

Abschlusssemester	7 Kolloquium Präsentation in der Ausstellung/Werkschau 8 CP/P					2 SWS/30 CP/1 MP	
	Werk gestalterisch-praktische Arbeit 1 SWS/12 CP/P			Thesis wissenschaftlich-theoretische Arbeit 1 SWS/10 CP			
Level 3	6 Gestaltung V Typografie u. Layout III Corporate Design III Interaction Design III Zeichnung u. Illustration III 1 aus 4 oder 2 aus 4 5 SWS/8 CP/WP	Gestaltung VI Raumin szen. u. Video III Raum, Plastik, Objekt III Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11 5 SWS/8 CP/WP	Professionalisierung Portfolio/Website (kann bereits ab dem 3. Semester belegt werden) 3 SWS/4 CP/P		Betriebswirt. und Existenzgründung 4 SWS/6 CP/P	Theorie V Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften1 1 aus 4 3 SWS/4 CP/WP	15 SWS/30 CP/5 MP
	5 Praktikums- und Internationalisierungsmodul Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistenz (Agentur, Studio, Museum, Galerie, o. Ä.), oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder Projekt am Fachbereich. 2 SWS/30 CP/P						
Level 2	4 Gestaltung III Typografie u. Layout II Corporate Design II Interaction Design II Zeichnung u. Illustration II 1 aus 4 5 SWS/8 CP/WP	Gestaltung IV Raumin szen. u. Video II Raum, Plastik, Objekt II Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11 5 SWS/8 CP/WP	Praxis II Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc. Bausteine nach CPs: 4 SWS/5 CP/P	Technik IV Printtechnik und Publishing II/Crossmedia Publishing II/ Creative Coding 4 SWS/5 CP WP	Theorie IV Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4 3 SWS/4 CP/WP	21 SWS/30 CP/5 MP	
	3 Gestaltung I Typografie u. Layout I Corporate Design I Interaction Design I Zeichnung u. Illustration I 1 aus 4 oder 2 aus 4 5 SWS/8 CP/WP	Gestaltung II Raumin szen. u. Video I Raum, Plastik, Objekt I Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 10 oder 0 aus 10 5 SWS/8 CP/WP	Praxis I Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc. Bausteine nach CPs: 4 SWS/5 CP/WP	Technik III Print-Technik und Publishing I/ Crossmedia Publishing I/ Creative Coding 1 aus 3 4 SWS/5 CP/WP	Theorie III Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften1 1 aus 4 3 SWS/4 CP/WP	21 SWS/30 CP/5 MP	
Level 1	2 Grundlagen II Grundlagen Typo II 5 SWS/7 CP/P	Grundlagen III Grundlagen Interaction Design 5 SWS/7 CP/P	Grundlagen IV Grundlagen Zeichnung und Illustration 5 SWS/7 CP/P	Technik II Grundlagen der Print-Technik/ Grundlagen des Desktoppublishing/ Grundlagen Web Development 1 aus 3 4 SWS/5 CP/WP	Theorie II Grundlagen der Grafik- und Designgeschichte 3 SWS/4 CP/P	42 SWS/60 CP/10 MP	
	1 Grundlagen I Grundlagen Typo I 5 SWS/7 CP/P	Interdisziplinäre Gestaltungslehre Raumin szen. u. Video/ Raum, Plastik, Objekt/ Mediengestaltung 1 aus 3 7 SWS/11 CP/WP		Englisch 2SWS/3CP/P	Technik I Grundlagen der Printtechnik/ Grundlagen des Desktoppublishing/ Grundlagen Web Development 1 aus 3 4 SWS/5 CP/WP		Theorie I Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte 3 SWS/4 CP/P

Studienrichtungsbezogen
Interdisziplinär
Technik
Theorie

Insgesamt: 210 CP