

Studienordnung für den Masterstudiengang Design der Zürcher Hochschule der Künste (StO MDE)

vom 13. Dezember 2023

Die Hochschulleitung, gestützt auf § 2 Abs. 3 der Rahmenordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der Zürcher Hochschule der Künste vom 2. November 2021, beschliesst:

A. Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Gegenstand

Diese Studienordnung (StO) regelt in Ergänzung zur Rahmenordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der ZHdK (RO) den Masterstudiengang Design.

§ 2. Ziel des Studiengangs

¹ Das Studium Master of Arts in Design dient der gestalterischen Vertiefung und forschungsorientierten Qualifikation von Studierenden für die Designpraxis, -forschung und -vermittlung. Es ist durch die gestaltungs- und forschungsmethodische Analyse, Anwendung und Entwicklung von Gestaltungswissen, -konzepten und -verfahren geprägt.

² Das Masterstudium führt zum Abschluss Master of Arts in Design. Zudem qualifiziert das Masterstudium für die Weiterführung einer akademischen Laufbahn im jeweiligen Bereich.

§ 3. Major-Studienprogramme

¹ Der Masterstudiengang umfasst die folgenden Major-Studienprogramme im Umfang von jeweils 90 Credits:

- a. Major Game Design,
- b. Major Industrial Design,
- c. Major Interaction Design,
- d. Major Knowledge Visualization,
- e. Major Trends & Identity,
- f. Major Visual Communication.

² Die Anhänge dieser StO beschreiben die Major-Studienprogramme.¹

B. Zulassung zum Studium

§ 4. Zulassung

Die Zulassung zum Studium stützt sich auf die Bestimmungen der RO.

§ 5. Zulassungsverfahren und -prüfungskommission

¹ Das gestufte Zulassungsverfahren besteht aus:

- a. der Überprüfung der Voraussetzungen betreffend Vorbildung, der Sprachkenntnisse und eingereichten Unterlagen durch die Hochschuladministration,
- b. der Überprüfung der Voraussetzungen für die fachliche Eignungsabklärung,
- c. der fachlichen Eignungsabklärung durch die Zulassungsprüfungskommission,
- d. dem Entscheid über die Zulassung zum Studium.

² Die Studienleitung bestimmt eine Zulassungsprüfungskommission, die aus der Major-Studienprogrammleitung und mindestens zwei Angehörigen des lehrenden Personals² des jeweiligen Major-Studienprogramms besteht.

§ 6. Nachweis der Sprachkenntnisse

¹ Der Studiengang erfordert den Nachweis ausreichender Deutsch- und Englischkenntnisse. In den Majors Interaction Design und Industrial Design ist lediglich der Nachweis ausreichender Englischkenntnisse erforderlich; der Nachweis der Deutschkenntnisse entfällt.³

² Als Nachweis ausreichender Deutschkenntnisse gilt:

- a. Deutsch als Muttersprache,
- b. Fach Deutsch im Vorbildungszeugnis (bestanden oder mindestens Note 4),
- c. Deutschzertifikat gemäss dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER): B2 oder
- d. Hochschulabschluss (Bachelor/Master) in einem deutschsprachigen Studiengang.

³ Als Nachweis ausreichender Englischkenntnisse gilt:

- a. Englisch als Muttersprache,
- b. Fach Englisch im Vorbildungszeugnis (bestanden oder mindestens Note 4),
- c. Englischzertifikat gemäss dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER): B2 oder
- d. Hochschulabschluss (Bachelor/Master) in einem englischsprachigen Studiengang.

⁴ Der Nachweis der erforderlichen Sprachkenntnisse kann in den ersten beiden Semestern erbracht werden. Die Zulassung zum Studium erfolgt in diesem Fall unter dem Vorbehalt, dass der Nachweis spätestens bis zum Ende des zweiten Semesters erbracht werden muss, ansonsten erfolgt der Ausschluss vom Studium.

§ 7. Überprüfung

Die Voraussetzungen betreffend Vorbildung und Sprachkenntnisse sowie die folgenden eingereichten Unterlagen werden überprüft:

- a. Anmeldeformular,
- b. Portfolio,
- c. Motivationsschreiben,
- d. Beschreibung eines möglichen forschungsorientierten Masterprojekts,
- e. Bachelordiplom gemäss RO und Anforderungen der übergeordneten fachhochschulspezifischen Erlasse.

§ 8. Voraussetzungen für fachliche Eignungsabklärung

Sofern die Voraussetzungen in § 7 erfüllt und die erforderlichen Unterlagen eingereicht wurden, erfolgt die fachliche Eignungsabklärung.

§ 9. Fachliche Eignungsabklärung

¹ Die fachliche Eignungsabklärung findet in einem zweiteiligen Verfahren statt.

² Der erste Teil besteht aus der Beurteilung der eingereichten Unterlagen. Die positive Beurteilung dieser Unterlagen ist Voraussetzung für die Einladung zum zweiten Teil der Eignungsabklärung.

³ Der zweite Teil der Eignungsabklärung besteht aus einem Aufnahmegespräch.

⁴ Die positive Gesamtbeurteilung der eingereichten Unterlagen sowie des Aufnahmegesprächs ist Voraussetzung für die Zulassung zum Studium.

⁵ Eine nicht bestandene fachliche Eignungsabklärung kann einmal pro Major¹ wiederholt werden.

§ 10. Bewertungskriterien

¹ Für die Bewertung sind bei der fachlichen Eignungsabklärung folgende Kriterien massgebend:

- a. konzeptionelle Fähigkeiten,
- b. kreatives Potenzial,
- c. Reflexionskompetenz,
- d. Kommunikationskompetenz.

² Es sind folgende weitere Major-spezifische Kriterien massgebend:

- a. für Major Industrial Design:
 - Gestaltungskompetenz und technische Fähigkeiten,
 - Offenes, kritisches und zukunftsgerichtetes Denkvermögen,
 - Interesse an der forschungsorientierten Auseinandersetzung mit Design und Technologie.
- b. für Major Interaction Design:
 - kritisches, ganzheitliches und ökologisches Denken,
 - technisches Grundverständnis,
 - erfassen von komplexen Systemen,
 - kreativer Gestaltungswille und Originalität.

- c. für Major Knowledge Visualization:
 - Bildkompetenz und Gestaltungskompetenz,
 - Fähigkeit zur Wissensanalyse und Wissensvermittlung,
 - Bereitschaft zur Kooperation mit Wissenschaftspartnern,
 - Erkenntnisinteresse im Bereich Designforschung.
- d. für Major Trends & Identity:
 - Design-, Recherche- und Analysekompertenzen,
 - eigenständiges und originelles Designverständnis,
 - Kritisches, verantwortungsvolles, zukunftsgerichtetes und vernetztes Denken,
 - Innovationsgeist und Experimentierfreude,
 - Engagement Gesellschaft mitzugestalten,
 - Moderationskompetenz, um Design-, Strategie-, Wandlungs- und Innovationsprozesse anzuleiten.
- e. für Major Visual Communication:
 - gestalterische Fähigkeiten im Bereich der Visuellen Kommunikation,
 - Darlegung eines Interesses an gestalterischen Fragestellungen,
 - Darlegung eines Interesses an forschungsorientierter und explorativer Arbeitsweise.

C. Studienleistungen

§ 11. Bestehen der Major-Studienprogramme

Die erforderlichen Credits für das Bestehen der Major-Studienprogramme sind in den Programmstrukturen in den Anhängen geregelt.

§ 12. Bewertungskriterien

¹ Für die Bewertung der Leistungsnachweise sind folgende Kriterien massgebend:

- a. künstlerisch-gestalterische Qualität,
- b. theoretisches Wissen,
- c. methodisches Wissen,
- d. forschungsorientierte, wissensgenerierende Arbeitsweise,
- e. Reflexionsfähigkeit,
- f. Originalität der Arbeit,
- g. Team- und Kommunikationsfähigkeit (soziale Kompetenz),
- h. adäquater Einsatz der fachspezifischen Medien und Methoden,
- i. Kommunikation und Vermittlungsqualität (Projekt/Konzept Vermittlung).

² Diese Kriterien werden nach den zu erreichenden Abschlusskompetenzen gemäss Anhang bewertet.

D. Organisation des Studiums

§ 13. Austauschsemester

¹ Die Studienleitung genehmigt Art, Inhalt, Dauer sowie Anrechnung des Austauschsemesters vor Beginn des Austauschsemesters.

² Das Austauschsemester kann nur angerechnet werden, wenn die in einer Vereinbarung geregelten inhaltlichen und organisatorischen Anforderungen erfüllt werden.

³ Die Studierenden bemühen sich selbst um einen Studienplatz im Austauschsemester im In- oder Ausland.

E. Abschluss

§ 14. Abschluss im Major-Studienprogramm

¹ Folgende Leistungen sind im Rahmen des Abschlusses zu erbringen:

- a. Schriftliche und praktische Masterarbeit,
- b. Präsentation der Masterarbeit,
- c. Teilnahme am Abschlusskolloquium.

² Die Studienleitung bestimmt eine Prüfungskommission, bestehend aus der Major-Studienprogrammleitung sowie mindestens zwei Personen (Professorinnen, Professoren oder

Dozentinnen, Dozenten)² des Major-Studienprogramms und mindestens einer externen Expertin oder einem externen Experten.

³ Ein erfolgreicher Abschluss bedarf mindestens der Note 4.

⁴ Im Falle von einer Note unter 4 kann der Abschluss am nächstmöglichen Termin einmal wiederholt werden.

F. Ausschluss

§ 15. Ausschluss

Die Departementsleitung schliesst auf Antrag der Studienleitung Studierende gemäss RO § 45 Abs. 3 aus einem Studiengang aus, wenn:

- a. die erforderlichen Sprachkenntnisse gemäss Studienordnung nicht nachgewiesen wurden,
- b. die maximale Studiendauer überschritten wurde,
- c. die Wahlpflichtmodule nach RO § 30 Abs. 4 nicht bestanden wurden.

G. Rechte an Immaterialgütern

§ 16. Rechteinhaberschaft

¹ Rechteinhaberin sämtlicher im Studium geschaffenen Erfindungen, Designs und urheberrechtlich geschützten Werke ist die ZHdK.

² Die ZHdK kann über die Lizenzierung und Übertragung von Immaterialgüterrechten entscheiden.

H. Schlussbestimmungen

§ 17. Inkrafttreten

¹ Diese Ordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft.

² Sie gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

§ 18. Übergangsbestimmung

¹ Masterstudierende, die ihr Studium vor dem Herbstsemester 2024/25 begonnen haben, schliessen es nach bisherigem Recht gemäss Besonderer Studienordnung für den Master of Arts in Design der ZHdK vom 13.06.2018 sowie Ausbildungskonzept ab.

² Das Studium nach bisherigem Recht ist vor Ablauf der Maximalstudiendauer zu beenden.

³ Studierende, die ihr Studium unterbrechen, werden unter das neue Recht gestellt. Die Bedingungen des Wiedereintritts sowie der Anrechnung von früheren Studienleistungen richten sich nach RO § 34.

¹ Beschluss der Hochschulleitung vom 8. Mai 2024. In Kraft ab 1. August 2024.

² Beschluss der Hochschulleitung vom 16. Oktober 2024. In Kraft ab 1. November 2024.

³ Beschluss der Hochschulleitung vom 2. Juli 2025. In Kraft ab 1. August 2025.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Game Design

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Game Design»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Interesse für die Kultur und Gestaltung interaktiver Spiele,
- Innovationsgeist und Experimentierfreude,
- Affinität für interdisziplinäres Gestalten und Intermedialität,
- Analytisches Verständnis von Motivationsdesign.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- die Arbeitstechniken und Methoden von wissenschaftlichem Arbeiten zu kennen, zu reflektieren und anzuwenden,
- die wichtigsten Theorien/Modelle in den Bereichen Games/ Game Design/ Game Studies / Gamekultur zu kennen und in Analysen anzuwenden,
- Regelsysteme und Motivationsdesigns in Spielen, Gesellschaft oder Kultur zu reflektieren und für Analysen zu nutzen,
- reflektiert Motivationsdesigns, Theorien und Modelle im Gestaltungsprozess eines Games einzusetzen,
- potenzielle Arbeitsfelder von Game Designerinnen und Designer in der Schweiz, wie Forschungsprojekte, Ausstellungen, Spielindustrie zu kennen und zu nutzen,
- sich selbstständig in Bereiche von Games, Game Design oder Gamekultur einzuarbeiten, diese zu vermitteln und neue Akzente zu setzen,
- das Wissen um Entwicklungsprozesse zu reflektieren und in Teamproduktionen einzusetzen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Game Design im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Industrial Design

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Industrial Design»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Offenheit, Selbständigkeit und Engagement,
- Neugierde und Experimentierfreude in der Auseinandersetzung mit neuen und etablierten Technologien,
- Hohe konzeptionelle, gestalterische und technische Fähigkeiten,
- Interesse an forschungsorientierten und explorativen Arbeitsweisen,
- Interesse, Design und Technologie in gesellschaftlichen Kontexten kritisch zu reflektieren und zukunftsgerichtet mitzugestalten.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- eine Designperspektive in Debatten über Technologie, Gesellschaft und Ökologie einzubringen
- sich mit neuen Technologien unter funktionalen, ästhetischen, kommerziellen und kritischen Gesichtspunkten auseinanderzusetzen,
- abstrakte Fragestellungen in konkrete Designvorschläge zu übersetzen und Projekte in realen sozialen, kulturellen, technologischen und wirtschaftlichen Kontexten zu verankern,
- zwischen technologischen Anwendungen und Auswirkungen zu unterscheiden und zu wissen, wie man für beides entwirft,
- eine Sensibilität für die Auswirkungen verschiedener Technologien auf das tägliche Leben zu zeigen,
- die notwendigen Fähigkeiten zur Kommunikation und Erprobung von Ideen mit Hilfe geeigneter Medien wie Videoszenarien, Modellen oder Prototypen einzusetzen,
- erfolgreich in Teams an Projekten zu arbeiten die Beiträge aus verschiedenen Disziplinen erfordern
- einen individuellen Designansatz zu demonstrieren und die erworbenen Fähigkeiten in leitender Funktion für eine Praxis (Industrie, Designstudio, Forschung usw.) nutzbar zu machen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Industrial Design im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

- ¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.
- ² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Interaction Design

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Interaction Design»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Kreativität und Neugierde,
- konzeptionelle, gestalterische oder technologische Fähigkeiten,
- Interesse für Bereiche wie Grafik, Produkt- oder Interface Design, Physical Computing, Programmierung, Web und Mobile User Experience, Informationsvisualisierung oder den installativen, künstlerischen Bereich.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über:

- vertiefte Kenntnisse in der Analyse, dem Umgang mit und der Vermittlung von komplexen Designfragestellungen und Untersuchungsresultaten,
- die Fähigkeit, relevante Fragestellungen des Interaction Designs forschungsorientiert zu bearbeiten und zu neuen Erkenntnissen zu gelangen,
- ein reichhaltiges ästhetisches und methodisches Repertoire, um zielgerichtet anwendungsorientierte oder experimentelle Resultate zu erzeugen,
- die Kompetenz, komplexe Designprojekte unter Einbezug der relevanten Positionen erfolgreich zu realisieren,
- die Kombination aus hoher Eigenverantwortung sowie reflexiv-kritischem und interdisziplinärem Denken, einem strategischen Vorgehen und Handeln, das zu einer eigenen Designhaltung führt,
- die Anschlussfähigkeit zur Praxis in leitender Funktion oder weiterführender Hochschulbildung.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Interaction Design im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Knowledge Visualization

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Knowledge Visualization»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- grundsätzliches Wissen und Fertigkeiten im Bereich Knowledge Visualization, Wissenschaftliche Illustration, Wissensvisualisierung und -vermittlung und/oder bildunterstützter Forschungsprozesse in design-nahen Wissenschaftsdisziplinen,
- Erkenntnisinteresse an spezifischen Entwicklungs- und Forschungsfragen im Bereich Knowledge Visualization, der bildhaften Vermittlung von Wissen und/oder der bildunterstützten, wissenschaftlichen Forschung,
- grundlegende bildgestalterische und bildgenerierende Kompetenzen für den Bereich der Wissensvisualisierung und der visuellen Kommunikation, sowie Interesse an der interdisziplinären Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen Forschungspartnern.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen:

- kennen die Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens und sind in der Lage diese zu reflektieren und projektbezogen anzuwenden,
- kennen die Vermittlungs- und Erkenntnisprozesse der Wissenschaften und sind in der Lage in der Konzeption und der Erzeugung von wissenschaftlichen Bildern und Visualisierungen eine hauptverantwortliche Rolle einzunehmen,
- kennen die wichtigsten Theorien, Modelle, State-of-the-Art und Best-Practice Projekte im Bereich Knowledge Visualization und der visuellen Wissens- sowie Wissenschafts-Kommunikation (Science to Science, Scientainment, Epistemic Visualization),
- sind in der Lage in Zusammenarbeit mit Fachexpertinnen und Fachexperten Forschungsfragen zur Wissensvisualisierung mittels Designmethoden zu untersuchen, erhaltene Resultate und Erkenntnisse visuell aufzubereiten und in innovative Lösungskonzepte zu überführen,
- kennen die Bedingungen, Anwendungsmöglichkeiten und Design-Aspekte der wissenschaftlichen Bildgebung und sind in der Lage diese eigenständig in Prozesse der Wissensvisualisierung einzubinden,
- kennen die Anforderungen an die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler und können ihre Bildkompetenz bezüglich Wissensvisualisierung (Scientific Visual Literacy), sowohl innerhalb der Wissenschaften (Science to Science) als auch für die Wissensvermittlung an eine breite Öffentlichkeit (Scientainment / Public Understanding of Science) aktiv einbringen,
- sind in der Lage aufgrund ihrer individuellen Spezialisierung und Expertise eine höhere Berufsqualifikation zu erlangen und mit ihren Fähigkeiten in Eigenverantwortung neue zukunftsweisende Akzente in der Disziplin der bildhaften Wissensvermittlung zu setzen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Knowledge Visualization im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Trends & Identity

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Trends & Identity»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- die Bereitschaft ihre qualifizierten wissenschaftlichen und gestalterischen Vorbildungen mit fundierten theoretischen Kenntnissen aus dem Bereich der Designethnografie, Design-, Trend-, Zukunftsforschung kreativ zu verschränken,
- ausgeprägte Kompetenzen in den Feldern Design, Recherche und Analyse und ein eigenständiges Designverständnis,
- die Fähigkeit zu konzeptionellem, visionärem und strategischem (Quer-)denken und die Bereitschaft, Design in größeren kulturellen und gesellschaftlichen Kontexten kritisch und zukunftsgerichtet zu reflektieren,
- Innovationsgeist und Experimentierfreude im Umgang mit bestehenden Wissensbeständen und den Willen, Zukunftswissen in originelle Gestaltungsprojekte zu überführen,
- den Wunsch, Gesellschaft mitzugestalten, indem sie Unternehmen und Organisationen zu nachhaltigen und verantwortungsvollen Design-, -Strategie-, Wandlungs- und Innovationsprozessen anleiten.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- Debatten über wünschenswerte und nicht wünschenswerte Zukünfte zu führen, indem sie sowohl soziale und technologische Entwicklungen als auch schwache Signale des Wandels systematisch explorieren, analysieren und vermitteln,
- durch die Kombination von forschungsbezogenem, gestalterischem und strategischem Wissen traditionelle Strukturen in Wirtschaft und Wissenschaft in ihren differenten Interessen und Handlungslogiken zu erkennen, kritisch zu hinterfragen und zu disruptieren,
- Design-, Strategie-, Wandlungs- und Innovationsprozesse zu gestalten und Zukunfts- und Trendmediationen durchzuführen, sowie komplexe inter- und transdisziplinäre (Forschungs-) Projekte zu initiieren, konzeptionieren, durchzuführen und nachhaltig zu managen,
- ihre harten und weichen Kompetenzen in empirischer Sozial-, Konsum-, Trend- und Zukunftsforschung auch in Disziplinen wie Politik, Wirtschaft und Wissenschaft zukunftsgerichtet einzubringen, indem sie angewandte und spekulative Designmethoden anwenden,
- ihren ausgeprägten Sinn für die Gestaltbarkeit von Zukunft in größeren kulturellen und gesellschaftlichen Kontexten durch fundiertes Trendwissen und zielgruppengerechte Kommunikation überzeugend und praxisorientiert einzusetzen,
- digitale Werkzeuge, gestalterisch-handwerkliche und konzeptionelle Fertigkeiten, sowie strategisch-organisatorische Fähigkeiten entsprechend des Forschungs-, Design- oder Konzeptionsauftrages flexibel und zielgerichtet anzuwenden,
- experimentelle und visionäre Gestaltungskonzepte im Einklang mit strategischen Visionen und ökonomischen Rahmenbedingungen selbstständig wie auch in inter- und transdisziplinären Teams zu entwickeln, umzusetzen und auf dem Markt zu implementieren,
- Führungsverantwortung in (Kreativ-)Wirtschaft und Wissenschaft zu übernehmen, indem sie Bestehendes innovieren sowie Changemanagement-Prozesse menschen-, gemeinwohl- und umweltzentriert umsetzen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Trends & Identity im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Design

vom 13. Dezember 2023

Major Visual Communication

Studienstufe: Master

Umfang: Major-Studienprogramm mit 90 Credits

Abschluss: «Master of Arts ZHdK in Design mit Major Visual Communication»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Hohe konzeptionelle und gestalterische Fähigkeiten im Bereich der Visuellen Kommunikation,
- Interesse an gestalterischen Fragestellungen und/oder Fragen in Bezug auf die Designdisziplin,
- Interesse an forschungsorientierter und explorativer Arbeitsweise,
- Offenheit, Selbständigkeit und Eigeninitiative,
- Neugier und Engagement gegenüber gesellschaftlichen Entwicklungen.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- komplexe Designfragestellungen zu analysieren und Untersuchungsresultate zu vermitteln,
- relevante Fragestellungen der Visuellen Kommunikation forschungsorientiert zu bearbeiten und zu neuen Erkenntnissen zu gelangen,
- anhand eines vielfältigen ästhetischen und methodischen Repertoires zielgerichtet anwendungsorientierte oder experimentelle Resultate zu erzeugen,
- komplexe Designprojekte unter Einbezug der relevanten Positionen erfolgreich zu realisieren,
- relevante Beiträge zu Diskursen der visuellen Kommunikation zu entwickeln,
- durch eine Kombination aus hoher Eigenverantwortung, reflexiv-kritischem und interdisziplinärem Denken sowie strategischen Vorgehen und Handeln, eine eigenständige Haltung zu entwickeln,
- erworbene Fähigkeiten für eine Praxis in leitender Funktion, weiterführender Hochschulbildung oder bei der Mitarbeit in Forschungsprojekten nutzbar zu machen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Visual Communication im Master müssen mind. 90 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln und mind. 2 Credits nach freier Wahl innerhalb des Studienprogramms absolviert werden:

Thesis Development	mind. 38 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Theory	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Interdisciplinary Theory & Practice	mind. 12 Credits, davon 10 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 14 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2024 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 13. Dezember 2023 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2024/25 oder später beginnen.