

# DIPLOMA

diploma.de

Private staatlich anerkannte Hochschule  
University of Applied Sciences

Online-, Fern- und Präsenzstudium  
im Fachbereich

## GESTALTUNG & MEDIEN

an der DIPLOMA Hochschule

### Bachelor of Arts (B.A.)

- Craft Design
- Kommunikationsdesign
- UX-Design
- Prozess- und Produktdesign

- Informationsdesign –  
Fachkommunikation für  
technische Produkte und  
Prozesse
- Digital Games Business

### Master of Arts (M.A.)

- Design & Leadership

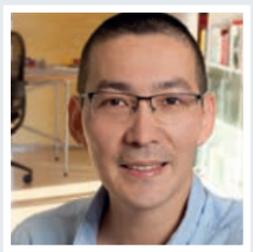
**Mehr Infos:** Unser komplettes Studienangebot findest Du online oder unter +49 (0)40 228 988 240



## Inhaltsverzeichnis

Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.)	<b>04</b>
Bachelor-Studiengang Craft Design (B.A.)	<b>10</b>
Bachelor-Studiengang Informationsdesign – Fachkommunikation für technische Produkte und Prozesse (B.A.)	<b>14</b>
Bachelor-Studiengang Digital Games Business (B.A.)	<b>18</b>
Bachelor-Studiengang UX-Design (B.A.)	<b>22</b>
Bachelor-Studiengang Prozess- und Produktdesign (B.A.)	<b>26</b>
Zulassungsvoraussetzungen für ein Master-Studium	<b>30</b>
Master-Studiengang Design & Leadership (M.A.)	<b>32</b>
Studentische Arbeiten <i>Von den Grundlagen bis zur Auszeichnung</i>	<b>36</b>
Creative Camp und Master Camp <i>Praxisrelevante Workshops und Seminare zu aktuellen Themen</i>	<b>38</b>
Alumni-Netzwerk <i>Gemeinschaft der ehemaligen und aktiven Studierenden, Lehrenden, Mitarbeitenden und kooperierenden Unternehmen</i>	<b>42</b>
Studienverlaufspläne <i>Wie ist der Studiengang gegliedert? Welche Veranstaltungen werden in welchem Semester gelehrt? Wie sehen die Prüfungsleistungen aus?</i>	<b>44</b>

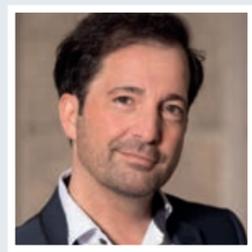
### Unser Team aus dem Bereich Gestaltung & Medien stellt sich vor!



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



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



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



Studiengangsleitung für Prozess- und Produktdesign  
Herr Daniel Nusser

Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren durchgeführt von der



# KOMMUNIKATIONS-DESIGN (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.

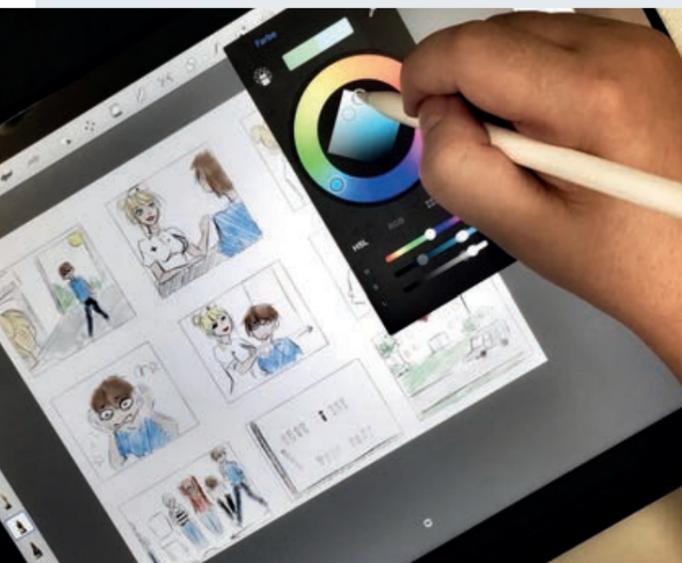
## Auf einen Blick

<b>Studienabschluss</b>	Bachelor of Arts (B.A.)
<b>Studiendauer</b>	6 Semester im Präsenzstudium, 180 ECTS 7 Semester im Fernstudium, 180 ECTS
<b>Wahlbereich</b>	Holistische Markenführung Schnittstellen und Interaktionen Crossmediale Illustration und Editorial Design
<b>Studienformen</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren. Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl. Oder Fernstudium mit realen Präsenzseminaren und Prüfungen in Stein (Nürnberg). Sowie Präsenzstudium in Stein (Nürnberg).
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/bachelor/kommunikationsdesign/fernstudium">diploma.de/bachelor/kommunikationsdesign/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>



## Inhalte und Ziele des Studiengangs

Du durchläufst einen berufspraktisch orientierten Lehrplan, der die Bedürfnisse von Unternehmen wie von Designerinnen 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.



### 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.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung vorliegen.



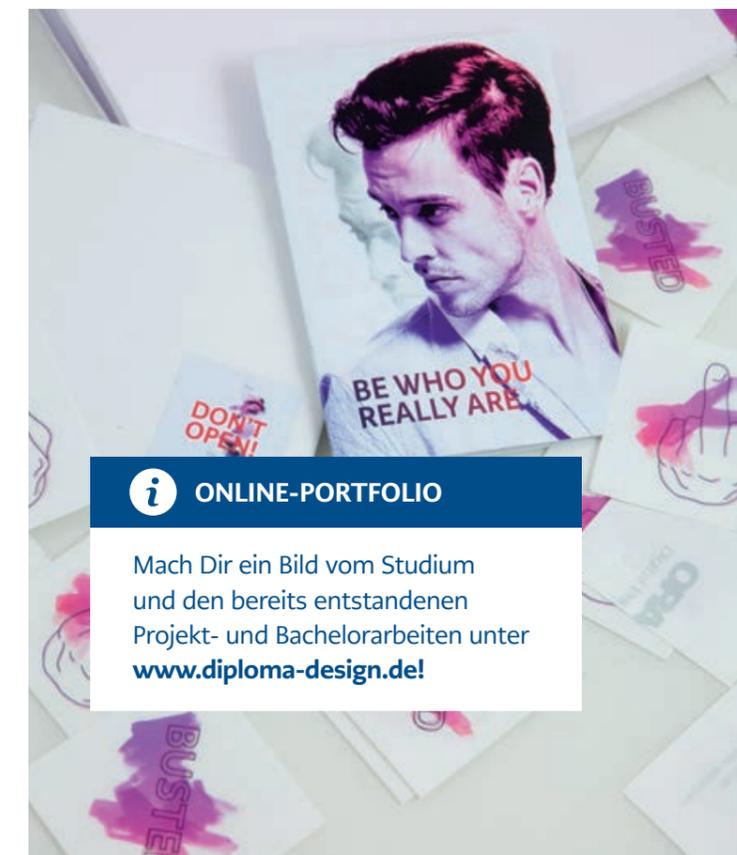
### Ein großer Teil unserer Absolventinnen und Absolventen arbeitet z.B. als:

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

### In folgenden Einsatzgebieten, wie z.B.:

- 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, in der Unternehmenskommunikation, im Branding sowie beim Analysieren und Strukturieren von Wissensstoff und Informationen. Gestalter:innen 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 bzw. der externen Beraterin.



### ONLINE-PORTFOLIO

Mach Dir ein Bild vom Studium und den bereits entstandenen Projekt- und Bachelorarbeiten unter [www.diploma-design.de](http://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 dort den attraktiven Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.) im klassischen Vollzeit-Präsenzstudium studieren.



**Als private Fachhochschule bieten wir optimale Studienbedingungen für ein Präsenzstudium:**

- Kleine Studiengruppen
- Individuelle Betreuung
- Qualifizierte Lehrende
- Kurze Wege
- Moderne Hörsäle
- 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 eine 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 mit 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 Unternehmen Faber-Castell lässt Dich zum Teil dieses weltweit bekannten 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 51  
[verwaltung@akademie-faber-castell.de](mailto: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](http://www.akademie-faber-castell.de)!



Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren  
durchgeführt von der



## 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 triale<sup>1)</sup> Studium Craft Design (B.A.) bietet für das gestaltende Handwerk die Möglichkeit, junge Menschen für das Handwerk zu begeistern. Handwerksunternehmen leiden unter dem Fachkräftemangel 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 versierte Partner:innen von Architektinnen und Architekten, Designbüros sowie Kundinnen und Kunden.

### Auf einen Blick

<b>Studienabschluss</b>	Bachelor of Arts (B.A.)
<b>Studiendauer</b>	9 Semester, 180 ECTS
<b>Studienformen</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren <sup>2)</sup> . Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl. Oder Fernstudium mit realen Präsenzseminaren und Prüfungen in Hannover.
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/bachelor/craft-design/fernstudium">diploma.de/bachelor/craft-design/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>

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

<sup>2)</sup> Während des Studiums absolvierst Du reale Präsenzseminare in Hannover, 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.

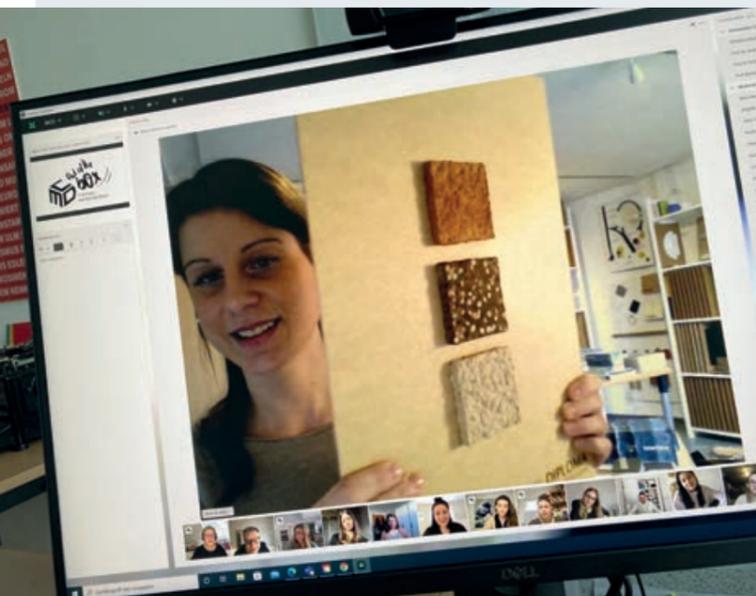
**Die während des Studiums gelehrt  
Studienbereiche teilen sich grundsätzlich  
auf in die Felder:**

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

Parallel zum Studium 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 Architektinnen sowie Designerinnen und Designern die Umsetzung von Projekten leiten oder einen Betrieb neu ausrichten.

Du bist eine begehrte Fachkraft, da Du nicht nur eine handwerkliche, sondern auch eine gestalterische Ausbildung hast und zudem die akademischen Fähigkeiten für leitende Positionen mitbringst. 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 Berufs-

tätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung vorliegen.

Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren  
durchgeführt von der



# INFORMATIONSDISIGN (B.A.)

## Fachkommunikation für technische Produkte und Prozesse

Das Bachelor-Fernstudium Informationsdesign – Fachkommunikation für technische Produkte und Prozesse bietet den Studierenden eine nebenberufliche Qualifizierungsmöglichkeit am Schnittpunkt von Technik, Gestaltung und Medien. Einzigartig: Werde im 100 % Online-Fernstudium zum/zur international anerkannten Informationsdesigner:in!

Informationsdesigner:innen suchen ein kluges Gleichgewicht zwischen Emotion und Information. Dabei stellen sie den Menschen in den Mittelpunkt. Als „Informationsarchitekt:in“ machst Du die Anwendung von Produkten leicht nachvollziehbar und beschreibst komplexe Zusammenhänge medienübergreifend in zugänglicher Form. Informationsdesigner:innen berücksichtigen die gesamte User Experience (UX). Sie sind Allround-Talente und sowohl für Agenturen als auch für die Industrie attraktiv.

### Auf einen Blick

<b>Studienabschluss</b>	Bachelor of Arts (B.A.)
<b>Studiendauer</b>	7 Semester, 180 ECTS
<b>Studienform</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren. Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl.
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/bachelor/informationsdesign/fernstudium">diploma.de/bachelor/informationsdesign/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>



## Inhalte und Ziele des Studiengangs

Informationsarchitektur ist die Synergie von Sprache, Mediengestaltung und Marketing. In diesem Spannungsfeld entsteht menschenzentrierte Kommunikation, die Komplexität reduziert. Als Informationsdesigner:in bist Du Expertin bzw. Experte darin, Informationen medienübergreifend verständlich aufzubereiten.

Das Bachelor-Fernstudium Informationsdesign vermittelt Dir dafür die technischen Grundlagen und die wichtigsten Tools, um Informationen in unterschiedlichen Formen und für verschiedene Medien optimal zu strukturieren, zu standardisieren, zu formulieren und zu gestalten.

Um die mediale Positionierung umzusetzen, ruht der Studiengang auf zwei Fundamenten: einerseits dem vergleichsweise tiefen technischen Überblickswissen 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.

Das Studium bietet Dir eine grundständige Breite an technischem, naturwissenschaftlichem und ingenieurwissenschaftlichem Überblickswissen. Die Studieninhalte umfassen die gesamte Informationsnutzung – von der Voranalyse bis zur nachträglichen Bewertung, um die UX zu verbessern. Du bist in der Lage, technische Sachverhalte zielgruppenorientiert zu beschreiben, darzustellen und zu vermitteln.



## Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Die Digitalisierung verstärkt den Bedarf an Fachkräften im Bereich Informationsdesign. Hochrechnungen zufolge gibt es in Deutschland jährlich circa 4.000 offene Stellen allein auf dem Gebiet der Technischen Redaktion! Der gesamte Bereich des digitalen Journalismus hat ebenfalls Bedarf an Fachkräften, die komplexe technische Sachverhalte für unterschiedliche Zielgruppen verständlich aufbereiten.

Nach dem abgeschlossenen Studium zum/zur Informationsdesigner:in kannst Du zum Beispiel als Fachredakteur:in, Technische:r Redakteur:in oder User Experience Designer:in durchstarten. Deine Methodenkompetenz qualifiziert Dich auch für eine Rolle als Wissenschaftsjournalist:in oder Usability Engineer.



Natürlich kannst Du Dich auch mit einer eigenen Agentur für Informationsdesign und Technische Redaktion selbstständig machen.

## 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.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung vorliegen.

## Die Arbeitsfelder des Informationsdesigns sind demnach:

- Mediengestaltung: Web- und App-Design, Fotografie, Videoproduktion, Typografie, Schriftgestaltung, Illustration und Animation
- User Experience Design (UX) und Interaction Design: Entwicklung benutzerfreundlicher Oberflächen und intuitiver interaktiver Elemente
- Informationsarchitektur und Datenvisualisierung: Strukturierung und Organisation von Informationen, visuelle Darstellung von komplexen Daten
- Contententwicklung und Information Retrieval: Konzeption und Produktion von Inhalten, systematische Sammlung und Analyse von Informationen
- Projekt- und Prozessmanagement: Planung und Steuerung von Designprojekten, Optimierung von Designprozessen
- Qualitätsmanagement und Barrierefreiheit: Sicherung hoher Qualitätsstandards, Gestaltung barrierefreier Informationsprodukte für alle Nutzer:innen
- Technische Redaktion und Dokumentation: Rechtssichere Erstellung und Pflege technischer Dokumente, Übersetzungsmanagement, Terminologearbeit



Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren  
durchgeführt von der



# DIGITAL GAMES BUSINESS (B.A.)

Eine intelligente Wachstums- sowie Innovationsstrategie ist für den Erfolg der deutschsprachigen Games-Industrie unerlässlich. Die Bundesregierung äußerte daher 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 Produktmanager:innen, Marketingspezialistinnen und -spezialisten sowie Projekt- und Innovationsmanager:innen. Und: Leidenschaft zählt!

In diesem medien- und kreativwirtschaftlichen Umfeld müssen Mitarbeitende neben spezifischen (games-)wirtschaftlichen Kompetenzen auch 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, 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

<b>Studienabschluss</b>	Bachelor of Arts (B.A.)
<b>Studiendauer</b>	7 Semester, 180 ECTS
<b>Wahlbereich</b>	Transmedia und Games-Praxis E-Sport und Data Science Management Markt- und Werbepsychologie in der Games Wirtschaft
<b>Studienform</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren. Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl.
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/bachelor/games-business/fernstudium">diploma.de/bachelor/games-business/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>

# Inhalte und Ziele des Studiengangs

Du erwirbst Fähigkeiten, um die Finanzierung und die Monetarisierung von Games und Lizenzen einzuordnen und voranzubringen. Wesentliche Aspekte des Studiums sind zudem 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 Karrieremöglichkeiten.

**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
- 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 Politikkontaktarbeit (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 Medienunternehmen qualifizierst Du Dich grundsätzlich überdurchschnittlich gut für Positionen im Umfeld des Digital und New Media Managements.



## Wie geht es weiter?

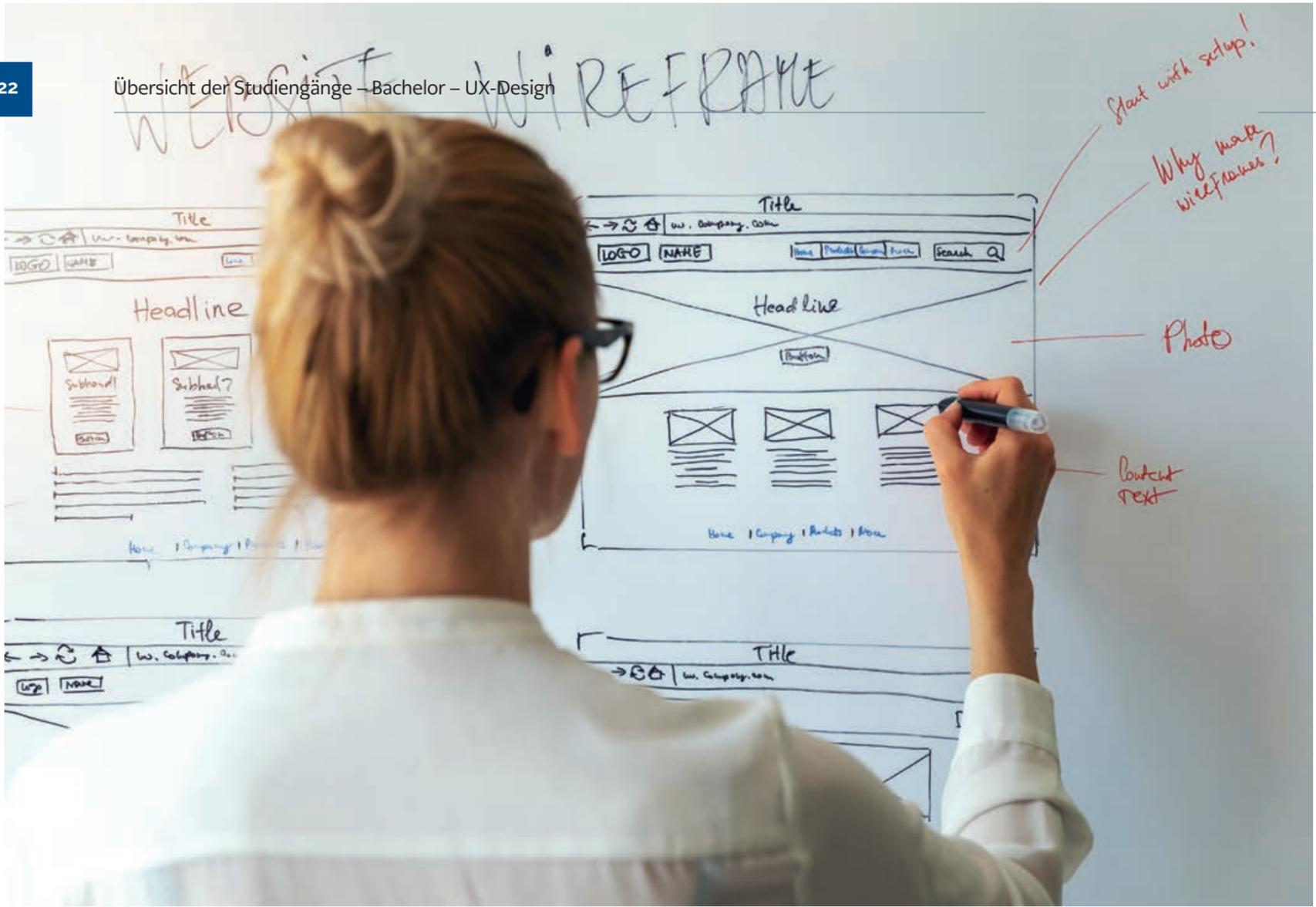
Nach dem Erwerb des ersten akademischen Abschlusses muss nicht Schluss sein. Du kannst gleich im Anschluss parallel zu Deiner Berufstätigkeit an der DIPLOMA Hochschule aus einem der folgenden Master-Fernstudiengänge wählen:

- Design & Leadership (M.A.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung vorliegen.





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 User:in und dem Team der Entwickler:innen.

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, user-zentrierte 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

<b>Studienabschluss</b>	Bachelor of Arts (B.A.)
<b>Studiendauer</b>	7 Semester, 180 ECTS
<b>Schwerpunkte</b>	Smart Mobility Immersives Design Audiovisuelles Design
<b>Studienform</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren. Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl.
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/bachelor/ux-design/fernstudium">diploma.de/bachelor/ux-design/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>

Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren durchgeführt von der  FIBAA

# UX-DESIGN (B.A.)

**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 bzw. der Nutzerin 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.

## 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:innen-orientierten und gestalterischen Praxis sicher anzuwenden. Du wirst UX-Designlösungen spezifizieren und aus der zentrierten Nutzer:innen-Perspektive 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.

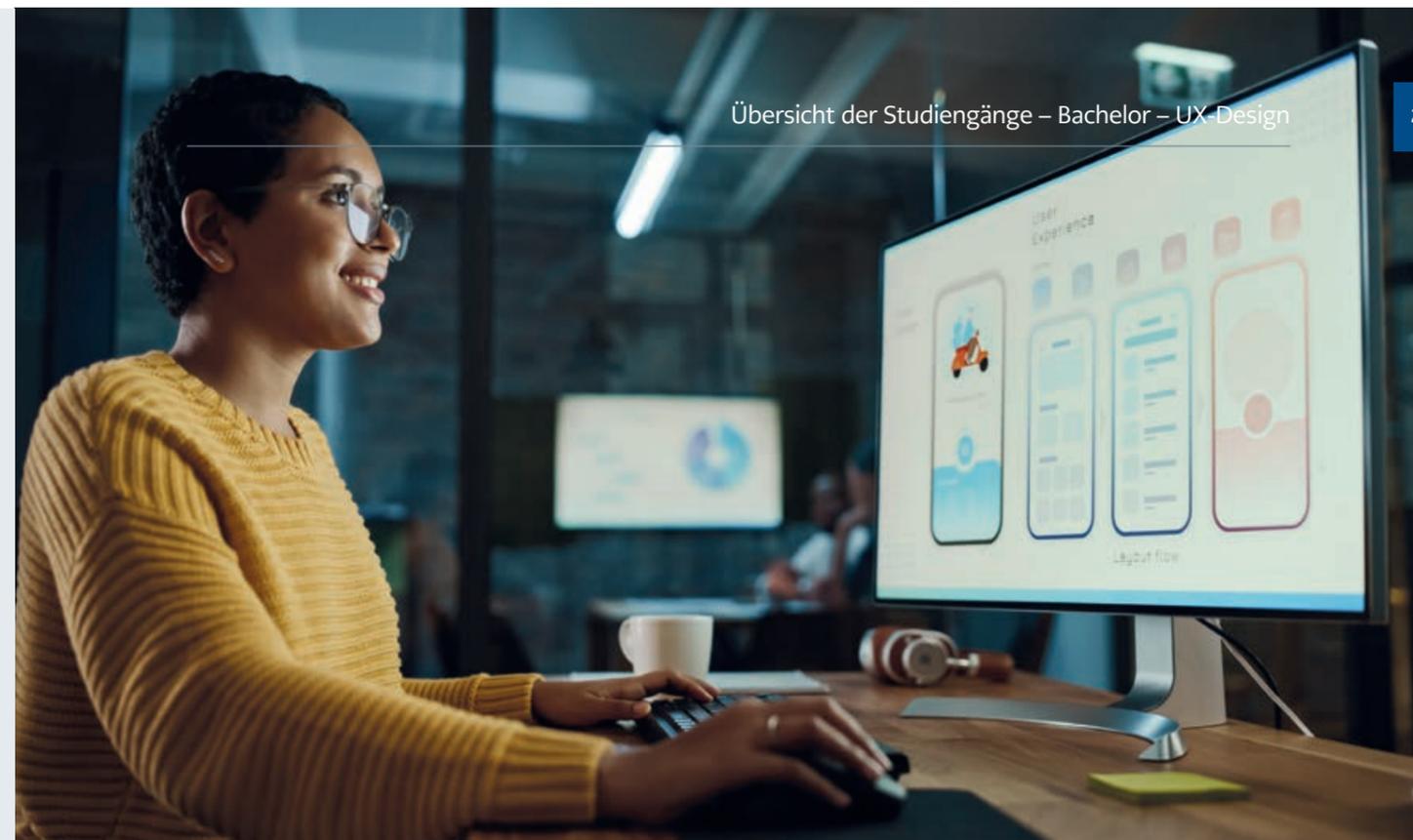
### Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

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, cyper-physikalischen 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 Multimedia-Anwendungen mit Blick auf die gebrauchstaugliche Benutzer:innen-Führung, Unterhaltung (z.B. für Web 3.0), symbiotisches Web 4.0 und edukative Anwendungsbereiche



- Strategische Konzeption und operativer Transfer von interaktiven Produktionen mittels cyper-physikalischer Produktionssysteme (CPS/CPSP)
- 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.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung vorliegen.



# Inhalte und Ziele des Studiengangs

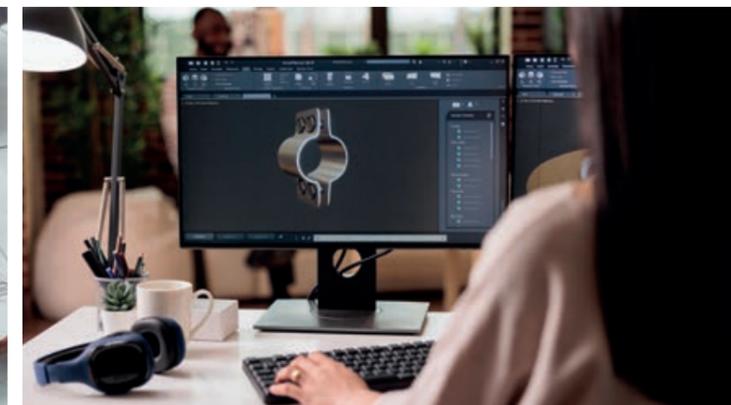
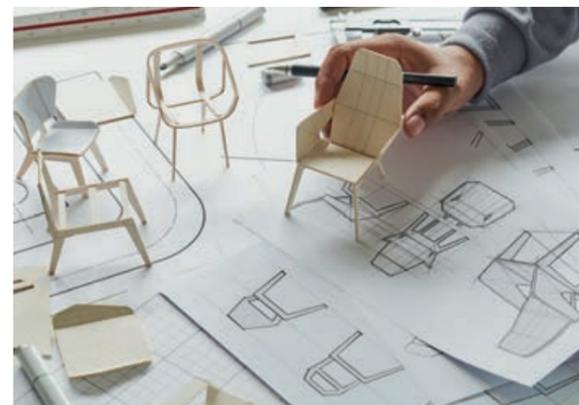
Unser akademischer Anspruch im Studiengang Prozess- und Produktdesign (B.A.) endet nicht bei handwerklicher Korrektheit und ingenieurwissenschaftlicher Präzision. Wir wollen unsere Studierenden dazu befähigen, über die Grenzen ihrer eigenen Disziplin hinauszudenken und die Wirkung und Folgen ihrer Produktentwürfe in einem größeren Zusammenhang zu sehen.

Darum steht im Studium nicht nur das physische Produkt im Mittelpunkt. Uns interessiert, wie eine Neuentwicklung in eine größere, sowohl ökologische als auch systemische, Umwelt eingebettet ist. Die Gestaltung von Prozessen und deren komplexe Wechselwirkungen in einer vernetzten, interdisziplinären Welt spielen dabei eine bedeutende Rolle.

Du beschäftigst Dich im Studium intensiv mit Nutzungsprozessen und Handlungsabläufen und schaffst eine relevante Basis, um gebrauchstaugliche und menschenzentrierte Produkte und Produktsysteme zu schaffen.

## Zu den modular vermittelten Inhalten des Studiums gehören:

- Designgrundlagen
- Produktdesign
- Designgeschichte und -theorie
- Digital Design Modeling
- Design und Technologie
- 3D-Visualisierung und Animation
- Product Design Value
- Nachhaltiges Produktdesign
- Menschenzentriertes Produktdesign
- Existenzgründung im Design
- Innovation, Produktdesign und Digitalität
- Raum, Design und Mobilität



## Wie sieht Deine berufliche Zukunft nach dem Studium aus?

Mit dem Studium an der DIPLOMA Hochschule öffnen sich Dir zahlreiche Karrieretüren. Unsere Absolventinnen und Absolventen sind bekannt dafür, dass sie mit Begeisterung und Innovationsgeist die Designwelt bereichern.

**Unter dem Motto „think big – start small“ ermutigen wir Dich, Deine kreativen Ideen in die Realität umzusetzen. Die Möglichkeiten dafür sind zahlreich:**

### In Unternehmen

Wenn Du an einer Karriere in einem größeren Unternehmen interessiert bist, hast Du mit Deinem Studium sehr gute Chancen. Viele Unternehmen schätzen unsere Absolventinnen und Absolventen für ihre ausgewogenen Kompetenzen in unseren gestalterischen Studiengängen, ihre Kommunikationsfähigkeiten, ihr Führungspotenzial und ihr betriebswirtschaftliches Know-how. Du bist bestens ausgerüstet, um in eigenen Design-Abteilungen eine wichtige Rolle zu spielen und sogar leitende Positionen zu übernehmen.

### In Design-Agenturen

Falls Du eher Teamarbeit und die Betreuung von Kundinnen und Kunden schätzt, bieten Dir Design-Agenturen spannende Berufschancen. Als Angestellte:r in einer Agentur arbeitest Du im Rahmen von Projekten mit unterschiedlichen Auftraggeberinnen und Auftraggebern zusammen und entwickelst im Team kreative und wirksame Lösungen.

### Freiberuflich

Du kannst Deine eigene Agentur gründen, um für unterschiedlichste Auftraggeber:innen tätig zu werden. Viele unserer Studierenden haben ihr eigenes Design-Start-up gegründet und sind damit erfolgreich.

## 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.)
- General Management (MBA)<sup>1)</sup>
- Berufspädagogik (M.A.)<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 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 mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie qualifizierte Englisch-Kenntnisse vorliegen.

<sup>2)</sup> Bei vorangegangenen Bachelor- / Diplom-Abschlüssen mit 180 ECTS-Punkten mit ausreichenden Kompetenzen in den Bereichen Pädagogik, Didaktik und Methodik, erfolgt die Zulassung zum Studiengang über eine Kompetenzprüfung. Sollten keine ausreichenden Kompetenzen vorhanden sein, muss vorab ein Brückenkurs absolviert werden. Es müssen zudem eine mindestens 1-jährige einschlägige qualifizierte berufspraktische Erfahrung sowie ein Nachweis über eine aktuelle Unterrichtsverpflichtung von mindestens vier Wochenstunden an einer Schule der beruflichen Bildung 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.), Informationsdesign – Fachkommunikation für technische Produkte und Prozesse (B.A.), Digital Games Business (B.A.), UX-Design (B.A.) oder Prozess- und Produktdesign (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 vergleichbarer Studiengang 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 Einreichung 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 Bewerber:innen 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 Bewerber:innen 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.

Programmakkreditierung durch Akkreditierungsrat

Begutachtungsverfahren  
durchgeführt von der



# 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

<b>Studienabschluss</b>	Master of Arts (M.A.)
<b>Studiendauer</b>	5 Semester, 120 ECTS
<b>Studienform</b>	Online-Studium mit Live-Online-Seminaren. Deine Prüfungen kannst Du online ablegen oder an einem Prüfungszentrum Deiner Wahl. Oder Fernstudium mit realen Präsenzseminaren und Prüfungen in Stein (Nürnberg).
<b>Studienbeginn</b>	April und Oktober. Der Start ins Studium ist – nach individueller Prüfung – auch zu jedem anderen Zeitpunkt möglich.
<b>Weitere Infos</b>	<a href="https://diploma.de/master/grafikdesign/fernstudium">diploma.de/master/grafikdesign/fernstudium</a>
<b>Rund um den Fachbereich</b>	<a href="https://diploma-design.de">diploma-design.de</a>



## 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
- 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 Dich u.a. für:**

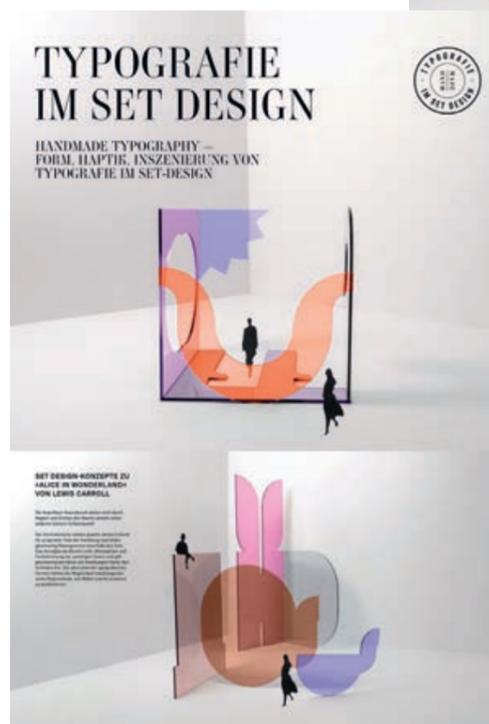
- Leitungspositionen in national oder international agierenden Unternehmen, Büros oder Agenturen
- Unternehmerische Selbstständigkeit
- Bedeutsame Handlungsfelder im Beratungs- und Weiterbildungssektor, z.B. für die Moderation von Qualitätsentwicklungsprozessen oder in Form von Beratungsleistungen oder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



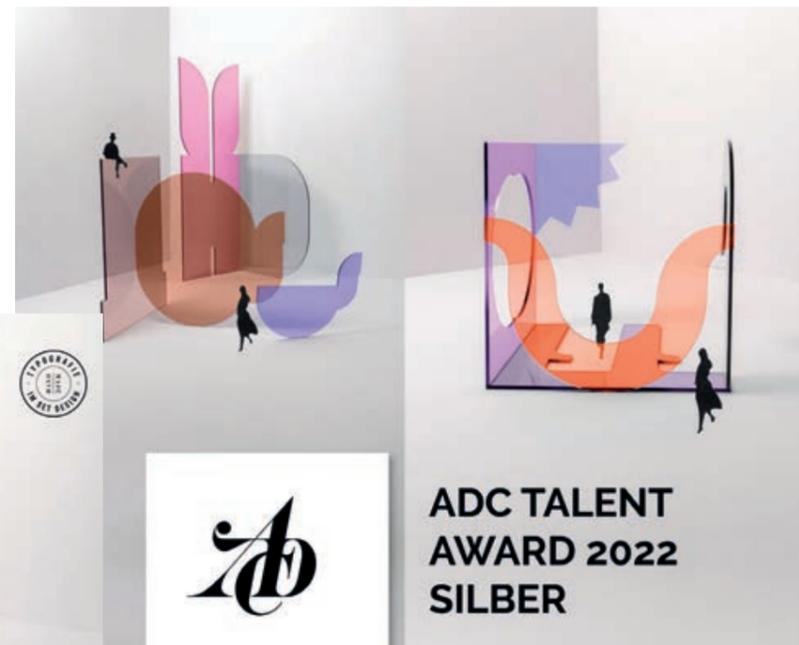
# STUDENTISCHE ARBEITEN VON DEN GRUNDLAGEN BIS ZUR AUSZEICHNUNG



Louisa Musebrink: Projektarbeit „typemag“



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



Miriam Völlmecke: Projektarbeit „Semantik“



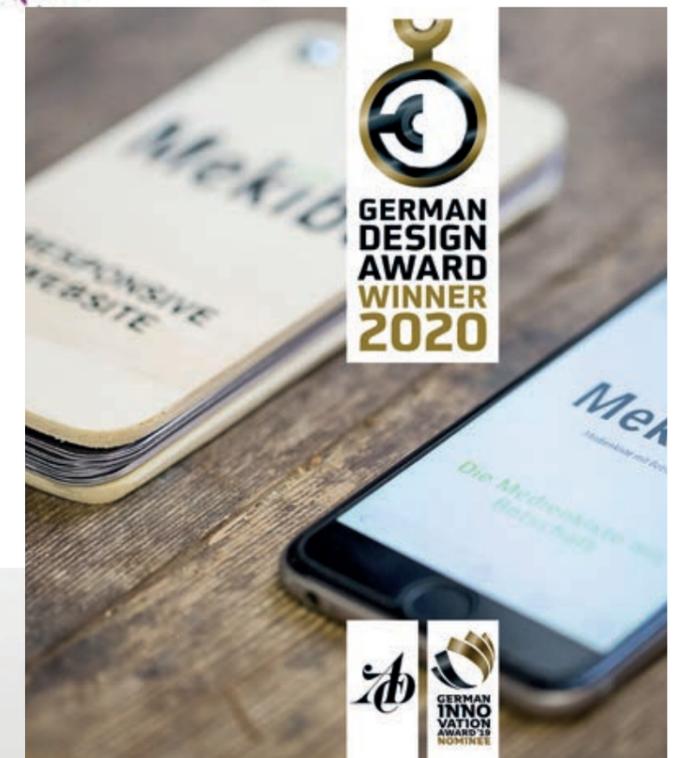
Stella Duck: Projektarbeit „auf.bäumen“



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



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



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 an drei aufeinanderfolgenden Tagen zu künstlerischen Darstellungen in verschiedenen Teildisziplinen inspirieren zu lassen. Im Rahmen eines jährlich wechselnden Mottos erleben sie in bis zu 20 Workshops und Seminaren, dass Design ein Gruppenprozess ist. Die Teilnehmer:innen erhalten so die Gelegenheit, die Seminarinhalte aus dem (Online-)Fernstudium unmittelbar in praktische Übungen einfließen zu lassen. So werden die (Live-Online-)Seminare und (Online-)Tutorien mit dem Erlernen oder Vertiefen neuer Gestaltungstechniken ergänzt und komplettiert. Das Creative Camp bietet den Studierenden eine tolle Möglichkeit, sich auch außerhalb der (Live-Online-)Seminare kennenzulernen und auszutauschen.

In verschiedenen Wahlkursen finden sich die Camp-Teilnehmer:innen 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.



# 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 ([diploma-alumni.de](http://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 [diploma-alumni.de](http://diploma-alumni.de) registrieren und Mitglied werden.

Bleibe 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.: +49 (0)40 228 988 240**

**E-Mail: [alumni@diploma.de](mailto: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 Studienverlaufsplän 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 Studienverlaufsplän 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 Studienverlaufsplän eingetragen sind, desto arbeitsintensiver bzw. zeitaufwändiger wird dieser Kurs sein. Zusätzlich ist in der rechten Spalte des Plans die jeweilige Anzahl der erforderlichen Kontaktblöcke (online oder real) pro Semester aufgelistet.

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

\* Die Praxisphase erfolgt in Semester 6 und kann im Rahmen der Berufstätigkeit absolviert 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

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

\* Anrechnung des Workloads bei einschlägiger Berufspraxis möglich. Im Fernstudium kann die Praxisphase über das 4. und 5. 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

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

<sup>w</sup> 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, 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	<b>Allgemeine methodische Grundlagen</b> Grundlagen des Projektmanagements Berufsbild Informationsdesign Technik wissenschaftlichen Arbeitens	6	2	2	2					
PrG	<b>Wissenskulturen für die Fachkommunikation</b> Überblickswissen MINT Überblickswissen HUMANITIES	8	4	4						
K	<b>Kognitions- und Wahrnehmungspsychologie für die technische Fachkommunikation</b> Kognitions- und Wahrnehmungspsychologie für die technische Fachkommunikation	5	4							
PF	<b>Grundlagen des Informationsdesigns</b> Visuelle Wahrnehmung und Gestaltung Visuelle Kommunikation und Informationstypografie	9	5	3						
HA	<b>Grundlagenkonzepte der Fachkommunikation mit Schwerpunkt Informationsdesign</b> Menschenzentrierte Fachkommunikation und Medientypen Content Creation und Smart Information	8		5	5					
PA/ Pr	<b>Content Creation I</b> Digitale Medien 1 Layoutsoftware des technischen Informationsdesigns	7		3	4					
PF	<b>Textkompetenzen in der Fachkommunikation</b> Verständlichkeitstheorien und Textgestaltung Recherchetechniken des Fachjournalismus Inhaltsentwicklung für modularisierte Informationsmedien	10		4		3	3			
wP	<b>Vermittlungsmethoden im Informationsdesign</b> Grundlagen Interactive Storytelling UX Usability Engineering, Dokumentation & Prototyping	8			3	5				
HA	<b>Informationsmanagement im Informationsdesign</b> Strukturierungsmodelle des Informationsmanagements Techniken und Methoden des Informationsmanagements	10			4	6				
PF	<b>Rechtsgrundlagen in der Technischen Redaktion</b> Grundlagen des Rechts Grundlagen des Rechts des technischen Produkts Normen und Richtlinien für Technische Redakteure	6					2	2	2	
PA/ Pr	<b>User-Centered Interface- und Informationsdesign</b> Grundlagen des Interface- und Informationsdesign Screendesign	8					4	5		
PA/ Pr	<b>Content Management I</b> Produkte und Prozesse der Fachkommunikation inklusive Übersetzungsmanagement Methodik und Didaktik der Fachkommunikation Dokumentationsprojekt 1	7					3	3	2	
Wi Po	<b>Content Management II</b> Redaktions- und Autorensysteme Angewandtes Projekt Content Management	7				2		4		
PA/ Pr	<b>Content Creation II</b> Grundlagen der Bildgestaltung Bewegtild und Motiondesign	10					5	4		
PA/ Pr	<b>Content Management III</b> Einführung 3D-Darstellungen in Infografiken Vertiefung 3D-Modellierung Vertiefung Content Management Systeme Dokumentationsprojekt 2	10					4	2	3	3
PA/ Pr	<b>Vertiefungsprojekt Usability</b> Usability Engineering im GUI-Umfeld Angewandtes Projekt UX Writing	11						5	5	
PA/ Pr	<b>Vertiefungsprojekt Informationsdesign</b> Einführung XR Media Angewandtes Projekt XR Media	12						4	8	
Ref/ sA	<b>Informationsdesign als Teil der Unternehmenskommunikation</b> Technical & Editorial Content Marketing Angewandtes Projekt Content Marketing	8								3
										3
<b>ABSCHLUSSMODULE</b>										
PB/ Pr	<b>Praxisphase*</b> Praxisphase	18						x	x	
BT/ Koll	<b>Bachelor-Thesis und Kolloquium</b> 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, PB = Praktikumsbericht, PF = Portfolio, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, PrG = Präsentation als Gruppenarbeit, sA = schriftliche Ausarbeitung, wP = Wissenschaftliches Poster

#### Anmerkung:

Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 120 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	<b>Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen</b> Grundlagen der BWL – Institutionenlehre Grundlagen der VWL	10	6 4							
K	<b>Wissenschaftliches Arbeiten</b> Methodenlehre Empirische Sozialforschung	8	4 4							
K	<b>Statistik und Research Ethics</b> Research Ethics Statistik I Statistik II	10	2 4	4						
PrG	<b>Kollaboratives Wissens- und Innovationsmanagement</b> Grundlagen des Wissensmanagements Grundlagen des Innovationsmanagements User Research und Marktforschung	12		4 4 4						
K	<b>Externes Rechnungswesen</b> Buchführung Informations- und Zahlungsbemessungsfunktion in der Games-Wirtschaft	10		6	4					
K	<b>Wirtschaftsrecht</b> Grundlagen des Rechts Einführung in das Handels- und Gesellschaftsrecht Urheber- und Internetrecht	8		2	4 2					
HA	<b>Grundlagen Medienökonomie und Games-Wirtschaft</b> Grundlagen Medienökonomie Games-Wirtschaft	6			3 3					
K	<b>IT-, Medienrecht und Steuerlehre</b> IT-, Medienrecht und Datenschutz Betriebliche Steuerlehre	8			4 4					
PA/Pr	<b>Games Studies</b> Spiel- und Entscheidungstheorie Games Studies	6			3 3					
K	<b>Internes Rechnungswesen</b> Kostenrechnung Controlling Dokumentation, Planung, Steuerung, Kontrolle und Monitoring im Games Business	14			4 6 4					
HA	<b>Medien-, Digital Marketing und Game Advertising</b> Medienmarketing Marketing und Game-Advertising in der Games-Wirtschaft Digitale Wirtschaft, IoT, Controlling und Monitoring	12			4	4 4				
Ref	<b>Digital Games Business Modelling &amp; E-Business Leadership</b> Medien und Bildung: Gamification, Edutainment & Serious Games Digital Games Business Modelling E-Business-Leadership	12					2 2 2	2 2 3		
K	<b>Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement</b> Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement Grundlagen des Projektmanagements Kund*innenbeziehungsmanagement	8				3		2 3		
Ref	<b>Interkulturelle Medienkommunikation und -kooperation</b> Interkulturelle Medienkommunikation Games-, Marketing- und IT-Ethik	6					3 3			
PrG	<b>Business English</b> Business English – Correspondence Business English – Presentation Business English – Negotiation	8							4 3 3	
<b>Wahlpflichtmodule (Wähle 1 aus 3)</b>										
PA/Pr	<b>Transmedia und Games-Praxis</b> Grundlagen Interactive Storytelling Games & crossmedialer Journalismus (Twitch & Co) Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns	12					3 4	4		
PA/Pr	<b>E-Sport und Data Science Management</b> 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		
PA/Pr	<b>Markt- und Werbepsychologie in der Games Wirtschaft</b> Markt- und Werbepsychologie Psychologische Marktforschung	12					4 3	2 2		
<b>Abschlussmodule</b>										
PB/Pr	<b>Praxisphase*</b> Praxisphase	18				x	x			
BT/ Koll	<b>Bachelor-Thesis und Kolloquium</b> 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, Ref = Referat

\* Diese kann über das 4. und 5. Semester getreckt werden. Anrechnung des Workloads der Praxisphase auf Antrag möglich. Die Prüfungsleistung (Praktikumsbericht mit Präsentation) ist in jedem Fall zu absolvieren.

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

Anmerkung: Als Ergänzung zu einigen Lehrveranstaltungen finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 90 Zeitstunden statt. Diese verteilen sich termingleich über die gesamte Studiendauer.  
\* 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 Präsenzworkshop an einem Samstag des Semesters statt.

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	<b>Methodik</b> Berufsfeld Gestaltung Technik wissenschaftlichen Arbeitens	5	2 2							
PA/ Pr	<b>Designgrundlagen</b> Designprozess und Konzeption Modellbau, Bild und Digitalisierung Grundlagen der Typografie	14	4 4 6							
PA/ Pr	<b>Grundlagen des Produktdesigns</b> Selbstkompetenzen im Design Grundlagen der dreidimensionalen Gestaltung	8		3 5						
HA	<b>Designgeschichte</b> Designgeschichte	5		4						
PA/ Pr	<b>Designtheorie</b> Sprache und Kommunikation Design und Ethik	9					4 4			
PA/ Pr	<b>Digital Design Modeling</b> CAD-Konstruktion Digital Modeling und XR	10		6	4					
Ref	<b>Material, Werkstoffe und Fertigung</b> Materialkunde Werkstoff- und Fertigungstechnologie	8			4	4				
PF	<b>Design und Technologie</b> Generatives Design Product Design Engineering	8					4	4		
PF	<b>Darstellen Produkt und Raum</b> Darstellen Produkt und Raum I Darstellen Produkt und Raum II	10	5	5						
PF	<b>Rendering und Entwurfstechnik</b> Rendering-Techniken im Entwurfsprozess Digital Sketching im Entwurfsprozess	7			4 4					
PA/ Pr	<b>3D-Visualisierung und Animation</b> CGI-Rendering Bewegtild und Motiondesign	10				4	4			
Ref	<b>Produktvermarktung</b> Produkt- und Designrecht Produktmarketing, Selbstvermarktung und Business Development	10								4 6
PA/ Pr	<b>Product Design Value</b> Designsprache Ergonomic Design Future Thinking and Innovation	12			5 3	4				
HA	<b>Nachhaltiges Produktdesign</b> Eco Design Local Design	8				3 4				
PA/ Pr	<b>Menschzentriertes Prozessdesign</b> Prozessdesign Usability und Interaktion	10					4	5		
PA/ Pr	<b>Existenzgründung im Design</b> Überblickswissen Markt- und Unternehmensmechanismen des Designs Existenzgründung im Design	5				2	2			
<b>Wahlpflichtmodule (Wähle 1 aus 2)</b>										
PA/Pr	<b>Innovation, Produktdesign und Digitalität</b> Design und smarte Digitalität Angewandtes Projekt: Innovation, Produktdesign und Digitalität	11						4 6		
PA/Pr	<b>Raum, Design und Mobilität</b> Raum und Mobilität Angewandtes Projekt: Raum, Design und Mobilität	11						4 6		
<b>Abschlussmodule</b>										
PB/Pr	<b>Praxisphase*</b> Praxisphase	18				x	x			
BT/ Koll	<b>Bachelor-Thesis und Kolloquium</b> 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, KB = Kontaktblock, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PL = Prüfungsleistung, PF = Portfolio, Pr = Präsentation, Ref = Referat

**Anmerkung:**  
Als Ergänzung zu den Gestaltungsfächern finden nach Absprache mit den Lehrenden im Fernstudium Online-Tutorien im Umfang von 158 Zeitstunden statt. Diese verteilen sich terminlich über die gesamte Studiendauer.

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



## IMPRESSUM

### Herausgeber:

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

Telefon: +49 (0)40 228 988 240  
E-Mail: [meinstudium@diploma.de](mailto:meinstudium@diploma.de)

### Hochschulpräsidentin:

Prof. Dr. Michaela Zilling

### Kanzler:

Prof. Dr. Andreas Blindow

### Grafik & Design:

Mia Pfisterer | [funkygraphics.de](http://funkygraphics.de)

Auflage 7, Juni 2024

## BILDQUELLEN

S. 01 © weedeznig – stock.adobe.com  
S. 06 © olezzo – stock.adobe.com  
S. 12 © Eddiesphoto – stock.adobe.com  
S. 13 © Rawpixel.com – stock.adobe.com  
S. 16 © Rawpixel.com – 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. 26 © Rawpixel.com – stock.adobe.com  
S. 28 © izusek – istockphoto.com  
S. 29 © Chaosamran\_Studio – stock.adobe.com  
S. 29 © DCStudio – freepik.com  
S. 44 © ASDF – stock.adobe.com

# DIPLOMA

Private staatlich anerkannte Hochschule  
University of Applied Sciences

## DIPLOMA Hochschule

### Studienservice

Herminenstraße 17f  
31675 Bückeburg

Tel.: +49 (0)40 228 988 240  
meinstudium@diploma.de  
**diploma.de**



## Du möchtest mehr erfahren?

Unser aktuelles Studienangebot und weitere Informationen sowie unsere Angebote zur Studienberatung findest Du auf **diploma.de**.