbeiten unter www.diploma-design.de



Das Präsenzstudium Kommunikationsdesign (B.A.) an der Akademie Faber-Castell in Stein bei Nürnberg

Wenn Du Dich für ein Präsenzstudium entscheidest, studierst Du in Vollzeit auf dem Campus eines Kooperationspartners der DIPLOMA Hochschule, der renommierten Akademie Faber-Castell. Nach dem (Fach-) Abitur können Studieninteressierte den attraktiven Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.) im klassischen Vollzeit-Präsenzstudium dort studieren.



Als private Fachhochschule bieten wir optimale Studienbedingungen für ein Präsenzstudium:

- kleine Studiengruppen,
- individuelle Betreuung,
- qualifizierte Lehrende,
- kurze Wege,
- moderne Hörsäle sowie
- kurze Studienzeiten.

Das Ambiente an der Akademie Faber-Castell in Stein bei Nürnberg ist außergewöhnlich und kreativ: In großen, lichtdurchfluteten Lofts und Hallen der historischen früheren Bleistiftfabrik findest Du die einzigartige, inspirierende Umgebung mit viel Freiraum zum Experimentieren und Gestalten. Auf einer Fläche von 2.500 qm stehen in der Akademie Faber-Castell sieben Ateliers in einer Größe von 400 qm zur Verfügung. Die Räumlichkeiten bieten außerdem eine künstlerische Druckwerkstatt sowie eine Malerwerkstatt. Drei Team- und Besprechungszimmer sowie ein großer Konfe-

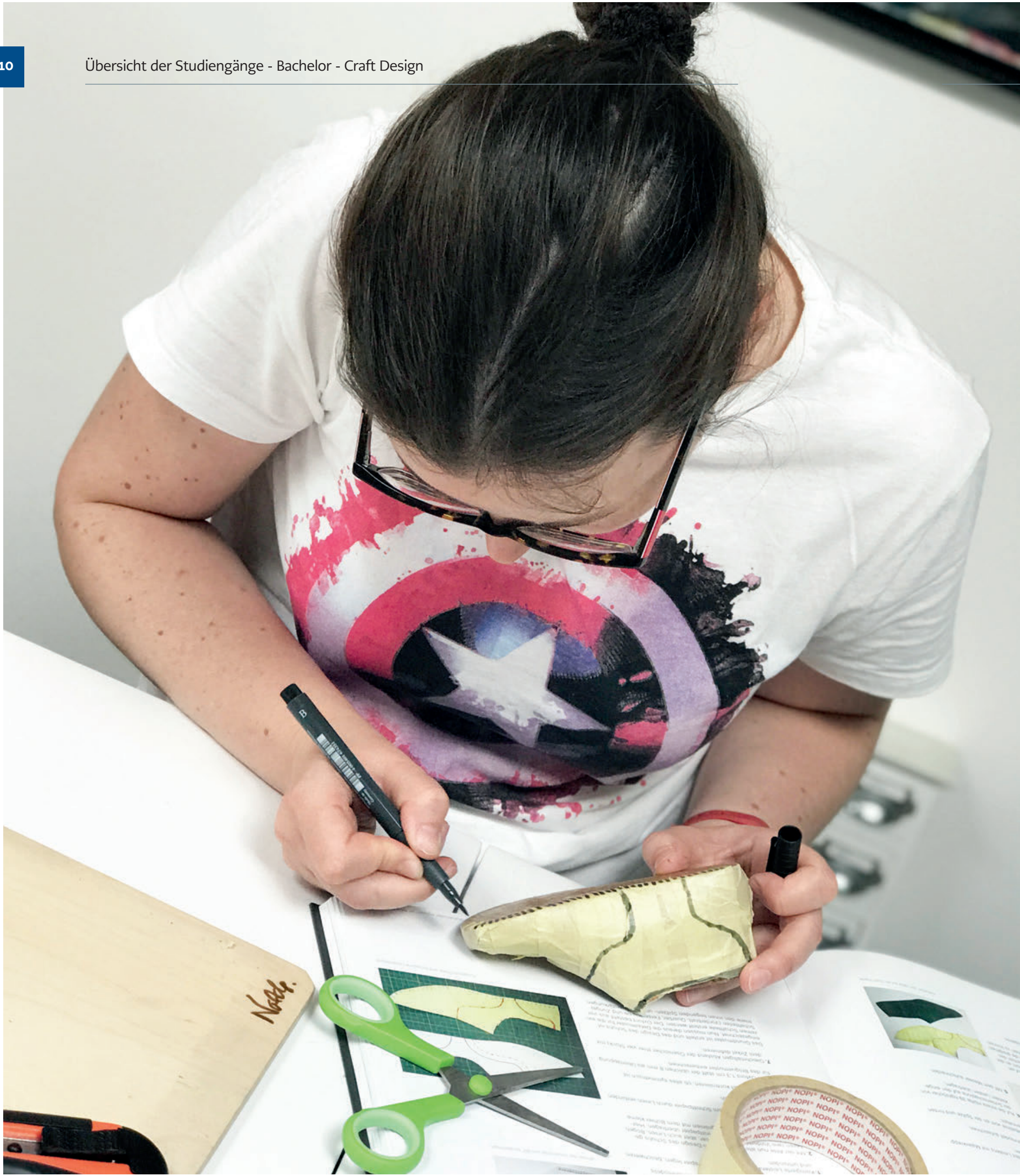


renzraum mit professioneller Konferenztechnik sind Teil des Raumkonzeptes. Ein Teil des Ateliers ist aufgrund seiner Ausstattungen für Ausstellungen und Veranstaltungen vorgesehen.

Die Nähe zum weltweit bekannten Unternehmen Faber-Castell lässt Dich zum Teil dieses ältesten und bekanntesten Schreibgeräteherstellers werden. In den Kreativseminaren nutzt Du die Produkte der Marke Faber-Castell.

Akademie Faber-Castell in Stein bei Nürnberg
Mühlstr. 2
90547 Stein (bei Nürnberg)
Tel. +49 (0)911 99 65 51 50
verwaltung@akademie-faber-castell.de

Weitere Infos zur Akademie Faber-Castell
Mach Dir ein Bild vom Studium am Standort in Stein unter
www.akademie-faber-castell.de



CRAFT DESIGN (B.A.)

Spezielle Zulassungsvoraussetzungen:
Zur Aufnahme des Studiums ist neben der allgemeinen Hochschulreife bzw. Fachhochschulreife zusätzlich ein Nachweis über eine begonnene oder abgeschlossene handwerkliche Ausbildung notwendig.

Das triale¹⁾ Studium Craft Design (B.A.) bietet für das gestaltende Handwerk nun die Möglichkeit, junge Menschen für das Handwerk zu begeistern. Handwerksunternehmen leiden unter dem Fachkräftemangel ganz besonders, denn sie finden kaum qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Im Studiengang Craft Design (B.A.) werden die Gestalter:innen befähigt, im gesamten Anforderungsbereich von Handwerk, Design und schöpferischer Produktion die Funktionen der Geschäftsführung, der Projektleitung und der Beratung auszuüben. Sie agieren demnach an der Schnittstelle zwischen Handwerk, Design und Betriebsführung und verstehen sich zukünftig mit Gestaltungskompetenz und unternehmerischem Verständnis als versierter Partner von Architekten, Designbüros und Kunden.

Auf einen Blick

Studienabschluss	Bachelor of Arts (B.A.)
Studiendauer	9 Semester im Fernstudium, 180 ECTS
Studienform	Bundesweites Fernstudium mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren ²⁾
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Infos	diploma.de/fernstudium/bachelor/craftdesign
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

¹⁾ Als triales Studienmodell umfasst der Studiengang drei Qualifikationen (Gesellenbrief, Meisterqualifikation, Bachelor-Abschluss) und wird begleitend zu einer handwerklichen Ausbildung angeboten.

²⁾ Die realen Präsenzseminare finden ausschließlich am Standort Hannover statt, da der Studiengang in Kooperation mit der Handwerkskammer Hannover angeboten wird.

Inhalte und Ziele des Studiengangs

In diesem Studiengang werden klassische Handwerkskunst und akademische Ausbildung miteinander verknüpft. Als triales Studienmodell umfasst er drei Qualifikationen (Gesellenbrief, Meisterqualifikation, Bachelor-Abschluss) und wird begleitend zu einer handwerklichen Ausbildung angeboten.

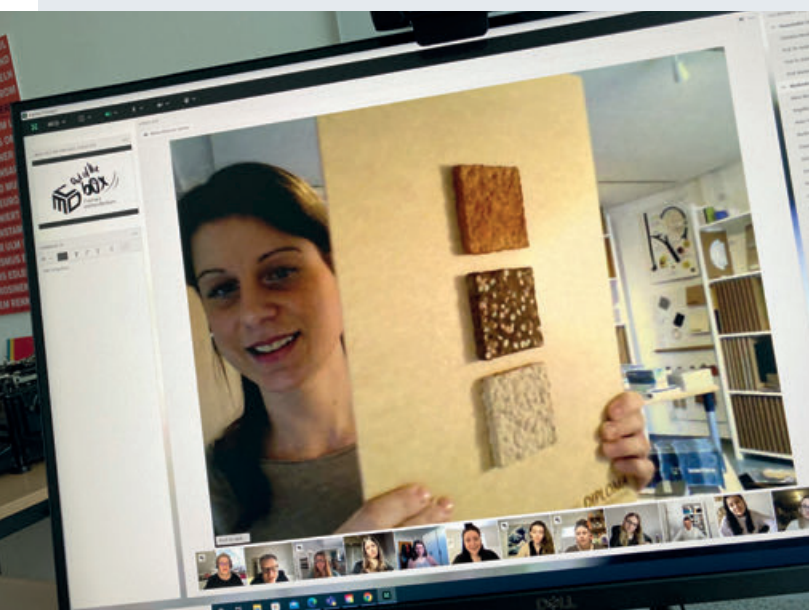


Teile der fachlichen und gestalterischen Seminare sowie die Prüfungen finden an der Handwerkskammer und am Studienzentrum der DIPLOMA Hochschule in Hannover statt.

**Die während des Studiums gelehrt
Studienbereiche teilen sich grundsätzlich
auf in die Felder:**

- Grundlagen der Formgestaltung
- Digitale Entwurfsprozesse
- Form und Farbe
- Methodik
- Produktgestaltung
- Designgeschichte
- Sprache und Typografie
- Unternehmenskommunikation
- Unternehmensführung
- Handwerk als Marke

Parallel und während des Studiums legst Du die Gesellenprüfung ab und absolvierst bereits einige Teile der Meisterqualifikation in Deinem Handwerk.



Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Mit diesem erfolgreich abgeschlossenen trialen Studium bist Du optimal auf eine Karriere im Handwerk vorbereitet: Du bist nicht nur befähigt, einen Betrieb zu gründen oder zu leiten, sondern kannst darüber hinaus in verschiedenen Positionen in Unternehmen arbeiten. An der Schnittstelle zwischen Handwerk, Design und Unternehmensführung kannst Du mit Deinem Wissen und den erworbenen Kompetenzen gestalterische Neuentwicklungen realisieren, in Kooperation mit Architekten und Designern die Umsetzung von Projekten leiten oder einen Betrieb neu ausrichten.

Du bist eine der wenigen begehrten Fachkräfte auf dem Markt, die nicht nur eine handwerkliche, sondern auch eine gestalterische Ausbildung haben und die akademischen Fähigkeiten für leitende Positionen mitbringen. Dadurch eröffnen sich Dir

erstklassige Karrierechancen in größeren Handwerksbetrieben, in Großunternehmen oder als Gründer:in bzw. nach einer Betriebsübernahme.

Wie geht es weiter?

Nach dem Erwerb des ersten akademischen Abschlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.) oder
- General Management (MBA)¹⁾.

¹⁾ Bei vorangegangenen Bachelor-/ Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten müssen weitere 30 ECTS-Punkte fachlich einschlägig nachgewiesen werden (z.B. Antrag auf Anrechnung außerhochschulischer Kompetenzen oder aus der Weiterbildung oder fachlich verwandten Studiengängen). Es müssen zudem eine mind. 1-jährige Berufserfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.



akkreditiert durch **AQAS**
AGENTUR FÜR
QUALIFIZIERUNG DURCH
ANERKENNUNG VON
STUDIENGÄNGEN G.L.

TECHNISCHE REDAKTION UND INFORMATIONSDSIGN (B.A.)

Das Bachelor-Fernstudium Technische Redaktion und Informationsdesign bietet den Studierenden eine nebenberufliche Qualifizierungsmöglichkeit am Schnittpunkt von Technik, Gestaltung und Medien. Einzigartig: Virtuell die Berufsbezeichnung „Technische: Redakteur:in“ erlangen!

Das Berufsbild der Technischen Redaktion ist im Wandel. Die Medienkonvergenz vereint die bisherige Gegensätzlichkeit von der technischen Kommunikation in Gebrauchsanleitungen und Begleitdokumenten von Maschinen und Anlagen einerseits und der Marktkommunikation im Marketing andererseits. Die Technische Redaktion wird damit aktiver Teil des Marketings. Die Rezipienten technischer Kommunikation erwarten zunehmend über die Benutzerfreundlichkeit von Informationsprodukten hinaus die formale Integration in das Markenimage. Aus dieser These ergibt sich der Bedarf an Kompetenzen im Bereich der Unternehmenskommunikation.

Auf einen Blick

Studienabschluss	Bachelor
Studiendauer	7 Semester im Fernstudium, 180 ECTS
Studienform	Bundesweites Fernstudium mit mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Informationen	diploma.de/fernstudium/bachelor/technischeredaktion
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

Inhalte und Ziele des Studiengangs

Der Bedarf an professionell verfassten und für den Verbraucher leicht zu verstehenden technischen Dokumentationen wird weiter zunehmen. Dieser Studiengang befähigt Dich, in diesem Berufsfeld selbstständig und eigenverantwortlich zu handeln. Du vermittelst technische und naturwissenschaftliche Fakten zu Produkten und Anlagen. Dabei setzt Du vertiefte kommunikative wie sprachliche Kompetenzen ein. Zu einer angemessenen Vermittlung nutzt Du verschiedene Visualisierungstechniken sowie spezifische Techniken der Mediengestaltung und des Publishings.

Hierfür ist ein solides technisches Grundwissen erforderlich. Um verständliche Texte zu schreiben, ist zusätzlich ein profundes Wissen über Kommunikation und Medien notwendig. Das Studienprogramm des Studiengangs Technische Redaktion und Informationsdesign ist in diesem Spannungsfeld zu Hause: Wir wollen den scheinbaren Widerspruch von sehr gut verständlichen Produktinformationen und hervorragender Gestaltung auflösen. Wir verstehen daher die technische Redaktion als aktiven Teil des Marketings, in dem sich die die Funktionen

des Produktes sinnhaft, zugewandt und mit hoher Usability offenbaren.

Um die mediale Positionierung umzusetzen, ruht der Studiengang auf zwei Fundamenten: einerseits dem vergleichsweise tiefen technischen Überblickwissen sowie andererseits einer vertieften medialen, sprachlichen und gestalterischen Kompetenz. Komplementiert wird der Schwerpunkt des Programms mit einer Betonung der Projektseminare im Aufgabenbereich der Technischen Redaktion.



Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Die Nachfrage nach qualifizierten Technischen Redakteurinnen und Redakteuren und Fachkräften für technische Kommunikation ist weiterhin sehr groß. Technische Redakteure schreiben vor allem Gebrauchsanleitungen. Dieser große Markt von fast 100.000 Beschäftigten ergibt sich durch die Produkthaftung, die eine technische Dokumentation als Teil des Produktes selbst begreift. Das bedeutet: Jeder herstellende Betrieb benötigt dringend Technische Redakteurinnen und Redakteure. Stellen sind hier also in verschiedenen Industrien wie etwa der Informationstechnik, dem Maschinenbau, der Automatisierungstechnik oder auch der Elektronik verfügbar.

Die Aufgabengebiete der Technischen Redakteurinnen und Redakteure liegen demnach

- im Projekt- und Prozessmanagement,
- im Dienstleistungsmanagement,
- in der Mediengestaltung,
- in der Informationsrecherche,
- in redaktionellen Tätigkeiten,
- in der Content Entwicklung,
- in der Terminologiearbeit sowie
- im Qualitätsmanagement und im Übersetzungsmanagement.

Für Berufspraktiker:innen ist ein akademischer einschlägiger Abschluss „Technische:r Redakteur:in“ eine solide Voraussetzung für verantwortungsvolle Positionen in Dokumentations- und Redaktionsabteilungen. Eine wichtige Perspektive darüber hinaus ist die selbstständige Tätigkeit als Freiberufler:in im Bereich der Technischen Redaktion. Der Bachelor-Abschluss befähigt zudem zur Aufnahme eines Master-Studiums.

Wie geht es weiter?

Nach dem Erwerb des ersten akademischen Abschlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.) oder
- General Management (MBA)¹⁾.

¹⁾ Bei vorangegangenen Bachelor-/ Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten müssen weitere 30 ECTS-Punkte fachlich einschlägig nachgewiesen werden (z.B. Antrag auf Anrechnung außerhochschulischer Kompetenzen oder aus der Weiterbildung oder fachlich verwandten Studiengängen). Es müssen zudem eine mind. 1-jährige Berufserfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.



befindet sich im Akkreditierungsverfahren durch



DIGITAL GAMES BUSINESS (B.A.)

in Vorbereitung

Eine intelligente Wachstums- sowie Innovationsstrategie ist für den Erfolg der deutschsprachigen Games-Industrie unerlässlich. Die Bundesregierung äußerte daher am im April 2019 mit Nachdruck: „Während die Branche weltweit wächst, schrumpfte der Marktanteil deutscher Unternehmen an den heimischen Umsätzen zuletzt.“

Um den Erfolg der Games-Industrie auch zukünftig zu garantieren, braucht es allerdings nicht nur kreative Game Artists, Game Producer, Game Developer etc. Erforderlich sind auch innovationsstarke, ideenreiche Product Manager, Marketingspezialisten sowie Projekt- und Innovationsmanager. Und: Leidenschaft zählt!

In diesem medien- und kreativwirtschaftlichen Umfeld müssen Mitarbeitende neben spezifischen (games)wirtschaftlichen Kompetenzen einen echten Heartbeat für Games mitbringen! So wird der Standort Deutschland für diese Branche gestärkt. Für Interessierte, die sich begeistert mit dem Phänomen Games identifizieren, ein Spaß an innovativen Medien und Management haben und szenearffin ihre Karriere im Games Business vorantreiben wollen, ist der Erwerb unseres Bachelor of Arts in Digital Games Business eine persönliche Wachstumsstrategie!

Auf einen Blick

Studienabschluss	Bachelor of Arts (B.A.)
Studiendauer	7 Semester, 180 ECTS
Schwerpunkte	Transmedia und Games-Praxis E-Sport und Data Science Management Wirtschaftspsychologie in der Games-Industrie
Studienform	Bundesweites Fernstudium mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Infos	diploma.de/fernstudium/bachelor/gamesbusiness
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

Inhalte und Ziele des Studiengangs

Du erwirbst Fähigkeiten, um die Finanzierung und die Monetarisierung von Games und Lizenzen einzuordnen und voranzubringen. Ein wesentlicher Aspekt sind auch Controlling und Monitoring, z.B. nach Release bei einer Internet-Vertriebsplattform wie Steam. Du gewinnst im Studium Kenntnisse über die wesentlichen Player der Games-Wirtschaft wie Publisher, wichtige Online-Portale, Redaktionen oder Förderquellen, mit denen Du Deine aktuellen und zukünftigen Leistungen in der Games Industrie effektiv zur Geltung bringst.

Auf Dich wartet ein spannendes Fernstudium mit einem starken Praxisbezug zum Games Business. Freu Dich auf die umfassende Vermittlung von Fachwissen und Diskussionen zu aktuellen gesellschaftspolitischen und soziokulturellen Entwicklungen – immer mit Schwerpunkten im Bereich von Games, Digitaler Wirtschaft sowie Gesellschaft und Kultur.

Neben Schlüsselkompetenzen und Grundlagen

im Management sind folgende Inhalte des Studiums Digital Games Business wesentlich:

- Wissens- und Innovationsmanagement im Games Business
- Medienökonomie und Games-Wirtschaft
- Wirtschaftsrecht sowie IT-, Medienrecht und Steuerlehre im Games Business
- Transmedia und Games-Praxis Statistik und Research Ethics im Games Bereich



Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Die Computerspieleindustrie, umgangssprachlich das „Games Biz“, ist ein aufregendes Umfeld, das wirtschaftlich seit vielen Jahren die internationale Film- und Musikindustrie bei Weitem übertrifft. Das Games Business ist und bleibt ein wichtiger Wachstumsmarkt. Das Phänomen Games ist längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen und bietet Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Digital Games Business sehr vielseitige Karriere-möglichkeiten.

Der Studiengang qualifiziert Dich mit dem Abschluss Bachelor of Arts für eine Reihe von beruflichen Tätigkeiten, insbesondere im Umfeld des Games Business. Dir stehen zahlreiche Einsatzgebiete offen, z.B. als:

- Media Planner:in
- Digital Media Manager:in / Medien-Manager:in
- Producer:in Games
- Product Manager:in Games
- Content Producer:in / Content Creation Manager:in
- Innovation Manager:in Games
- Projektleiter:in Games
- Game Analytiker:in
- Community Manager:in
- Localisation Manager:in
- QA Manger:in Games
- Manager:in Internal & External Communication
- Manager:in für Unternehmenskommunikation
- Pressesprecher:in
- Kommunikationsberater:in sowie (inter-)national Communication Manager:in / Public Relations Manager:in
- Online Marketing Manager:in / Influencer Marketing Manager:in / Social Media Marketing Manager:in

Berufliche Möglichkeiten ergeben sich grundsätzlich in den Bereichen der Medien-, Kreativ-, Kommunikations- und Informationstechnologie-Wirtschaft (KIT). Fachliche Bezüge bestehen zu Marketing und Management, Unternehmenskommunikation und



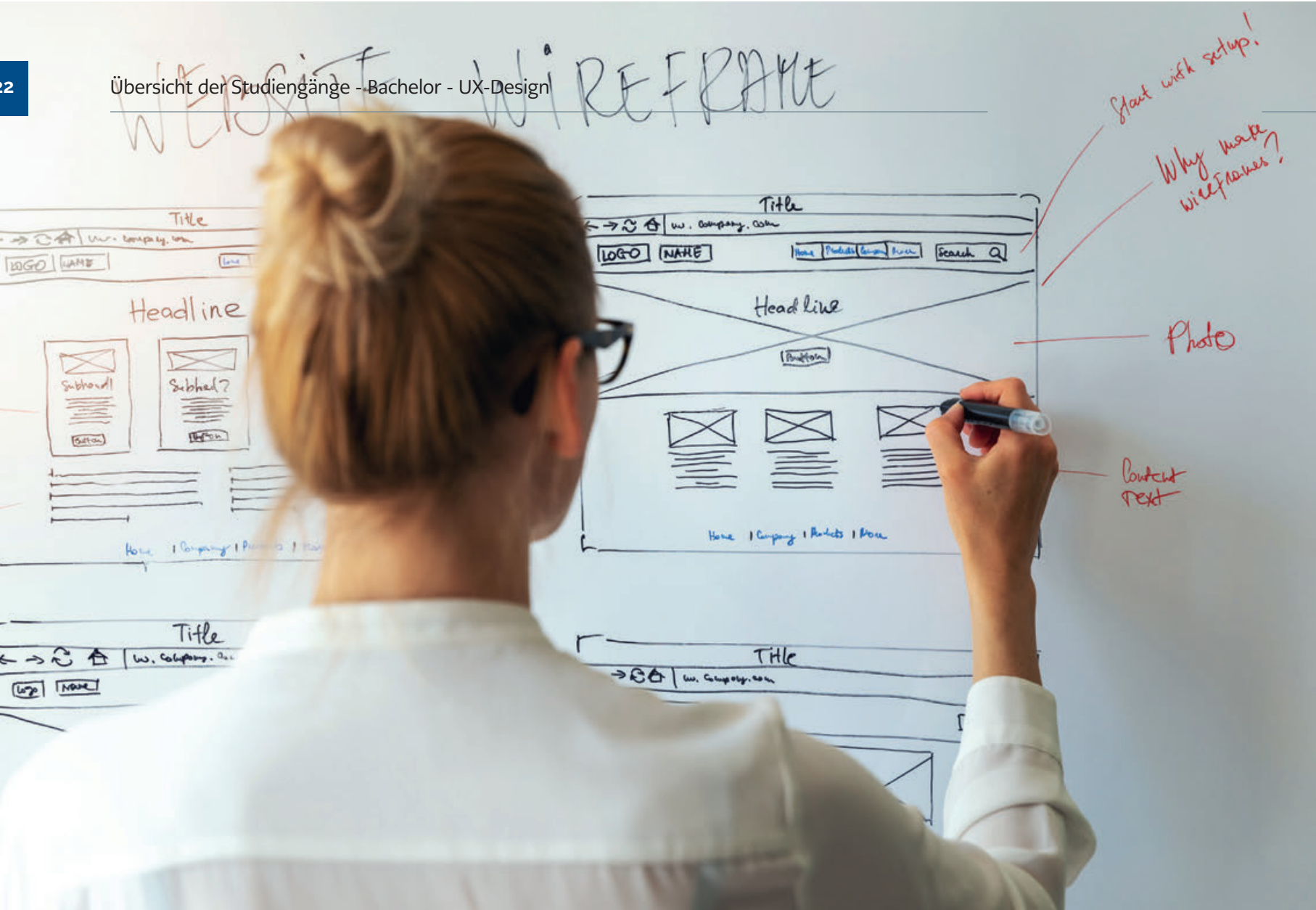
Öffentlichkeitsarbeit. Auch im Bereich der Politik-kontaktarbeit (u. a. Serious Games, Gamification von Bildungsmedien, Kultur und Gesellschaft), d. h. Public Affairs, bieten sich Dir als Absolvent:in sehr interessante Tätigkeitsbereiche. Durch die fachlichen Kompetenzen in der Unternehmensführung von Medien-unternehmen qualifizierst Du Dich grundsätzlich überdurchschnittlich gut für Positionen im Umfeld des Digital und New Media Managements.

Wie geht es weiter?

Nach dem Erwerb des ersten akademischen Ab-schlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.) oder
- General Management (MBA)¹⁾.

¹⁾ Bei vorangegangenen Bachelor-/ Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten müssen weitere 30 ECTS-Punkte fachlich einschlägig nachgewiesen werden (z.B. Antrag auf Anrechnung außerhochschulischer Kompetenzen oder aus der Weiterbildung oder fachlich verwandten Studiengängen). Es müssen zudem eine mind. 1-jährige Berufserfahrung sowie qualifizierte Eng-lisch-Kenntnisse vorliegen.



UX-DESIGN (B.A.) in Vorbereitung

Du hast Interesse an gestaltungsorientierten, kreativen Prozessen?
Du bist medienaffin und lösungsorientiert? Dann ist das Fernstudium
„UX-Design“ das Richtige für Dich!

Im User-Experience-Design, kurz UX-Design, wird die Nutzererfahrung eines digitalen Produktes analysiert, kreiert und optimiert. Dabei werden die Bedürfnisse, Gedanken und auch Emotionen des Nutzers bei der Interaktion mit dem Produkt berücksichtigt.

In diesem Fernstudiengang erwirbst Du die theoretischen Kenntnisse und anwendungsorientierten Fähigkeiten und Fertigkeiten im Feld der User Experience mit Bezug auf eine vereinfachte Gebrauchstauglichkeit digitaler Produkte und Dienstleistungen.



Dazu zählt unter anderem die digitale Kommunikations- und Informationstechnologie sowie Spiele-, Interface- und Medienprodukte. Der Studiengang befindet sich thematisch an der Schnittstelle von Kreativ- und Medienwirtschaft, Informations- und Kommunikationstechnologie sowie Sozial- und Kulturwissenschaften.

Der Bachelorstudiengang „UX-Design“ (B.A.) vermittelt methodische, wissenschaftliche und gestalterische Grundlagen zu selbstständigem Handeln im Berufsfeld UX-Design. Du wirst zum „Nutzer-Versteher“ und bildest die Schnittstelle zwischen dem User und dem Entwicklerteam.

Dafür erwirbst Du im Studium zahlreiche Kompetenzen aus den Bereichen Methodik und Wirtschaftswissenschaft. Unsere managementorientierten, designwissenschaftlichen und anwendungsbezogenen Lehrangebote beziehen außerdem die Wirkungs- und Sozialforschung mit ein. Deine Fähigkeit zu eigenständigem Arbeiten und die notwendige, userzentrierte Co-Kreation-Kompetenz wird in diesem Fernstudium gefördert. Du festigst sowohl Deine methodische als auch Deine gestaltungsorientierte Arbeit hinsichtlich des UX-Designs.

Auf einen Blick

Studienabschluss	Bachelor of Arts (B.A.)
Studiendauer	7 Semester, 180 ECTS
Schwerpunkte	Smart Mobility Immersives Design Audiovisuelles Design
Studienform	Bundesweites Fernstudium mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Infos	diploma.de/fernstudium/bachelor/uxdesign
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

Inhalte und Ziele des Studiengangs

Oftmals hängt der Erfolg eines digitalen Produktes heute von seiner „Nutzerfreundlichkeit“ ab und davon, ob das Produkt bei den Nutzer:innen und Nutzern die richtigen Emotionen weckt. Als UX-Designer:in bist Du dafür verantwortlich, das Erlebnis mit dem Produkt hinsichtlich der Technik (Programmierung), des Designs und der Konzeption (Usability) zu optimieren.

In diesem Studiengang wirst Du ausgebildet, gestalterische Aufgabenstellungen mit hoher Komplexität im Bereich des UX-Designs professionell zu bearbeiten. Du lernst, theoretisch-wissenschaftliche Grundlagen in der nutzer:innenorientierten und gestalterischen Praxis sicher anzuwenden. Du wirst UX-Designlösungen spezifizieren und aus der zentrierten Nutzer:innenperspektive generieren. Der Fokus des Studiengangs liegt auf den Aufgaben im Sinne des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses, insbesondere in Management, Research, Design, Evaluation und Testing.

Du erwirbst Kompetenzen in Fachbereichen, die den Wirtschaftswissenschaften, Sozialwissenschaften sowie Designwissenschaften zugeordnet werden. Auch Kenntnisse in Wirtschaft, Design (grundlegende Gestaltung sowie spezifische UX-Gestaltung) und Wirkungsforschung werden in diesem Studiengang vermittelt.

Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Der Bachelorstudiengang „UX-Design“ (B.A.) bietet Dir ausgezeichnete Perspektiven im Berufsleben in der digitalen Wirtschaft. Mit Deinen theoretischen und handlungsorientierten Kompetenzen in den Gattungen der neuen, zeitbasierten digitalen Medien-, Kommunikations- und Informationstechnologien (KIT) bist Du auf dem Arbeitsmarkt stark umworben.

Für UX-Designer:innen eröffnen sich zahlreiche Tätigkeitsfelder, die angesichts der Digitalisierungsstrategie der Bundesregierung gegenwärtig und zukünftig sehr gefragt sind. Folgende Einsatzbereiche gehören dazu:

- Entwicklung und Gestaltung mobiler Anwendungen,
- Testung und Evaluation bestehender Interface-Designs, z.B. Games, Websites, Apps, inkl. Dokumentation,
- Entwicklung und Gestaltung von interaktiven, cyberphysikalischen Interaktionen zwischen Mensch und Computer mittels Schnittstellen (APIs), für das Umfeld des Informations-, Industrie-, Kommunikations- sowie Interactive Media Designs (wie z.B. in der Games-Wirtschaft benötigt),
- Entwicklung komplexer User-Journey-Modelle im Kontext der Komponenten Informationsarchitektur, Interaktionsdesign, Usability sowie sensorischer Gestaltung zwecks Erlebnisorientierung der Nutzer:innen,
- User-centered Usability Engineering, Training und Beratung mit Blick auf z.B. die Mensch-Computer-Interaktion, Wirkungs- und Gestaltungsforschung (inkl. kognitionspsychologischer Rezeptionsforschung, u. a. Eye Tracking, Webcam Eye Tracking, Mouse Tracking, Thinking Aloud, Sprachaufnahmen, Umfragen),
- Entwicklung von interaktiven Multimediaanwendungen mit Blick auf die gebrauchstaugliche Benutzer:innenführung, Unterhaltung (z.B. für Web 3.0), symbiotisches Web 4.0 (z. Zt. in Entwicklung) und edukative Anwendungsbereiche,



- Strategische Konzeption und operativer Transfer von interaktiven Produktionen mittels cyberphysikalischer Produktionssysteme (CPS/CPSS),
- Multimediale Content-Kreation Entwicklung, transmedial sowie in Co-Kreation entwickelt,
- Entwicklung und Gestaltung erlebnisorientierter, interaktiver Kommunikations- und Informationskonzepte,
- Interaktive Kommunikationsanwendungen im Bereich von Marketing und Public Relations, Websites etc.,
- Beratung und Schulung.

Darüber hinaus bieten angrenzende Industriebereiche, in denen die Themen UX-Design und digitale Medien-Kommunikation Relevanz besitzen, weitere Beschäftigungsmöglichkeiten.

So bieten sich Berufschancen z.B. im edukativen Bereich, angesichts der Zunahme von Game-Based Learning und Play-Based Learning sowie in Bereichen, in denen komplexitätsreduzierte Konzepte durch Gestaltungsprozesse für den Entwurf eine Relevanz haben. Dazu zählen Games-Objekte

(sogenannte Items), Konzepte für spielerische und Hand-Auge-koordinative Interaktionen mittels Schnittstellen sowie für pädagogisch-didaktische Medien und Szenarien.

Wie geht es weiter?

Nach dem Erwerb des ersten akademischen Abschlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.) oder
- General Management (MBA)¹⁾.

¹⁾ Bei vorangegangenen Bachelor-/Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten müssen weitere 30 ECTS-Punkte fachlich einschlägig nachgewiesen werden (z.B. Antrag auf Anrechnung außerhochschulischer Kompetenzen oder aus der Weiterbildung oder fachlich verwandten Studiengängen). Es müssen zudem eine mind. 1-jährige Berufserfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.



SPEZIELLE ZULASSUNGS- VORAUSSETZUNGEN FÜR EIN MASTER-STUDIUM

Design & Leadership (M.A.)

Um zum Fernstudium Design & Leadership (M.A.) zugelassen werden zu können, ist eine der folgenden Voraussetzungen zu erfüllen:

1. Abgeschlossenes Bachelor-Studium Kommunikationsdesign (B.A.), Craft Design (B.A.) oder Technische Redaktion und Informationsdesign (B.A.) an der DIPLOMA Hochschule mit der Abschlussnote mindestens „befriedigend“

oder

2. Abgeschlossenes Bachelor-Studium oder Diplom in den Fachrichtungen Grafik-Design, Visuelle Kommunikation oder Kommunikationsdesign, Mediendesign und Mediengestaltung oder vergleichbare Studiengänge im Fachbereich Gestaltung, Kommunikation oder Medien, der sich nicht wesentlich von einem Bachelor- oder Diplomabschluss an der DIPLOMA Hochschule unterscheidet. Über den Grad der Unterscheidung entscheidet der Prüfungsausschuss. Dieser kann die Einrei-

chung und Sichtung eines Portfolios und/oder ein Bewerbungsgespräch festlegen, um die fachlichen (insbesondere die gestalterischen) Voraussetzungen für die Aufnahme dieses Studiums zu gewährleisten.

oder

3. Für ausländische Bewerberinnen und Bewerber mit Staatsangehörigkeit eines der Mitgliedstaaten der Europäischen Union (EU) oder des Europäischen Wirtschaftsraumes (EWR) gelten die gleichen Bestimmungen wie für deutsche Staatsangehörige. Gleiches gilt für alle ausländischen Bewerberinnen und Bewerber mit deutscher Hochschulzugangsberechtigung / deutschem Abitur oder mit deutscher Hochschulzugangsberechtigung einer deutschen Auslandsschule (Bildungsinländer:innen).

Das fachliche Profil des Studienabschlusses gemäß der Voraussetzungen Nr. 2 und 3 muss den Anforderungen des Master-Studiengangs Design & Leadership (M.A.) entsprechen.

Bewerber:innen, deren Abschlussnote ihres ersten berufsqualifizierenden akademischen Grades auf „ausreichend“ lautet, sind vom Master-Studium ausgeschlossen. Bewerber:innen mit dem Abschluss „befriedigend“ müssen in einem Einstufungsgespräch darlegen, dass sie in der Lage sind, ein Master-Studium erfolgreich zu absolvieren.



DESIGN & LEADERSHIP (M.A.)

Das Master-Fernstudium Design & Leadership (M.A.) bereitet Dich als Gestalter:in auf Führungsaufgaben im Bereich Design, Medien und Wirtschaft vor. Damit eröffnet es Dir hochqualifizierte Positionen in der Geschäftsführung, der Prozessleitung sowie der Vermittlung und Beratung.

Ziel ist es, sowohl eigenständig als auch empathisch im Kontext gesellschaftlicher Anforderungen zu agieren: Du übernimmst die vielfältigen Gestaltungs-, Planungs- und Leitungsfunktionen im Berufsfeld Design nicht nur fachlich und methodisch kompetent, sondern auch sozial und persönlich qualifiziert.

Auf einen Blick

Studienabschluss	Master of Arts (M.A.)
Studiendauer	5 Semester im Fernstudium, 120 ECTS
Studienform	Bundesweites Fernstudium mit realen Präsenzseminaren oder Online-Studium mit Live-Online-Seminaren
Studienbeginn	April und Oktober
Weitere Infos	diploma.de/fernstudium/master/grafikdesign
Rund um den Fachbereich	diploma-design.de

Inhalte und Ziele des Studiengangs

Der Master-Studiengang Design & Leadership (M.A.) vermittelt Design- und Managementkompetenzen im gesamten Anforderungsbereich von Gestaltung, Medien und kreativer Produktion.

Du lernst komplexe Designprojekte zu planen, durchzuführen und zu verantworten. Deine fachliche Kompetenz vertiefst und erweiterst Du in individuellen Gestaltungsprojekten. Studieninhalte wie Kreativitätstechniken, Konzeptionsplanung, Technologie- und Materialentwicklung

unterstützen Dich dabei. In den Modulen Bild und Sprache sowie Designtheorie stärkst und reflektierst Du Dein eigenes fachliches Profil.

Lehrveranstaltungen sind u.a.:

- Designmanagement,
- Design und Experiment,
- Designmethodik,
- Design und Marke,
- Bild und Sprache,
- Teamführung,
- Designprozesse,
- Designtheorie oder auch
- Designtransfer.



Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Designerinnen und Designer gestalten Lebenswelten und gewährleisten durch ihre Tätigkeit eine angemessene Form der Dinge und das Verstehen von Produkten, Prozessen und Systemen. Daher kommt dem Berufsfeld Design eine große Verantwortung zu. Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine sehr lebendige „Querschnittsbranche“ zwischen traditionellen Wirtschaftsfeldern und modernen Kommunikationsformen.

Der Master-Abschluss qualifiziert Sie:

- für Leitungspositionen in national oder international agierenden Unternehmen, Büros oder Agenturen,
- für die unternehmerische Selbstständigkeit oder
- für zunehmend bedeutsame Handlungsfelder im Beratungs- und Weiterbildungssektor, z.B. für die Moderation von Qualitätsentwicklungsprozessen oder in Form von Beratungsleistungen oder Schulungen von Unternehmen.



STUDENTISCHE ARBEITEN VON DEN GRUNDLAGEN BIS ZUR AUSZEICHNUNG



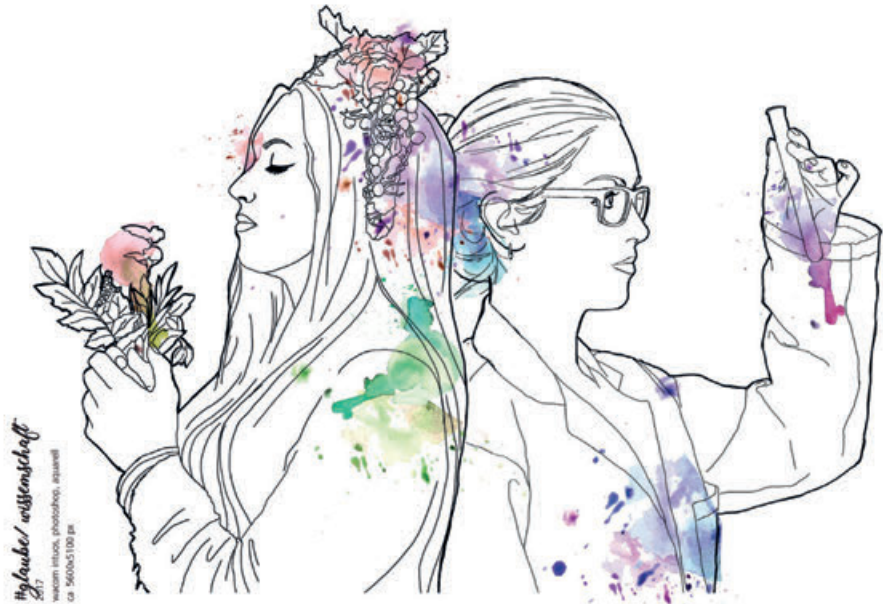
Louisa Musebrink: Projektarbeit „typemag“



Nina Heidtkamp: Master-Arbeit „Typografie im Set Design“



Miriam Völlmecke: Projektarbeit „Semantik“



Stella Duck: Projektarbeit „auf.bäumen“



Christina Neubert: Master-Arbeit „Mekibo“, German-Design Award Winner 2020



Jenny Habermehl: Master-Arbeit „ICH bin KI, DU bist KI“



Emily Beul: Bachelor-Arbeit „Goats Gin“



Inken Lewandowski: Projektarbeit „Dopamin“

CREATIVE CAMP

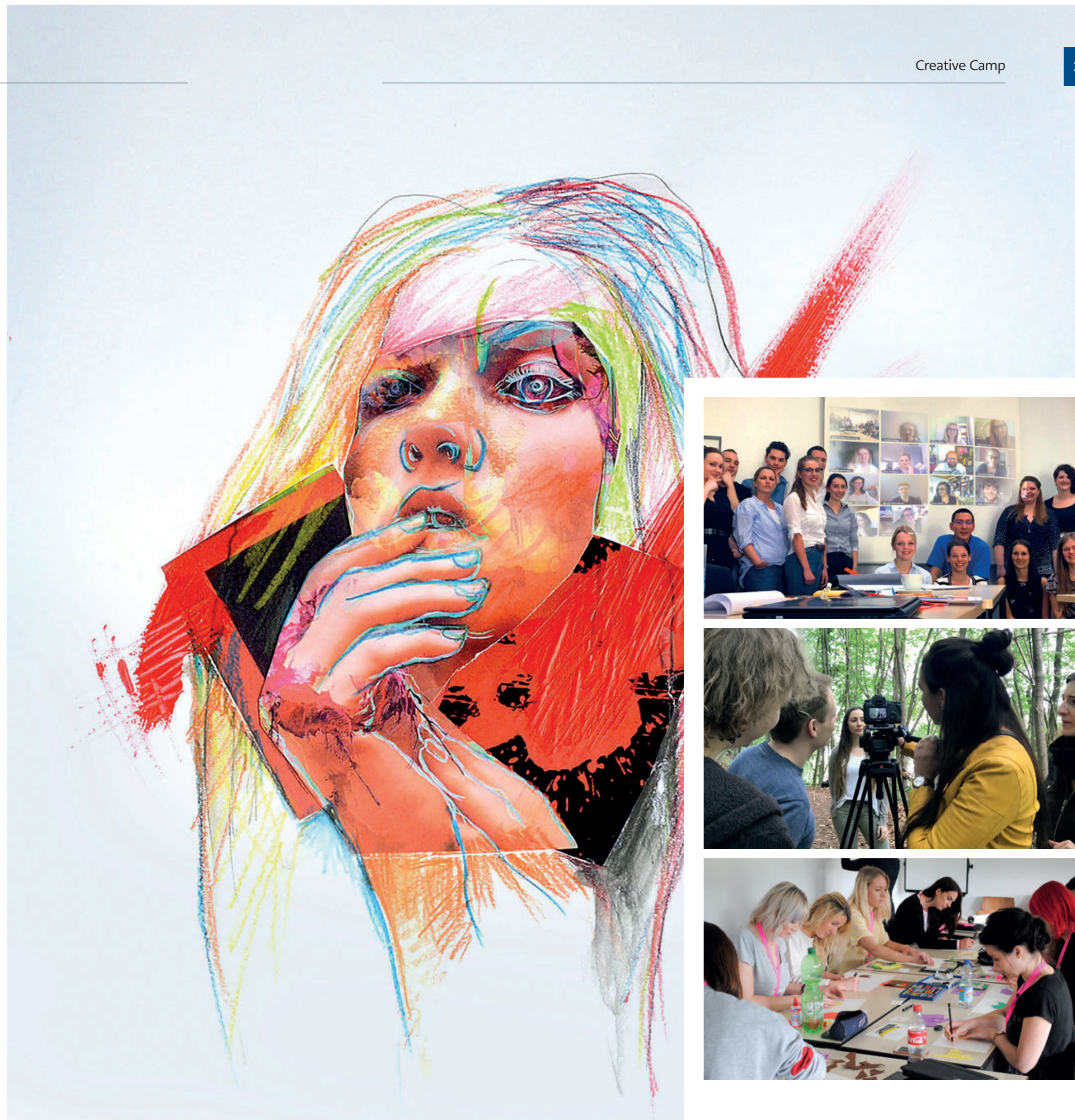
Jede Menge kreativer Input und massig Endorphine: Das Creative Camp schafft Nähe im Fernstudium.

Einmal im Semester kommen die Studierenden aus den gestalterischen Studiengängen der DIPLOMA Hochschule zusammen, um sich zu einem jährlich wechselnden Motto an drei aufeinanderfolgenden Tagen zu künstlerischen Darstellungen in verschiedenen Teildisziplinen inspirieren zu lassen. Sie erleben bei bis zu 20 Workshops und Seminaren, dass Design ein Gruppenprozess ist. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern wird die Gelegenheit gegeben, die Seminarinhalte, die üblicherweise in diesem Studiengang als Fernlehre angeboten werden, unmittelbar in praktische Übungen einfließen zu lassen. Die Defizite des Fernstudiums sollen aufgefangen und mit dem Erlernen oder Vertiefen neuer Gestaltungstechniken komplettiert werden. Das Creative Camp bietet den Studierenden eine tolle Möglichkeit, sich auch außerhalb der Vorlesungen und Seminare kennenzulernen und auszutauschen.

In verschiedenen Wahlkursen finden sich die Camp-Teilnehmer in ihren Workshop-Gruppen zusammen. Die Themen sind breit gefächert: Semantik, Scribble, Typografie, Hochdruck und das Erstellen eines Storyboards beinhalten Farblehre, Bildsprachen, Raumaufteilung, Brainstorming in Gruppen, die Präsentation von Entwürfen oder das Abstecken und Festlegen einer Zielgruppe. Auch Workshops in der freien Natur finden bei sonnigem Wetter jedes Jahr immer wieder großen Anklang.

ZUSATZINFORMATION

Neben Studierenden aller Semester der gestalterischen Studiengänge sind ebenso Alumnis wie auch Kunst- oder Design-Interessierte jedes Semester herzlich zum Creative Camp eingeladen, um gemeinsam kreativ zu sein!



„Das Master-Camp bedeutet nicht nur fachliche Vertiefung, sondern Kennenlernen, Austausch, Diskussion und Zusammensein. Es ist eine besondere Zeit für Studierende und Lehrende des gesamten Studiengangs, die wichtig ist, um sich als Gruppe und als Studiengang auch außerhalb des digitalen Raums zu begegnen.“

Prof. Dr. Bärbel Kühne, Organisatorin des Master-Camps und Studiendekanin für Craft Design (B.A.) und Design & Leadership (M.A.)



MASTER CAMP

Als Pendant zum Creative Camp bietet die DIPLOMA Hochschule jedes Semester für Master-Studierende des Fernstudiums Design & Leadership (M.A.) das Master Camp an.

Im Master-Camp steht die Zusammenarbeit und die diskursive Beschäftigung mit berufsrelevanten gesellschaftlichen Entwicklungen im Mittelpunkt.

Einmal im Semester treffen sich die Studierenden und Lehrenden des Studiengangs Design & Leadership (M.A.) an einem Wochenende, um sich auch außerhalb des virtuellen Raums zu begegnen. Die Studierenden aller Semester kommen zusammen, um gemeinsam zu arbeiten, sich fachlich auszutauschen und inspirieren zu lassen.

Ein Master Camp umfasst den so genannten „Schulterblick“, an dem die Zwischenstände der aktuellen Projekte vorgestellt und kritisch besprochen werden, ergänzt um fachliche Impulse, Workshops, Museums- und Ausstellungsbesuche.

Die Camps finden an wechselnden Orten statt, z.B. an unseren Studienzentren in Hannover, Mannheim und Leipzig sowie bei unseren Kooperationspartnern, der Akademie Faber-Castell in Stein bei Nürnberg und der Akademie für Illustration und Design in Berlin.



ZUSATZINFORMATION

Weitere Einblicke in unser Master-Studium Design & Leadership sowie das Master Camp finden Sie auch online unter www.design-master-diploma.de!



ALUMNI-NETZWERK

Das Alumni-Netzwerk der DIPLOMA Hochschule ist eine umfassende Gemeinschaft aller Ehemaligen und Aktiven. Unsere zentrale Idee: Wir wollen Dich in Deinem beruflichen und persönlichen Fortkommen unterstützen. Deshalb bieten wir Dir interessante Fort- und Weiterbildungen an, veranstalten Treffen und bauen somit auch nach Deinem Studium noch „Brücken zum Erfolg“. Teilnehmen lohnt sich!

Wenn Du an der DIPLOMA Hochschule studiert, geforscht, gelehrt oder gearbeitet hast oder dies noch aktiv tust, bist Du herzlich eingeladen, Dich im Alumni-Netzwerk zu registrieren. So profitieren Studierende schon heute von den Erfahrungen der Ehemaligen. Nutze die Möglichkeit, direkte

Kontakte zu Unternehmen aufzubauen, sei es für Abschlussarbeiten, Jobangebote oder Praxisfragen. Natürlich sind auch Unternehmen herzlich eingeladen, sich an unserem Netzwerk zu beteiligen, denn aus dem Engagement vieler kann ein Mehrwert für alle erwachsen.

Eine Gemeinschaft, die mehr bietet

Durch eine Registrierung im Alumni-Netzwerk bleibst Du aktiver Teil unserer Hochschulgemeinschaft. Das ganze Jahr über finden spezielle Veranstaltungen und Vernetzungsangebote statt. Als Mitglied kannst Du so an interessanten Fort- und Weiterbildungen teilnehmen, Dich persönlich weiterentwickeln und selber engagieren.

Mitgliedschaft

Es gibt zwei Formen der Mitgliedschaft im DIPLOMA Alumni-Netzwerk: Die kostenfreie Basis-Mitgliedschaft und die Premium-Mitgliedschaft, bei der ein Jahresbeitrag zu entrichten ist. Bereits mit der Basis-Mitgliedschaft hast Du eine ganze Reihe von Vorteilen.

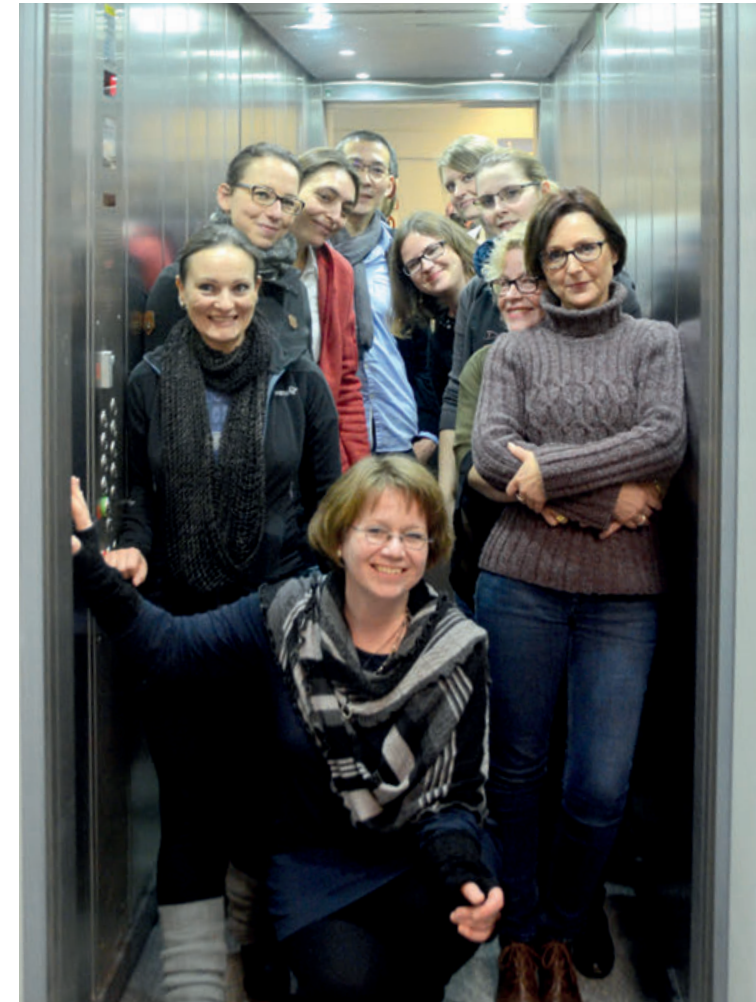
Basis-Mitgliedschaft

- Spezielle Fort- und Weiterbildungsangebote für Mitglieder
- Forum und direkter Austausch
- Eigenes Profil
- Mitglieder suchen und finden
- Job- und Praktikabörse

Premium-Mitgliedschaft

Mit der Premium-Mitgliedschaft erweiterst Du Deine Möglichkeiten. Von großem Interesse sind die Rabatte auf Angebote der DIPLOMA Hochschule, denn hier zahlt sich eine Premium-Mitgliedschaft schnell aus. Die aktuellen Angebote findest Du auf der Webpräsenz des DIPLOMA Alumni-Netzwerks (www.diploma-alumni.de).

- Rabatte auf Vortragsreihen sowie auf weitere kostenpflichtige Fort- und Weiterbildungen der DIPLOMA Hochschule
 - Vergünstigungen auf kostenpflichtige Zusatzangebote während des Studiums (Tutorien, Camps, Zertifikatskurse usw.) oder auch danach (z.B. Zertifikatskurse usw.)
 - **Vergünstigungen auf ein Zweit- oder Master-Studium*** an der DIPLOMA Hochschule sowie auf zusätzliche Wahlpflichtmodule oder Schwerpunkte
- *Alumni-Bonus**



Beitritt zum DIPLOMA Alumni-Netzwerk

Wir freuen uns, wenn Du unserem DIPLOMA Alumni-Netzwerk beitreten möchtest! Du kannst Dich ganz einfach jederzeit online unter www.diploma-alumni.de registrieren und Mitglied werden.

Bleib der DIPLOMA Hochschule verbunden und pflege die gewonnenen Kontakte. Wenn Du weitere Fragen hast oder Dich engagieren möchtest, sprich uns gerne jederzeit an.

Mit einem herzlichen Willkommen im DIPLOMA Alumni-Netzwerk und den besten Grüßen aus Bad Sooden-Allendorf!

Dein DIPLOMA Alumni-Team

Tel.: 05722 28 69 97 32

E-Mail: alumni@diploma.de

„Mithilfe von Studienheften, die ich gut für das Selbststudium nutzen konnte, fairen Studiengebühren und viel Ehrgeiz und Eigeninitiative konnte ich Semester für Semester mit sehr guten Ergebnissen mein Studium absolvieren.“

Jessica Seidel, Absolventin der DIPLOMA Hochschule

STUDIEN VERLAUFS- PLÄNE

In einem Studienverlaufsplan wird der Lehrplan eines Studiengangs visualisiert. Er bietet den Studierenden einen detaillierten Überblick zu den thematischen Inhalten eines Studiengangs.

Auch Abhängigkeiten zwischen Modulen und deren sinnvoller Abfolge im Studienverlauf werden dargestellt. Er ist der „rote Faden“ des Studiums und sorgt dafür, dass die Studierenden den Überblick zu bereits absolvierten Modulen und Prüfungen sowie über noch anstehende Themen behalten.

Außerdem lassen sich in einem Studienverlaufsplan die zu erwerbenden Kredit-Punkte (ECTS) und die dafür zu erbringenden Prüfungsleistungen (Klausur, Präsentation, mündliche Prüfung, Hausarbeit o.ä.) pro Modul ablesen. In der Regel muss für einen Kredit-Punkt ein Workload von 25 bis 30 Stunden erbracht werden. Je mehr Kredit-Punkte also für eine Veranstaltung in dem Studienverlaufsplan eingetragen sind, desto arbeitsintensiver bzw. zeitaufwändiger wird dieser Kurs sein. Zusätzlich ist in der rechten Spalte des Plans die jeweilige Anzahl der erforderlichen realen oder online Kontaktblöcke pro Semester aufgelistet (1 Kontaktblock = 4 Unterrichtsstunden).

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	PRÄSENZSTUDIUM VOLLZEIT											
			Studiensemester / Kontaktblöcke											
			1		2		3		4		5		6	
			V	Ü	V	Ü	V	Ü	V	Ü	V	Ü	V	Ü
K	Methodik Berufsfeld Gestaltung Technik wissenschaftlichen Arbeitens	5	1 0	1 2										
PF	Darstellen Darstellen I Darstellen II	10	1	3	1	3								
PF	Grundlagenkonzepte des Kommunikationsdesigns Zeichentheoretische Grundlagen im Kommunikationsdesign Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung	8	1	1	1	3								
PA/ Pr	Typografie Grundlagen der Typografie Typografische Medien und Identitäten	11			1	3	1	3						
PF	Digitale Entwurfsprozesse Digitale Entwurfsprozesse I Digitale Entwurfsprozesse II	12			1	3	1	3						
PA/ Pr	Entwurfs- und Selbstkompetenzen im Design Ideenfindung und Recherche Selbstkompetenzen im Design	8	1 1	2 2										
K	Medien- und Textkonzeption Sprache und Kommunikation Transmedia und Innovationskommunikation	9	1 1	2 2										
PA/ Pr	Programmatisches Entwerfen und generative Gestaltung Grundlagen Grafik 2D Grundlagen Grafik 3D	8			1	3	1	3						
PA/ Pr	Bild- und Bewegtbildgestaltung Grundlagen der Bildgestaltung Bewegtbild und Motiondesign	10					1 1	3 2						
HA	Designgeschichte	5			3	1								
PA/ Pr	Usability und Screendesign Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns Screendesign	8					1	3	1	3				
K	Existenzgründung im Design Überblickswissen Markt- und Unternehmensmechanismen des Designs Existenzgründung im Design	5							2 2	0 0				
Ts/ sA	Planspiel Existenzgründung Begleitung des Planspiels Planspiel Start-Up	6									2 0	0 2		
PF	Generalistische Fundamente des Kommunikationsdesigns Integrierte Kommunikation, Markenführung und Online-Marketing Mensch-Maschine Interaktion und Design Narration und Editorial Design	21							2 2 2	2 2 2				
PA/ Pr	Spezialisierung 1: Holistische Markenführung Corporate Design und crossmediale Markenführung Angewandtes Projekt Integrierte Kommunikation	24									3 3	3 3		
PA/ Pr	Spezialisierung 2: Schnittstellen und Interaktion Komplexes Screendesign Angewandtes Projekt Interaktive Medien	24									3 3	3 3		
PA/ Pr	Spezialisierung 3: Crossmediale Illustration und Editorial Design Darstellen III Angewandtes Projekt trans- und crossmediales Storytelling	24									3 3	3 3		
PB/ Pr	Praxisphase* Praxisphase	18											x	x
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12											0	1

* Anrechnung des Workloads bei einschlägiger Berufspraxis möglich. Im Fernstudium kann die Praxisphase über das 5. und 6. Semester gestreckt werden.

Legende:
BT = Bachelor-Thesis, ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, K = Klausur, KB = Kontaktblock, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PB = Praktikumsbericht, PF = Portfolio, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, sA = schriftliche Ausarbeitung, Ts = Testat, Ü = Übung, V = Vorlesung

Anmerkung:
Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 196 Zeitstunden statt. Diese verteilen sich terminlich über die gesamte Studiendauer.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIUM TEILZEIT						
			Studiensemester / Kontaktblöcke						
			1 KB	2 KB	3 KB	4 KB	5 KB	6 KB	7 KB
K	Methodik Berufsfeld Gestaltung Technik wissenschaftlichen Arbeitens	5	2 2						
PF	Darstellen Darstellen I Darstellen II	10	5	5					
PF	Grundlagenkonzepte des Kommunikationsdesigns Zeichentheoretische Grundlagen im Kommunikationsdesign Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung	8	2 5						
PA/ Pr	Typografie Grundlagen der Typografie Typografische Medien und Identitäten	11		6	6				
PF	Digitale Entwurfsprozesse Digitale Entwurfsprozesse I Digitale Entwurfsprozesse II	12	6	4					
PA/ Pr	Entwurfs- und Selbstkompetenzen im Design Ideenfindung und Recherche Selbstkompetenzen im Design	8		3 3					
K	Medien- und Textkonzeption Sprache und Kommunikation Transmedia und Innovationskommunikation	9			4 3				
PA/ Pr	Programmatisches Entwerfen und generative Gestaltung Grundlagen Grafik 2D Grundlagen Grafik 3D	8			5	5			
PA/ Pr	Bild- und Bewegtbildgestaltung Grundlagen der Bildgestaltung Bewegtbild und Motiondesign	10			5	4			
HA	Designgeschichte	5				4			
PA/ Pr	Usability und Screendesign Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns Screendesign	8				4 5			
K	Existenzgründung im Design Überblickswissen Markt- und Unternehmensmechanismen des Designs Existenzgründung im Design	5				2	2		
Ts/ sA	Planspiel Existenzgründung Begleitung des Planspiels Planspiel Start-Up	6							2 4
PF	Generalistische Fundamente des Kommunikationsdesigns Integrierte Kommunikation, Markenführung und Online-Marketing Mensch-Maschine Interaktion und Design Narration und Editorial Design	21					7 7 7		
PA/ Pr	Spezialisierung 1: Holistische Markenführung Corporate Design und crossmediale Markenführung Angewandtes Projekt Integrierte Kommunikation	24						10 12	
PA/ Pr	Spezialisierung 2: Schnittstellen und Interaktion Komplexes Screendesign Angewandtes Projekt Interaktive Medien	24						10 12	
PA/ Pr	Spezialisierung 3: Crossmediale Illustration und Editorial Design Darstellen III Angewandtes Projekt trans- und crossmediales Storytelling	24						10 12	
PB/ Pr	Praxisphase* Praxisphase	18				x	x		
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12						2	2

* Anrechnung des Workloads bei einschlägiger Berufspraxis möglich. Im Fernstudium kann die Praxisphase über das 5. und 6. Semester gestreckt werden.

Legende:
BT = Bachelor-Thesis, ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, K = Klausur, KB = Kontaktblock, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PB = Praktikumsbericht, PF = Portfolio, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, sA = schriftliche Ausarbeitung, Ts = Testat, Ü = Übung, V = Vorlesung

Anmerkung:
Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 196 Zeitstunden statt. Diese verteilen sich terminlich über die gesamte Studiendauer.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIUM TEILZEIT								
			Studiensemester / Kontaktblöcke								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
K	Methodik Berufsfeld Gestaltung Technik wissenschaftlichen Arbeitens	5	2 2								
PF	Darstellen Darstellen I Darstellen II	10	5	5							
PF	Grundlagen der Formgestaltung Grundlagen der Formgestaltung	5	7 ^w								
PF	Digitale Entwurfsprozesse Digitale Entwurfsprozesse I Digitale Entwurfsprozesse II	12	6	4							
PA/ Pr	Entwurfs- und Selbstkompetenzen im Design Ideenfindung und Recherche Selbstkompetenzen im Design	8		3 3							
PF	Form und Farbe Plastisches Gestalten Experimentelles Gestalten mit Farbe	8		6 ^w	5 ^w						
Ref	Materialkunde und -experiment Materialkunde und -experiment	6			6 ^w						
PA/ Pr	Produktgestaltung Konzeption und Dokumentation Digitale Konstruktion Produktentwurf	10			2 4 6 ^w						
HA	Designgeschichte Designgeschichte	5				4					
PA/ Pr	Objekt und Raum Modellbau Entwurf im Raum Produktfotografie	16				6 ^w 8 ^w 4					
PA/ Pr	Sprache und Typografie Sprache und Kommunikation Grundlagen der Typografie	10					4 6				
PA/ Pr	Unternehmenskommunikation I Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung Corporate Design im Handwerk	11					5 7				
wP	Unternehmenskommunikation II Integrierte Kommunikation, Markenführung und Online-Marketing Projekt Markenführung	14							7		6 ^w
PrG	Personal und Organisation** Personal und Organisation Arbeitsrecht	8						4 4			
K	Unternehmensführung I* Grundlagen der BWL - Institutionenlehre Grundlagen des Rechts Finanzierung	12						6 2 4			
HA	Unternehmensführung II* Marketing Begleitung Planspiel Planspiel Start-Up	10							4 2 4		
PA/ Pr	Handwerk als Marke Design und Ethik Projektkonzeption und -präsentation Projekt Handwerk als Marke	18							4		6 ^w 8 ^w
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12								2	2

* Die Fortbildung „Geprüfter Fachmann / Geprüfte Fachfrau für kaufmännische Betriebsführung nach der Handwerksordnung“ kann auf dieses Modul angerechnet werden.
** Die Fortbildungen „Geprüfter Fachmann / Geprüfte Fachfrau für kaufmännische Betriebsführung nach der Handwerksordnung“ sowie „Ausbildung der Ausbilder und Ausbilderinnen (AdA)“ können auf dieses Modul angerechnet werden.
^w Kontaktblöcke finden ganz oder teilweise real in der Werkstatt / im Atelier statt.

Legende:
BT = Bachelor-Thesis, **ECTS** = European Credit System = Kreditpunkte, **HA** = Hausarbeit, **K** = Klausur, **KB** = Kontaktblock, **Koll** = Kolloquium, **PL** = Prüfungsleistung, **PF** = Portfolio, **PA** = Projektarbeit, **Pr** = Präsentation, **PrG** = Präsentation als Gruppenarbeit mit Handout, **Ref** = Referat, **wP** = wissenschaftliches Poster

Anmerkung: Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden Online-Tutorien im Umfang von 178 Zeitstunden statt.
Diese verteilen sich terminlich über die gesamte Studiendauer.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIUM TEILZEIT						
			Studiensemester / Kontaktblöcke						
			1	2	3	4	5	6	7
K	Allgemeine methodische Grundlagen Grundlagen des Projektmanagements Berufsbild Technische Redaktion Technik wissenschaftlichen Arbeitens	6	2 2 2						
K	Naturwissenschaftlich-technische Grundlagen Grundlagen der Physik Chemie und pharmazeutische Technologie Biologie und Medizin	8	3 3 2						
K	Mathematik und Statistik Mathematik und Statistik	5	6						
PA/ Pr	Grundlagen der Gestaltungs-konzeption Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung Spezifische Gestaltungsgrundlagen der Technischen Redaktion	8	4	3					
PA/ Pr	Visuelle Kommunikation Freies Zeichnen und Illustration Informationstypografie	9		5 5					
PF	Angewandte Linguistik Grundlagen der Linguistik und Kommunikationstheorie Verständlichkeitstheorien und Textgestaltung	8		4 4					
PF	Textkompetenzen der Technischen Redaktion Journalistische Grundlagen Recherchetechniken der Technischen Redaktion Inhaltsentwicklung für modularisierte Informationsmedien	10		3	3 3				
K	Grundlagen der Ingenieurwissenschaften Elektrotechnik und Elektronik Mechanik und Konstruktion	10			5 5				
HA	Informatik in der Technischen Redaktion Einführung in die Markup-Sprachen Klassenkonzepttechniken, Strukturierungsmethoden, DITA-Programmierung	8			5 4				
PF	Rechtsgrundlagen in der Technischen Redaktion Grundlagen des Rechts Grundlagen des Rechts des technischen Produkts Normen und Richtlinien für Technische Redakteure	6				2 2 2			
PA/ Pr	Dokumentationssysteme I Digitale Medien 1 Layoutsoftware der Technischen Redaktion	7				3 4			
PA/ Pr	Dokumentationskonzeption Produkte und Prozesse der Technischen Redaktion inkl. Übersetzungsmanagement Methodik und Didaktik der Technischen Redaktion Dokumentationsprojekt 1	8				3 3 2			
HA	Dokumentationssysteme II Redaktionssysteme und Editoren Angewandtes Projekt FrameMaker	7			3		4		
PA/ Pr	Medienproduktion Foto-Design Bewegt-bild	10					5 5		
PA/ Pr	Dokumentationsproduktion Einführung 3D-Darstellungen in Infografiken Vertiefung 3D-Modellierung Vertiefung Content Management Systeme Dokumentationsprojekt 2	10					4 2 2 2		
PA/ Pr	Softwareentwicklung und Usability Software Engineering Screendesign	10						6 5	
PA/ Pr	Angewandtes Projekt mit Branchenvertiefung Ausgewählte technische Produkte und Systeme Komplexes Dokumentationsprojekt	12						4 8	
PA/ Pr	Multimediale Dokumentation Vertiefung lineare und nonlineare Erzählung Technische Dokumentation als Teil der Marktkommunikation Projekt multimediale Dokumentation	8							4 2 2
ABSCHLUSSMODULE									
PB/ Pr	Praxisphase* Praxisphase	18					x	x	
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12						2	2

* Anrechnung des Workloads bei einschlägiger beruflicher Tätigkeit möglich. Die Prüfungsleistungen sind in diesem Fall auch zu erbringen.
Legende: BT = Bachelor-Thesis, **ECTS** = European Credit System = Kreditpunkte, **HA** = Hausarbeit, **K** = Klausur, **Koll** = Kolloquium, **PA** = Projektarbeit, **PF** = Portfolio, **PL** = Prüfungsleistung, **Pr** = Präsentation
Anmerkung: Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 104 Zeitstunden statt.
Diese verteilen sich terminlich über die gesamte Studiendauer.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIENGANG						
			Studiensemester / Kontaktblöcke						
			1 KB	2 KB	3 KB	4 KB	5 KB	6 KB	7 KB
K	Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen Grundlagen der BWL - Institutionenlehre Grundlagen der VWL	10	6 4						
K	Wissenschaftliches Arbeiten Methodenlehre Empirische Sozialforschung	8	4 4						
K	Statistik und Research Ethics Research Ethics Statistik I Statistik II	10	2 4	4					
PrG	Kollaboratives Wissens- und Innovationsmanagement Grundlagen des Wissensmanagements Grundlagen des Innovationsmanagements User Research und Marktforschung	12		4 4 4					
K	Externes Rechnungswesen Buchführung Informations- und Zahlungsbemessungsfunktion in der Games-Wirtschaft	10		6	4				
K	Wirtschaftsrecht Grundlagen des Rechts Einführung in das Handels- und Gesellschaftsrecht Urheber- und Internetrecht	8		2	4 2				
HA	Grundlagen Medienökonomie und Games-Wirtschaft Grundlagen Medienökonomie Games-Wirtschaft	6			3 3				
K	IT-, Medienrecht und Steuerlehre IT-, Medienrecht und Datenschutz Betriebliche Steuerlehre	8			4 4				
PA/Pr	Games Studies Spiel- und Entscheidungstheorie Games Studies	6				3 3			
K	Internes Rechnungswesen Kostenrechnung Controlling Dokumentation, Planung, Steuerung, Kontrolle und Monitoring im Games Business	14				4 6 4			
HA	Medien-, Digital Marketing und Game Advertising Medienmarketing Marketing und Game-Advertising in der Games-Wirtschaft Digitale Wirtschaft, IoT, Controlling und Monitoring	12			4		4 4		
Ref	Digital Games Business Modelling & E-Business Leadership Medien und Bildung: Gamification, Edutainment & Serious Games Digital Games Business Modelling E-Business-Leadership	12					2 2 2	2 2 2	
K	Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement Grundlagen des Projektmanagements Kund*innenbeziehungsmanagement	8					3	2 3	
Ref	Interkulturelle Medienkommunikation und -kooperation Interkulturelle Medienkommunikation Games-, Marketing- und IT-Ethik	6						3 3	
PrG	Business English Business English - Correspondence Business English - Presentation Business English - Negotiation	8							4 3 3
Wahlpflichtmodule (Wähle 1 aus 3)									
PA/Pr	Transmedia und Games-Praxis Grundlagen Interactive Storytelling Games & crossmedialer Journalismus (Twitch & Co) Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns	12					3 4	4	
PA/Pr	E-Sport und Data Science Management E-Sports Management: Perspektiven aus Event-, Sportwirtschaft und Wissenschaft KI und Data Science Management Projekt Angewandtes VR, AR, MR und Mo-Cap	12					3 2 2	2 2 2	
PA/Pr	Markt- und Werbepsychologie in der Games Wirtschaft Markt- und Werbepsychologie Psychologische Marktforschung	12					4 3	2 2	
Abschlussmodule									
PB/Pr	Praxisphase* Praxisphase	18				x	x		
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12						2	2

Legende: BT = Bachelor-Thesis, ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, K = Klausur, KB = Kontaktblock, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PB = Praxisbericht, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, PrG = Präsentation als Gruppenarbeit mit Handout, Ref = Referat

Anmerkung: Als Ergänzung zu einigen Lehrveranstaltungen finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 9h Zeitstunden statt. Diese verteilen sich termnlich über die gesamte Studiedauer.
* Diese kann über das 4. und 5. Semester gestreckt werden. Anrechnung des Workloads der Praxisphase auf Antrag möglich. Die Prüfungsleistung (Praktikumsbericht mit Präsentation) ist in jedem Fall zu absolvieren.
** Die Kontaktblöcke des UX-Tracking-Lab finden als realer Präsenzworshop an einem Samstag des Semesters statt.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIUM TEILZEIT						
			Studiensemester / Kontaktblöcke						
			1	2	3	4	5	6	7
K	Methodik Berufsfeld Gestaltung Technik wissenschaftlichen Arbeitens	5	2 2						
PF	Grundlagenkonzepte des Kommunikationsdesigns Zeichentheoretische Grundlagen im Kommunikationsdesign Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung	8	2 5						
K	Marketing und User-generated Content Management Marketing und User-generated Content Management	5	5						
PF	Digitale Entwurfsprozesse Digitale Entwurfsprozesse I Digitale Entwurfsprozesse II	12	6	4					
PrG	Kollaboratives Wissens- und Innovationsmanagement Grundlagen des Wissensmanagements Grundlagen des Innovationsmanagements User Research und Marktforschung	12		4 4 4					
PF	User-centered Interface- und Informationsdesign Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns Usability, Ergonomie und User Experience (UX)	8		4	4				
HA	Medienrechtliche Grundlagen und UX-Ethik Grundlagen des Rechts IT-, Medienrecht und Datenschutz User Experience - Ethik	10		2	4 4				
PA/ Pr	UX-Design: Collaborative Design – User-Centered Design – Data-Driven Design Grundlagen Interactive Storytelling Transmedia & Communication Management UX-Usability Engineering, Documentation & Prototyping	12			3 3 4				
PA/ Pr	Interaktives Informationsdesign: Konzipieren – gestalten – programmieren Gestaltungskompetenz für Benutzungsoberflächen Screendesign	8				5 5			
PF	Medieninformatik Medieninformatik Programmieren mit JavaScript	8				3 3			
HA	Informationsverarbeitung und Instructional Design Informationsverarbeitung und Wahrnehmung digitaler Medien Instructional Design	8				4 4			
wP	Human-Computer Interaction, Usability-Testing und Evaluation Human-Computer Interaction Usability-Testing und Evaluation Workshop: UX-Tracking-Lab**	10					4 4 2		
Ref	E-Business-Leadership Human-centered Service Design E-Business-Leadership	7					3 2	3	
PA/ Pr	Mobiles Interfacedesign Mobiles Interfacedesign Interface-Programmierung iOS und Android	10						4 4	
PrG	Business English und Medienkommunikation Interkulturelle Medienkommunikation Business English - Correspondence Business English - Presentation	9						3	4 3
WAHLPFLICHTMODULE (WÄHLE 1 AUS 3)									
PA/ Pr	Smart Mobility Infrastruktur, Angebote und Einsatzgebiete Technologien, u.a. NFC, RFID Projekt Angewandtes UX-Design	18					2 2 2	2 2 2	
PA/ Pr	Immersives Design Immersive Formate Immersive Güter und Interaktionen Projekt Angewandtes Immersives Design	18					2 2 2	2 2 2	
PA/ Pr	Audiovisuelles Design Einsatzbereiche und Anwendungsformen von AV-Design Audiovisual Content Creation and Publishing Projekt Angewandtes audiovisuelles Design	18					2 2 2	2 2 2	
ABSCHLUSSMODULE									
PB/ Pr	Praxisphase* Praxisphase	18				x	x		
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12						2	2

Legende: BT = Bachelor-Thesis, ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, K = Klausur, KB = Kontaktblöcke, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PB = Praktikumsbericht, PF = Portfolio, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, PrG = Präsentation als Gruppenarbeit, Ref = Referat, wP = wissenschaftliches Poster



„Durch die Pandemie bekomme ich mit, wie schwierig sich die Umstellung mancher Studiengänge ins Digitale darstellt. Das hat die DIPLOMA von Anfang an wirklich gut gemacht. Damals waren viele verwundert, als ich erzählte, dass mein Studium ausschließlich online erfolgt. Nun ist es einfach normal geworden.“

Rosa Lea Kolberg, Studentin an der DIPLOMA Hochschule

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIUM TEILZEIT				
			Studiensemester / Kontaktblöcke				
			1	2	3	4	5
PrG	Designmanagement I Designrecht Projekt- und Prozessmanagement Designmanagement	8	2 2 4				
PA/ Pr	Design und Experiment Designexperiment Designentwurf	10	4 5				
Ref	Designmethodik Idee, Konzept und Wissenschaft Methoden der empirischen Designforschung Design im Diskurs	6	2 2 3				
Ref	Designmanagement II Kulturelle Identitäten Leadership im Kontext kreativer Prozesse	6		2 4			
PA/ Pr	Design und Marke Kreativitätstechniken Konzeptionsplanung Markenführung und -entwicklung	10		3 2 5			
PA/ Pr	Bild und Sprache Kreatives Schreiben Visuelle Ausdruckformen	8		4 4			
Ref	Teamführung Führung in digitalen Arbeitswelten Teamführung und Teamentwicklung	8			2 6		
PA/ Pr	Designprozesse I Prozessplanung Partizipative Prozessgestaltung	10			2 6		
HA	Designtheorie Systemisches Denken und Handeln Designphilosophie	6			4 4		
PrG	Designtransfer Methoden digitaler Interaktion Vermitteln	8				2 6	
PA/ Pr	Designprozesse II Future Studies Designkonzepte Designimpuls	16				2 4 6	
MT/ Koll	Master-Thesis und Kolloquium Master-Disput Master-Thesis und Kolloquium	24				2	4 2

Legende:
ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, Koll = Kolloquium, MT = Master-Thesis, PA = Projektarbeit, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, PrG = Präsentation als Gruppenarbeit mit Handout Ref = Referat



IMPRESSUM

Herausgeber:
DIPLOMA
Private Hochschulgesellschaft mbH
Am Hegeberg 2
37242 Bad Sooden-Allendorf

Telefon: +49 (0)5722 28 69 97 32
Telefax: +49 (0)5722 28 69 97 33
E-Mail: info@diploma.de

Hochschulpräsidentin:
Prof. Dr. Michaela Zilling

Kanzler:
Prof. Dr. Andreas Blindow

Grafik Design:
Mia Pfisterer
www.funkygraphics.de

Auflage 5, März 2023

BILDQUELLEN

- S. 01 © weedezn – stock.adobe.com
- S. 06 © olezzo – stock.adobe.com
- S. 12 © Eddiesphoto – stock.adobe.com
- S. 13 © Rawpixel.com – stock.adobe.com
- S. 14 © rh2010 – stock.adobe.com
- S. 16 © REDPIXEL – stock.adobe.com
- S. 20 © Sergey Nivens – stock.adobe.com
- S. 21 © Gorodenkoff – stock.adobe.com
- S. 22 © ronstik – stock.adobe.com
- S. 25 © Gorodenkoff – stock.adobe.com
- S. 40 © ASDF – stock.adobe.com

DIPLOMA

Private staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences

DIPLOMA Hochschule

Zentralverwaltung

Herminenstraße 17f
31675 Bückeburg

Tel.: +49 (0)5722 28 69 97 32
info@diploma.de
www.diploma.de



Du möchtest mehr erfahren?

Unser aktuelles Studienangebot und weitere Informationen findest Du auf **www.diploma.de**. Oder besuche uns zu einer persönlichen Studienberatung an einem DIPLOMA-Studienzentrum in Deiner Nähe.