

15/26

31. Mai 2026

Amtliches Mitteilungsblatt

Seite

Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Modedesign im Fachbereich Gestaltung und Kultur vom 14. Januar 2026	131
---	-----

htw.

**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Herausgeber

Das Präsidium der HTW Berlin

Treskowallee 8

10318 Berlin

Redaktion

Justizariat

Tel. +49 30 5019-2813

Fax +49 30 5019-2815

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang

Modedesign (MD)

Bachelor of Arts (B.A.)

im Fachbereich Gestaltung und Kultur

vom 14. Januar 2026

Auf Grund von § 16 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin vom 16. Dezember 2024 (AMBL. HTW Berlin Nr. 12/25) in Verbindung mit § 31 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerlHG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 26. Juli 2011 (GVBl. S. 378), zuletzt geändert durch Gesetz vom 10. Juli 2025 (GVBl. S. 270, 283), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Gestaltung und Kultur der HTW Berlin am 14. Januar 2026 die folgende Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Modedesign beschlossen¹:

Gliederung der Ordnung

§ 1	Geltungsbereich.....	133
§ 2	Geltung von Rahmenordnungen	133
§ 3	Vergabe von Studienplätzen.....	133
§ 4	Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung.....	133
§ 5	Qualifikationsziele	134
§ 6	Lehrveranstaltungen in englischer Sprache.....	134
§ 7	Regelstudienzeit, Studienplan, Module.....	135
§ 8	Ablauf des Studiums	135
§ 9	Studium Generale	136
§ 10	Studium Generale: Verpflichtende Fremdsprachenausbildung	136

¹ Bestätigt durch das Präsidium der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 1. April 2026.

§ 11	Studium Generale: Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule (AWE)	137
§ 12	Modulprüfungen	137
§ 13	Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums	138
§ 14	Designdiskurs 3 und Beurteilung des Moduls Designdiskurs 3	139
§ 15	Abschlussprüfung und Bachelorarbeit	140
§ 16	Abschlussprüfung und Abschlusskolloquium	140
§ 17	Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis	141
§ 18	Berechnung des Gesamtprädikates	143
§ 19	Abschlussdokumente	144
§ 20	Inkrafttreten/Veröffentlichung	145
Anlage 1	Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG	146
Anlage 2	Studienplanübersicht	147
Anlage 3	Wahlpflichtmodule und Projekte	151
Anlage 4	AWE-Module/Fremdsprachen	154
Anlage 5	Modulübersicht	157
Anlage 6	Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul	160
Anlage 7	Spezifika des Diploma Supplements in deutscher Sprache	197
Anlage 8	Spezifika des Diploma Supplements in englischer Sprache	201

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die nach Inkrafttreten dieser Ordnung am Fachbereich Gestaltung und Kultur der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Modedesign in das 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Ferner gilt diese Studien- und Prüfungsordnung für alle Studierenden, welche nach einem Hochschul- oder Studiengangwechsel aufgrund der Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen zeitlich so in den Studienverlauf eingeordnet werden, dass ihr Studienstand dem Personenkreis gemäß Abs. 1 entspricht.

(3) Die Studien- und Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Zugangs- und Zulassungsordnung für den Bachelorstudiengang Modedesign in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung von Rahmenordnungen

Die Hochschulordnung (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung, die Grundsätze für Studien- und Prüfungsordnungen für Bachelor- und Masterstudiengänge der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudien- und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge – RStPO – Ba/Ma) in ihrer jeweils gültigen Fassung und die Praxisordnung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (PraxO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Vergabe von Studienplätzen

(1) Die Vergabe von Studienplätzen richtet sich im Falle einer Zulassungsbeschränkung nach dem Berliner Hochschulgesetz, dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung sowie der Hochschulordnung der HTW Berlin in ihrer jeweils gültigen Fassung und der Zugangs- und Zulassungsordnung für den Bachelorstudiengang Modedesign in ihrer jeweils gültigen Fassung.

(2) Im Bachelorstudiengang Modedesign wird gemäß der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung der Zugang zum Studium vom Bestehen eines Eignungstests abhängig gemacht. Die Festlegungen dazu sind in der Zugangs- und Zulassungsordnung für den Bachelorstudiengang Modedesign in ihrer jeweils gültigen Fassung enthalten.

§ 4 Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung

(1) Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 Abs. 2 BerlHG werden für den Bachelorstudiengang Modedesign insbesondere die in Anlage 1 aufgeführten abgeschlossenen Berufsausbildungen als geeignet angesehen.

(2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den in Anlage 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des Studiengangs.

§ 5 Qualifikationsziele

(1) Das praxis- und projektorientierte Bachelorstudium Modedesign befähigt die Studierenden dazu, analoge und digitale Gestaltungsmittel in zwei- und dreidimensionalen Kontexten auf professionellem, international ausgerichtetem Niveau einzusetzen. Sie erwerben die wissenschaftlichen, gestalterischen und technischen Grundlagen, um kreative Kommunikations- und Produktprozesse zu entwickeln und in anwendungsbezogenen Projekten umzusetzen. Vermittelt werden grundlegende Prinzipien des Designs sowie fachspezifische Fähigkeiten in Bereichen wie Modellentwurf und Kollektionsgestaltung, Schnittkonstruktion, Bekleidungstechnologie, CAD, Modemarketing und Management, um Produkt- und Prozessinnovationen in unterschiedlichen medialen und funktionalen Anwendungsfeldern zu entwickeln.

(2) Der Studiengang qualifiziert die Absolvent*innen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss im Mode- und Bekleidungsbereich. Sie werden befähigt, komplexe Aufgabenstellungen zu analysieren, geeignete Lösungskonzepte zu entwickeln und kreative Prozesse interdisziplinär zu organisieren und umzusetzen.

(3) Die Studierenden entwickeln über mehrere Module hinweg ein fundiertes Verständnis für nachhaltige Denk- und Handlungsweisen, indem sie die ökologischen, sozialen und ökonomischen Dimensionen der Nachhaltigkeit aus unterschiedlichen Fachperspektiven analysieren, kritisch reflektieren und auf konkrete Herausforderungen der Modeindustrie anwenden. Dafür erwerben sie künstlerisch-gestalterische sowie kulturelle, technische und wirtschaftliche Kenntnisse, die sie befähigen, im gesamten kreativen Entwicklungsprozess – von der Planung über die Gestaltung bis zur Präsentation von Bekleidung – tätig zu werden und Einsatzmöglichkeiten in Design-, Produktions-, Handels- und Kommunikationsbereichen zu erschließen.

(4) Der Studiengang schafft ein Lernumfeld, das Kreativität, kritisches Denken und technische Kompetenz gleichermaßen fördert. Die Studierenden werden darin ausgebildet, aktuelle und zukünftige Designherausforderungen zu bewältigen und dabei nachhaltige, verantwortungsbewusste und inklusive Gestaltungsansätze zu berücksichtigen. Die Absolvent*innen sind befähigt, die Weiterentwicklung der Mode- und Bekleidungsbranche innovativ, reflektiert und zukunftsorientiert mitzugestalten.

§ 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache

Lehrveranstaltungen oder Teile davon können in englischer Sprache durchgeführt werden. Das Modul B3-FS Fashion and Sustainability wird ausschließlich in englischer Sprache angeboten.

§ 7 Regelstudienzeit, Studienplan, Module

(1) Das Studium im Bachelorstudiengang Modedesign ist ein Präsenzstudium und hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit). Es umfasst 210 ECTS-Leistungspunkte (ECTS-LP). Ein ECTS-LP steht für einen studentischen Arbeitsaufwand von 30 Stunden. Die jährliche Workload für den Bachelorstudiengang Modedesign beträgt 1.800 Arbeitsstunden.

(2) Das Studium wird im Einzelnen nach dem Studienplan in Anlage 2 durchgeführt und ist gemäß § 4 RStPO – Ba/Ma in der jeweils gültigen Fassung modularisiert. Der Studienplan in Anlage 2 nennt für jedes Modul die Modulbezeichnung, die Niveaustufe, die Form und Art des Modulangebots (Pflicht-/Wahlpflichtmodul), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS), die zugrunde liegende Lernzeit in zu vergebenden Leistungspunkten sowie notwendige und empfohlene Voraussetzungen. Weiterhin enthalten die Anlagen 3, 4 und 5 eine Übersicht aller Module des Bachelorstudiengangs Modedesign einschließlich der Wahlpflichtmodule.

(3) Auf Antrag an den Prüfungsausschuss können Studierende Module anderer Design-Studiengänge – vorbehaltlich freier Plätze – absolvieren und anerkennen lassen.

(4) Für jedes Modul werden Lernergebnisse und Kompetenzen festgelegt, die in Anlage 6 enthalten und Bestandteil dieser Ordnung sind.

(5) Eine ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in den Modulbeschreibungen für den Bachelorstudiengang Modedesign – Bachelor of Arts (B.A.).

§ 8 Ablauf des Studiums

(1) Studienbeginn im Bachelorstudiengang Modedesign ist zweimal jährlich jeweils zum Winter- und zum Sommersemester.

(2) Anstelle eines der curricular vorgesehenen Wahlpflichtmodule B2-DP2 Design Kurzzeitentwurf 2 oder B5-SG4-WP3 Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4 im Umfang von 5 ECTS-LP ist es nach Maßgabe freier Plätze gestattet, ein interdisziplinäres Projekt eines der Fachbereiche an der HTW Berlin zu absolvieren.

(3) In den Design Hauptprojekt Modulen 1 bis 3 entscheidet der oder die Studiengangsprecher*in rechtzeitig, welche zwei Projekte angeboten werden. Der Fachbereichsrat kann durch Beschluss weiterer Projekt- und/oder Wahlpflichtmodule das Angebot aufgrund aktueller Entwicklungen erweitern.

(4) Das Fachpraktikum im Umfang von 20 ECTS-LP ist ein integrativer Studienbestandteil und findet im sechsten Semester statt. Die Durchführung des Fachpraktikums im Ausland wird empfohlen.

(5) Das fünfte Semester ist als Mobilitätssemester für ein Hochschulsemester im In- oder Ausland vorgesehen.

(6) Die Lehrveranstaltungen in den Modulen

- B6-DD2 Designdiskurs 2 und

- B7-BS Bachelorseminar und Abschlusskolloquium

werden nur online angeboten.

(7) Im siebenten Semester findet das Modul Designdiskurs 3 parallel zur Bachelorarbeit statt.

(8) Die Anfertigung der Bachelorarbeit und das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium umfassen zusammen 15 ECTS-LP. Das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium besteht aus den Teilen „Bachelorseminar“ und dem „Abschlusskolloquium“. Dieses Modul umfasst 3 ECTS-Leistungspunkte.

(9) Das Studium ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle Module sowie die Bachelorarbeit und das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium jeweils erfolgreich absolviert wurden.

§ 9 Studium Generale

Im Rahmen des Studium Generale stehen Modulangebote zur Verfügung, die der Vermittlung fremdsprachlicher, überfachlicher oder fachübergreifender Kompetenzen im Sinne von § 2 der RStPO – Ba/Ma in der jeweils gültigen Fassung dienen.

§ 10 Studium Generale: Verpflichtende Fremdsprachenausbildung

(1) Im Bachelorstudium ist eine verpflichtende Ausbildung in einer Fremdsprache im Umfang von fünf ECTS-Leistungspunkten vorgesehen.

(2) Es wird von der Regelung in § 9 Satz 5 RStPO – BA/MA in der jeweils gültigen Fassung Gebrauch gemacht und ein studienfachbezogenes Modul (B3-FS Fashion and Sustainability) in englischer Sprache angeboten.

(3) Die Studierenden können als erste Fremdsprache Englisch oder Französisch oder Spanisch wählen. Der Umfang beträgt fünf ECTS-Leistungspunkte und vier SWS. Die fachsprachliche Ausbildung in der Fachsprache Gestaltung für die erste gewählte Fremdsprache beginnt in Englisch mindestens auf dem Niveau B2.1 Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen - (GER), in den anderen Fremdsprachen mindestens auf dem Niveau B1.2 GER.

(4) Studierende, die ihre Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch erworben haben, dürfen im Rahmen der vorgesehenen Fremdsprachenausbildung Deutsch als Fremdsprache (in der Regel auf dem Niveau B2.2 und C1.1 GER) wählen.

§ 11 Studium Generale: Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsmodul (AWE)

Der Umfang des allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmoduls (AWE-Module) beträgt fünf¹ ECTS-Leistungspunkte. Es gelten die Regelungen gemäß § 10 der RStPO – Ba/Ma in der jeweils gültigen Fassung. Die Anlage 4 bietet einen Überblick über die möglichen Varianten.

§ 12 Modulprüfungen

(1) Folgende Module werden undifferenziert bewertet:

- B3-GG3 Grundlehre Gestaltung 3
- B4-DT3 Designtheorie 3
- B5-DD1 Designdiskurs 1
- B5-SG4-WP3 Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4
- B6-DD2 Designdiskurs 2 (online)
- B6-FP Fachpraktikum
- B7-DD3 Designdiskurs 3

Alle anderen Module werden differenziert bewertet.

(2) Die erfolgreiche Teilnahme an einem Modul wird durch das Bestehen einer einheitlichen Modulprüfung nachgewiesen. Die Prüfungskomponenten und Prüfungsformen werden für jedes Modul in den Modulbeschreibungen für den Bachelorstudiengang Modedesign – Bachelor of Arts (B.A) ausgewiesen.

(3) Wird die Modulprüfung als Kombinationsprüfung gemäß § 12 Abs. 3 RStPO – BA/MA durchgeführt, beträgt die Gesamtpunktzahl 100, wobei die Punkteverteilung in der Modulbeschreibung auszuweisen ist.

(4) Das Bestehen der Modulprüfung ist Voraussetzung für den Erwerb von ECTS-Leistungspunkten. Die Anzahl der für die einzelnen Module festgesetzten ECTS-Leistungspunkte ist in den Anlagen 2 und 3 aufgeführt.

(5) Wird die Prüfung in einem Wahlpflichtmodul bestanden, kann das Wahlpflichtmodul nicht mehr durch ein anderes Wahlpflichtmodul ersetzt werden. Möglich ist jedoch die Ausstellung eines Leistungsnachweises über das zusätzlich absolvierte Wahlpflichtmodul durch den oder die Dozent*in.

(6) Für die nachfolgend genannten Module, wird nur eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten, da die Prüfungsleistungen über die Dauer des Semesters angefertigt und zu einem festgelegten Termin abgegeben bzw. präsentiert werden:

- B1-DP1 Design Kurzzeitentwurf 1,

¹ Für das AWE-Angebot können neben dem Angebot von Modulen mit fünf Leistungspunkten auch zwei Teilmodule zu zweieinhalb Leistungspunkten absolviert werden.

- B1-GG1 Grundlehre Gestaltung 1,
- B1-SG1 Schnittgestaltung 1,
- B2-DP2 Design Kurzzeitentwurf 2,
- B2-GG2 Grundlehre Gestaltung 2,
- B2-SG2 Schnittgestaltung 2,
- B3-DHP1 Design Hauptprojekt 1,
- B3-GG3 Grundlehre Gestaltung 3,
- B4-DHP2 Design Hauptprojekt 2,
- B4-SG3 Schnittgestaltung 3,
- B4-DT3 Designtheorie 3,
- B5-DHP3 Design Hauptprojekt 3.

Für die Wiederholung einer nicht bestandenen oder nicht angetretenen Modulprüfung der o.g. Module ist eine erneute Belegung erforderlich.

§ 13 Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums

(1) **Zielsetzung des Fachpraktikums:** Das gemäß Studienplan (Anlage 2) vorgesehene Fachpraktikum umfasst 20 ECTS-LP und ist in der Regel im 6. Fachsemester abzuleisten. Es dient der Herstellung eines engen Bezugs zwischen Studium und Berufspraxis. Den Studierenden sollen auf Grundlage des im Studium erworbenen Wissens anwendungsbezogene Kenntnisse und praktische Erfahrungen vermittelt sowie die Bearbeitung berufstypischer Aufgabenstellungen unter fachlicher Anleitung ermöglicht werden. Das Fachpraktikum dient ferner der Vertiefung theoretischer Kenntnisse und dem Erwerb zusätzlicher berufspraktischer Kompetenzen.

(2) **Ausbildungsinhalte und Einsatzbereiche** Die Ausbildungsinhalte ergeben sich aus dem Aufgabenprofil der jeweiligen Einsatzstellen. Das Fachpraktikum kann insbesondere in folgenden Bereichen absolviert werden:

- Design- und Schnittabteilungen der Bekleidungs- und Textilindustrie,
- Modeateliers,
- Marketing und Produktmanagement in Industrie und Handel,
- Kostüm und Styling in Film-, Theater- und Fotoproduktionen,
- Trendbüros, Medienagenturen und Verlagen,
- Projekten im Bereich Mode, Kunst und Kultur sowie in vergleichbaren Einrichtungen.

(3) **Umfang und Durchführung** Das Fachpraktikum umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von **70 Arbeitstagen (560 Stunden)** und ist als Vollzeitpraktikum außerhalb der HTW Berlin durchzuführen. Gesetzliche Feiertage bleiben unberücksichtigt.

Das Praktikum kann in bis zu **drei Abschnitte** unterteilt werden, wobei jeder Abschnitt mindestens **20 Arbeitstage** umfassen muss. Die praktische Tätigkeit unterliegt den Arbeitszeitregelungen der

jeweiligen Ausbildungsstelle. Der Zeitraum von 70 Arbeitstagen bezieht sich ausschließlich auf die praktische Tätigkeit; die Erstellung des Praktikumsberichtes sowie die Auswertung sind nicht Bestandteil dieses Zeitraums.

Studierende sind für die Teilnahme an Prüfungen von der Ausbildungsstelle freizustellen.

Das Fachpraktikum ist ein Pflichtpraktikum und wird undifferenziert bewertet. Es gelten die Bestimmungen der Praxisordnung (PraxO) der HTW Berlin in der jeweils gültigen Fassung.

In begründeten Ausnahmefällen kann gemäß § 4 Abs. 5 Satz 11 RStPO ein Praxisprojekt oder ein begleitetes Gründungsvorhaben das Fachpraktikum ersetzen. Die Entscheidung hierüber trifft der oder die Praxisbeauftragte auf schriftlichen Antrag.

(4) **Zulassung zum Fachpraktikum:** Notwendige Voraussetzung für die Zulassung zum Fachpraktikum ist der Nachweis mindestens **110 ECTS-LP** im Bachelorstudiengang Modedesign. Die Zulassung ist **vor Beginn** des Praktikums beim oder bei der Praxisbeauftragten unter Vorlage des Praktikumsantrags und des Praktikumsvertrags zu beantragen.

(5) **Praktikumsvertrag:** Für den Abschluss des Praktikumsvertrags ist das in der Praxisordnung enthaltene Muster zu verwenden. Abweichende Regelungen bedürfen der Zustimmung des oder der Praxisbeauftragten. Diese oder dieser kann die Zustimmung insbesondere dann versagen, wenn eine abweichende Regelung die Ziele des Fachpraktikums gefährdet oder die Studierenden in unangemessener Weise benachteiligt.

Der Praktikumsvertrag ist zwischen der Ausbildungsstelle und der oder dem Studierenden vor Beginn des Fachpraktikums abzuschließen und durch die HTW Berlin zu bestätigen.

(6) **Fehlzeiten:** Abwesenheiten sind der Ausbildungsstelle unverzüglich anzuzeigen. Bei krankheitsbedingter Arbeitsunfähigkeit ist spätestens am dritten Tag eine ärztliche Bescheinigung vorzulegen.

Fehlzeiten von mehr als drei Arbeitstagen sind nachzuholen. Sämtliche Fehlzeiten sind im Zeugnis der Ausbildungsstelle sowie im Praktikumszeugnis auszuweisen.

(7) **Beurteilung und einzureichende Unterlagen** Die Beurteilung des Fachpraktikums erfolgt durch die betreuende Lehrkraft auf Grundlage der Bestätigung der Ausbildungsstelle und des Praktikumsberichts.

Folgende Unterlagen sind einzureichen:

- Praktikumsantrag mit allen erforderlichen Unterschriften,
- Zeugnis der Ausbildungsstelle gemäß § 10 Abs. 3 PraxO,
- Praktikumsbericht.

§ 14 Designdiskurs 3 und Beurteilung des Moduls Designdiskurs 3

(1) Im Rahmen des Moduls Designdiskurs 3 werden parallel zur Bachelorarbeit, Kollektionsentwürfe nach einem Kollektionskonzept ausgearbeitet, realisiert und präsentiert (analog und/oder digital). Die Studierenden stellen die Ergebnisse in einer Präsentation in einem vorgegebenen Rahmen vor.

(2) Für die Teilnahme am Modul Designdiskurs 3 wird der erfolgreiche Abschluss von Modulen im Umfang von 180 ECTS-LP (einschließlich dem Fachpraktikum) gemäß Studienplan vorausgesetzt. Es dürfen maximal Module im Umfang von zehn ECTS-LP noch nicht erfolgreich abgeschlossen sein.

(3) Das Modul Designdiskurs 3 wird undifferenziert bewertet.

§ 15 Abschlussprüfung und Bachelorarbeit

(1) Die Abschlussprüfung besteht aus der Bachelorarbeit und dem Abschlusskolloquium.

(2) Zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von mindestens 180 ECTS-LP (einschließlich dem Fachpraktikum) erfolgreich abgeschlossen hat und sich bis spätestens zum Ende der jeweils festgelegten Vorlesungszeit des sechsten Studienplansemesters im Dekanat angemeldet hat. Ein oder eine Kandidat*in kann auch zugelassen werden, wenn er oder sie Module im Gesamtumfang von bis zu zehn ECTS-LP noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat. Die Festlegungen/Zulassung durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 6. Studienplansemesters zu erfolgen.

(3) Mit der Anmeldung oder dem Antrag auf Zulassung zur Abschlussprüfung unterbreitet der oder die Studierende einen Vorschlag für das Thema der Bachelorarbeit und für die Prüfer*innen. Der Prüfungsausschuss des Studienganges beschließt über die Zusammensetzung der Prüfungskommission und legt das Thema der Abschlussarbeit sowie den Beginn und das Ende der Bearbeitungszeit schriftlich fest.

(4) Die Anfertigung der Bachelorarbeit erfolgt im siebten Semester. Die Bachelorarbeit ist semesterbegleitend anzufertigen. Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 360 Stunden (12 ECTS-LP).

(5) Die Bachelorarbeit ist fristgemäß im Dekanat gemäß den Vorgaben von § 26 Abs. 7 der RStPO – Ba/Ma in der jeweils gültigen Fassung einzureichen.

(6) Die Bachelorarbeit kann auch als Gruppenarbeit von bis zu drei Studierenden angefertigt werden. In diesem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Studierenden abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein.

§ 16 Abschlussprüfung und Abschlusskolloquium

(1) Voraussetzung für die Zulassung zum Abschlusskolloquium sind eine mindestens mit „ausreichend“ beurteilte Bachelorarbeit und der erfolgreiche Abschluss aller Module im Umfang von 207 ECTS-Leistungspunkten im Bachelorstudiengang Modedesign.

(2) Die Abschlussprüfung (Bachelorarbeit und Abschlusskolloquium) ist bestanden, wenn die Bachelorarbeit und das Abschlusskolloquium jeweils mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewertet wurden. Die Beurteilung der Bachelorarbeit und des Abschlusskolloquiums erfolgt jeweils differenziert durch eine Prüfungsnote gemäß der Notenskala nach § 17 Abs. 1 Spalte 2 der RStPO –

Ba/Ma in der jeweils gültigen Fassung.

Die Note X_2 für die Abschlussprüfung wird nach der untenstehenden Formel berechnet.

Dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten.

$$X_2 = \frac{7}{10} X_{(21)} + \frac{3}{10} X_{(22)}$$

X_2 – Note der Abschlussprüfung

$X_{(21)}$ – Note für die Bachelorarbeit

$X_{(22)}$ – Note für das Abschlusskolloquium

(3) Die Abschlusskolloquium bezieht sich auf den Gegenstand der Bachelorarbeit und ordnet diesen in den Kontext des Bachelorstudienganges Modedesign ein. Hierbei werden die Bachelorarbeit und die Gestaltungsergebnisse vorgestellt und verteidigt.

(4) Wurde die Bachelorarbeit als Gruppenarbeit durchgeführt, so soll das Abschlusskolloquium als gemeinsame Prüfung organisiert werden.

§ 17 Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

(1) Die in Absatz 2 genannten Module werden zur Bildung von Gesamtnoten für das Bachelorzeugnis zu fachspezifischen Modulgruppen mit eigenen Namen zusammengefasst. Soweit nichts anderes bestimmt ist, werden die Gesamtnoten dieser Modulgruppen durch die Bildung des gewogenen Mittels der einzelnen Modulnoten auf der Grundlage der ECTS-Leistungspunkte der einzelnen Module ermittelt.

(2) Die Module

a) Design Kurzzeitentwurf 1 und Design Kurzzeitentwurf 2 bilden die Modulgruppe **Design Kurzzeitentwurf**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Design Kurzzeitentwurf entspricht der Modulnote des Moduls Design Kurzzeitentwurf 2.

b) Designtheorie 1, Designtheorie 2 und Designtheorie 3 bilden die Modulgruppe **Designtheorie**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Designtheorie wird nur aus den Modulnoten der Module Designtheorie 1 und Designtheorie 2 berechnet.

c) Grundlehre Gestaltung 1, Grundlehre Gestaltung 2 und Grundlehre Gestaltung 3 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Grundlehre Gestaltung wird nur aus den Modulnoten der Module Grundlehre Gestaltung 1 und Grundlehre Gestaltung 2 berechnet.

d) Schnittgestaltung 1, Schnittgestaltung 2 und Schnittgestaltung 3 bilden die Modulgruppe **Schnittgestaltung**.

e) Verarbeitungstechnologie 1 und Verarbeitungstechnologie 2 bilden die Modulgruppe **Verarbeitungstechnologie**.

f) Modemanagement und Modemarketing 1 und Modemanagement und Modemarketing 2 bilden die Modulgruppe **Modemanagement und Modemarketing**.

g) Designdiskurs 1, Designdiskurs 2 und Designdiskurs 3 bilden die Modulgruppe Designdiskurs. Die Module der Modulgruppe **Designdiskurs** werden undifferenziert bewertet und auf dem Zeugnis mit der Bewertung „mit Erfolg“ ausgewiesen.

h) Erste Fremdsprache 1 und Erste Fremdsprache 2 (Anlage 4, Variante 3) bilden die Modulgruppe Vertiefte Fremdsprache Englisch oder Vertiefte Fremdsprache Französisch oder Vertiefte Fremdsprache Spanisch.

(3) Reihenfolge der Module/Modulgruppen auf dem Bachelorzeugnis:

(a) Pflichtmodule/-modulgruppen

Design Kurzeitentwurf

Designtheorie

Grundlehre Gestaltung

Schnittgestaltung

Verarbeitungstechnologie

Digitales Design

Modemanagement und Modemarketing

Fashion and Sustainability

Wissenschaftliches Schreiben im Designkontext

Designdiskurs

(b) Fachspezifische Wahlpflichtmodule

(Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(c) Fachspezifische Projekte

(Design Hauptprojekt 1: Titel des gewählten Projekts)

(Design Hauptprojekt 2: Titel des gewählten Projekts)

(Design Hauptprojekt 3: Titel des gewählten Projekts)

(d) Allgemeinwissenschaftliche(s) Ergänzungsmodul(e):

Erste Fremdsprache: (gewählte Fremdsprache)

(gewähltes Modul oder Teilmodul) ggf. Vertiefte Fremdsprache: (gewählte Erste Fremdsprache),
 ggf. Zweite Fremdsprache: (gewählte Zweite Fremdsprache)
 (gewähltes Modul oder Teilmodul)

(4) Die Modulnoten der folgenden Module werden auf dem Bachelorzeugnis ausgewiesen, gehen jedoch nicht in die Berechnung des Gesamtprädikates ein:

- Erste Fremdsprache
- AWE-Modul bzw. gewählte Teilmodule

(5) Die undifferenziert bewerteten Module werden im Bachelorzeugnis mit der Bewertung „mit Erfolg“ ausgewiesen.

§ 18 Berechnung des Gesamtprädikates

(1) Das Gesamtprädikat des Abschlusses ergibt sich aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes arithmetisches Mittel der Teilnoten (X₁ und X₂) nach der Formel

$$X=0,85X_1+0,15X_2$$

berechnet, nach der zweiten Stelle hinter dem Komma abgeschnitten und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird. Die Teilnoten sind:

- a) der nach den Leistungspunkten je Modul ermittelte gewogene Mittelwert der Modulnoten, die in die Berechnung der Abschlussnote Eingang finden (Größe X₁); dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten und
- b) die Note der Abschlussprüfung (Größe X₂).

(2) Die Berechnung der Größe X₁ für das Gesamtprädikat erfolgt durch die Bildung eines gewogenen Mittels aller Module auf Grund der Anzahl der jeweiligen Leistungspunkte nach der Formel

$$X_1 = \frac{\sum(F_i \cdot a_i)}{\sum a_i}$$

- Darin bedeuten:
- F_i: Die Fachnoten der einzelnen Module.
 - a_i: Die Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

(3) Die Gewichtungsfaktoren der einzelnen Module sind im Folgenden aufgeführt:

Nr.	Modulbezeichnung	Gewichtungsfaktor a _i
B1-DT1	Designtheorie 1	5
B1-GG1	Grundlehre Gestaltung 1	5

B1-SG1	Schnittgestaltung 1	5
B1-VT1	Verarbeitungstechnologie 1	5
B2-DD	Digitales Design	5
B2-DP2	Design Kurzzeitentwurf 2	5
B2-DT2	Designtheorie 2	5
B2-GG2	Grundlehre Gestaltung 2	5
B2-SG2	Schnittgestaltung 2	5
B2-VT2	Verarbeitungstechnologie 2	5
B3-DHP1	Design Hauptprojekt 1	10
B3-MM1	Modemanagement und Modemarketing 1	5
B3-FS	Fashion and Sustainability	5
B3-VT3-WP1	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3	5
B4-DHP2	Design Hauptprojekt 2	10
B4-GG4-WP2	Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4	5
B4-SG3	Schnittgestaltung 3	5
B4-WS	Wissenschaftliches Schreiben im Designkontext	5
B5-DHP	Design Hauptprojekt 3	10
B5-MM2	Modemanagement und Modemarketing 2	5
B5-VT4-WP4	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4	5
Summe		120

§ 19 Abschlussdokumente

(1) Die Absolvent*innen erhalten die Abschlussdokumente gemäß § 31 der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge - RStPO – Ba/Ma in ihrer jeweils gültigen Fassung. Die Verleihung des akademischen Grades Bachelor of Arts wird auf der Bachelorurkunde bescheinigt.

(2) Die Spezifika des Diploma Supplements des Bachelorstudienganges Modedesign werden in den Anlagen 7 (in deutscher Sprache) und 8 (in englischer Sprache) ausgewiesen.

§ 20 Inkrafttreten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. Oktober 2026 in Kraft.

Anlage 1 Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG**Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG**

Folgende Berufsausbildungen sind insbesondere für eine Immatrikulation gem. § 11 Abs. 2 BerlHG geeignet:

- a) Damenmaßschneider*in
- b) Herrenmaßschneider*in
- c) Maßschneider*in
- d) Änderungsschneider*in
- e) Modenäher*in (Stufenausbildung: 1. Stufe)
- f) Modeschneider*in (Stufenausbildung: 2. Stufe)
- g) Industrienäher*in
- h) Stricker*in
- i) Textil- und Modeschneider*in
- j) Produktgestalter*in Textil
- k) Textil- und Modenäher*in
- l) Textil- und Modemechaniker*in (Schwerpunkt: Weberei, Wirkerei/Strickerei, Veredelung)
- m) Kürschner*in (Pelzverarbeitung)
- n) Schuhmacher*in / Maßschuhmacher*in (Bezug zu Design, Materialkunde, Gestaltungsprozessen)
- o) Lederarbeiter*in / Feintäschner*in
- p) Bühnenkostümschneider*in
- q) Modist*in (Hutmacher*in)
- r) Bekleidungstechnische Assistent*in (schulische Ausbildung)
- s) Gestaltungstechnische Assistent*in – Schwerpunkt Mode/Textil

Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von Berufsausbildungen mit einer anderen Bezeichnung als den genannten entscheidet der oder die Studienfachberater*in des Studiengangs.

Anlage 2 Studienplanübersicht**1. Fachsemester**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B1-DP1	Design Kurzzeitentwurf 1	WP	5	StA	2	1a	keine	keine
B1-DT1	Designtheorie 1	P	5	SL PÜ	2 1	1a	keine	keine
B1-FS	Erste Fremdsprache	WP	5	PÜ	4	1a	keine	keine
B1-GG1	Grundlehre Gestaltung 1	P	5	PÜ PÜ StA	1 1 2	1a	keine	keine
B1-SG1	Schnittgestaltung 1	P	5	PÜ	4	1a	keine	keine
B1-VT1	Verarbeitungstechnologie 1	P	5	SL StA	1 4	1a	keine	keine

2. Fachsemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B2-DD	Digitales Design	P	5	PCÜ	4	1a	keine	keine
B2-DP2	Design Kurzzeitentwurf 2	WP	5	StA	2	1a	keine	keine
B2-DT2	Designtheorie 2	P	5	SL PÜ PCÜ	1 2 2	1b	keine	B1-DT1
B2-GG2	Grundlehre Gestaltung 2	P	5	PÜ PCÜ	1 2	1b	keine	B1-GG1
B2-SG2	Schnittgestaltung 2	P	5	PÜ	4	1b	B1-SG1	keine
B2-VT2	Verarbeitungstechnologie 2	P	5	StA SL	4 1	1b	B1-VT1	keine

3. Fachsemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B3-DHP1	Design Hauptprojekt 1	WP	10	StA PÜ PS	2 1 5	1b	B2-DT2	B2-SG2, B2-VT2
B3-GG3	Grundlehre Gestaltung 3	P	5	PCÜ	2	1b	keine	B2-GG2
B3-MM1	Modemanagement und Modemarketing 1	P	5	SL PÜ	1 2	1b	keine	B2-DT2
B3-FS	Fashion and Sustainability ¹	P	5	SL	2	1a	keine	keine
B3-VT3- WP1	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3	WP	5	PÜ	3	1b	keine	B2-VT2

4. Fachsemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B4-DHP2	Design Hauptprojekt 2	WP	10	StA PÜ PS	1 1 6	1b	keine	B2-SG2, B3-VT3
B4-DT3	Designtheorie 3	P	5	SL PÜ	1 2	1b	keine	B2-DT2
B4-GG4- WP2	Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4	WP	5	PÜ	2	1b	keine	B3-GG3
B4-SG3	Schnittgestaltung 3	P	5	PÜ	3	1b	B1-SG1	B2-SG2
B4-WS	Wissenschaftliches Schreiben im Designkontext	P	5	SL	2	1a	keine	keine

¹ Wird nur in englischer Sprache angeboten

5. Fachsemester (Mobilitätssemester)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B5-DD1	Designdiskurs 1	P	5	SL	2	1a	keine	keine
B5-DHP3	Design Hauptprojekt 3	WP	10	StA PS LPr PÜ	1,5 8 1 1,5	1b	keine	B4-DHP2
B5-MM2	Modemanagement und Modemarketing 2	P	5	SL PÜ	2 2	1b	B3-MM1	B4-DT3
B5-SG4-WP3	Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4	WP	5	PCÜ	3	1b	B2-SG2	B4-SG3
B5-VT4-WP4	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4	WP	5	StA	2	1b	B1-VT1	siehe Anlage 3

6. Fachsemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B6-AWE	AWE-Modul	WP	5	¹	4	1a	keine	keine
B6-DD2	Designdiskurs 2 (online)	P	5	SL	2	1a	keine	keine
B6-FP	Fachpraktikum	P	20	FP	0	1b	110 ECTS-LP	keine

7. Fachsemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	LP	Form	SWS	NSt	NV	EV
B7-DD3	Designdiskurs 3	P	15	PÜ	4	1a	keine	keine
B7-BA	Bachelorarbeit	WP	12	BA	0	1b	siehe § 15 StPO	keine
B7-BS	Bachelorseminar (online) und Abschlusskolloquium	P	3	PS	1	1b	siehe § 16 StPO	keine

¹ Die Veranstaltungsform ist abhängig vom konkret angebotenen Modul.

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SL	Seminaristischer Lehrvortrag	PCÜ	Praktische Übung am PC
BÜ	Begleitübung	LPr	Laborpraktikum
PS	Projekt- (Seminar)	StA	Studioarbeit
PÜ	Praktische Übung		

Art des Moduls:

P	Pflichtmodul	WP	Wahlpflichtmodul
---	--------------	----	------------------

Allgemein:

NSt	Niveaustufe	SWS	Semesterwochenstunden
NV	Notwendige Voraussetzung	LP	ECTS-Leistungspunkte
EV	Empfohlene Voraussetzung		

Anmerkungen:

Ein ECTS-Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten.

Anlage 3 Wahlpflichtmodule und Projekte**1. Wahlpflichtmodule**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3								
B3-VT3a-WP1	Grundlagen Textildruck	WP	StA	3	5	1b	keine	B2-VT2
B3-VT3b-WP1	Innovative Verarbeitungstechnologien	WP	PÜ	3	5	1b	keine	B2-VT2
Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4								
B4-GG4a-WP2	Digitales Modedesign	WP	PCÜ	2	5	1b	keine	B3-GG3
B4-GG4b-WP2	Digitaler Textildruck	WP	StA	2	5	1b	keine	B3-GG3
Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4								
B5-SG4a-WP3	CAD Schnittkonstruktion	WP	PCÜ	3	5	1b	B2-SG2	B4-SG3
B5-SG4b-WP3	CAD Schnittgestaltung	WP	PCÜ	3	5	1b	B2-SG2	B4-SG3
Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4								
B5-VT4a-WP4	Strickdesign/ Stricktechnologie	WP	StA	2	5	1b	B1-VT1	B2-VT2, B3-DHP 1
B5-VT4b-WP4	Textile Flächengestaltung /- manipulation und Digitaldruck	WP	StA	2	5	1b	B1-VT1	B2-VT2, B3-VT3a- WP1, B4- GG4b-WP2

2. Design Hauptprojekte

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
Design Hauptprojekt 1								
B3-DHP1a	Kollektionsprojekt 1	WP	PS StA PÜ	5 2 1	10	1b	B2-DT2	B2-SG2, B2-VT2
B3-DHP1b	Sustainable Knitwear	WP	PS StA PÜ	5 2 1	10	1b	B2-DT2	B2-SG2, B2-VT2
B3-DHP1c	Sustainable Identity	WP	PS StA PÜ	5 2 1	10	1b	B2-DT2	B2-SG2, B2-VT2
B3-DHP1d	Digital Fashion Collection 1	WP	PS StA PÜ	5 2 1	10	1b	B2-DT2	B2-SG2, B2-VT2
Design Hauptprojekt 2								
B4-DHP2a	Kollektionsprojekt 2	WP	PS StA PÜ	6 1 1	10	1b	keine	B2-SG2, B3-VT3
B4-DHP2b	Creative Identity	WP	PS StA PÜ	6 1 1	10	1b	keine	B2-SG2, B3-VT3
B4-DHP2c	Streetwear / Sportswear	WP	PS StA PÜ	6 1 1	10	1b	keine	B2-SG2, B3-VT3
B4-DHP2d	Digital Fashion Collection 2	WP	PS StA PÜ	6 1 1	10	1b	keine	B2-SG2, B3-VT3
Design Hauptprojekt 3								
B5-DHP3a	Kollektionsprojekt 3	WP	PS	8	10	1b	keine	B4-DHP2

			StA	1,5				
			PÜ	1,5				
			LPr	1				
B5-DHP3b	Knitwear Design	WP	PS	8	10	1b	keine	B4-DHP2
			StA	1,5				
			PÜ	1,5				
			LPr	1				
B5-DHP3c	Sustainable Identity 2	WP	PS	8	10	1b	keine	B4-DHP2
			StA	1,5				
			PÜ	1,5				
			LPr	1				
B5-DHP3d	Digital Fashion Collection 3	WP	PS	8	10	1b	keine	B4-DHP2
			StA	1,5				
			PÜ	1,5				
			LPr	1				
B5-DHP3e	Menswear / Genwear	WP	PS	8	10	1b	keine	B4-DHP2
			StA	1,5				
			PÜ	1,5				
			LPr	1				

Anlage 4 AWE-Module/Fremdsprachen

Folgende Varianten werden für das AWE-Modul und Fremdsprachen angeboten:

Variante 1 (gemäß § 10 (2) a) RStPO-Ba/Ma**Variante 1a:**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1-FS	Erste Fremdsprache 1 Englisch B2.1 Fachsprache Gestaltung oder Französisch/Spanisch B1.2 Fachsprache Wirtschaft oder Deutsch als Fremdsprache B2.2 Fachsprache Wirtschaft	WP	PÜ	4	5	1a	-	-
B6-AWE	Erste Fremdsprache 2 (gemäß § 10 (2) a) RStPO-Ba/Ma) Englisch B2.2 Fachsprache Gestaltung oder Französisch/Spanisch B2.1 Fachsprache Wirtschaft oder Deutsch als Fremdsprache C1.1 Fachsprache Wirtschaft	WP	PÜ	4	5	1b	-	B1-FS

Variante 1b:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1-FS	Erste Fremdsprache Englisch B2.1 Fachsprache Gestaltung oder Französisch/Spanisch B1.2 Fachsprache Wirtschaft oder Deutsch ¹ als Fremdsprache B2.2 Fachsprache Wirtschaft	WP	PÜ	4	5	1a	-	-
B6- AWE	Zweite Fremdsprache (gemäß § 10 (2) a) RStPO-Ba/Ma)	WP	PÜ	4	5	1a	-	-

Variante 2 (gemäß § 10 (2) b) RStPO-Ba/Ma)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1-FS	Erste Fremdsprache Englisch B2.1 Fachsprache Gestaltung oder Französisch/Spanisch B1.2 Fachsprache Wirtschaft oder Deutsch ² als Fremdsprache B2.2 Fachsprache Wirtschaft	WP	PÜ	4	5	1a	-	-
B6- AWE	AWE-Modul (gemäß § 10 (2) b) RStPO-Ba/Ma) ³	WP	⁴	4	5	1a	-	-

¹ gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch

² gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch

³ Es können auch zwei Teilmodule mit je zweieinhalb Leistungspunkten absolviert werden.

⁴ Die Form ist abhängig vom jeweiligen Angebot.

Variante 3 (gemäß § 10 (2) c) RStPO-Ba/Ma)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1-FS	Erste Fremdsprache Englisch B2.1 Fachsprache Gestaltung oder Französisch/Spanisch B1.2 Fachsprache Wirtschaft oder Deutsch ¹ als Fremdsprache B2.2 Fachsprache Wirtschaft	WP	PÜ	4	5	1a	-	-
B6- AWE	AWE-Modul (gemäß § 10 (2) c) RStPO-Ba/Ma) ²	WP	³	⁴	5	1a	-	-

¹ gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch

² Der Prüfungsausschuss stellt auf Antrag des Studierenden fest, ob das gewählte Modul als AWE-Modul anerkannt werden kann.

³ Die Form ist abhängig vom jeweiligen Angebot.

⁴ Die Anzahl der SWS ist abhängig vom konkreten Modulangebot.

Anlage 5 Modulübersicht**Modulübersicht**

	Modedesign	Fashion Design	
Mod.- Nr.	Modulbezeichnung deutsch	Modulbezeichnung englisch	LP
B1-DP1	Design Kurzzeitentwurf 1	Design Short Term Project 1	5
B1-DT1	Designtheorie 1	Design Theory 1	5
B1-FS	Erste Fremdsprache	First Language	5
B1-GG1	Grundlehre Gestaltung 1	Design Basic 1	5
B1-SG1	Schnittgestaltung 1	Pattern Cutting 1	5
B1-VT1	Verarbeitungstechnologie 1	Processing Technology 1	5
B2-DD	Digitales Design	Digital Design	5
B2-DP2	Design Kurzzeitentwurf 2	Design Short Term Project 2	5
B2-DT2	Designtheorie 2	Design Theory 2	5
B2-GG2	Grundlehre Gestaltung 2	Design Basic 2	5
B2-SG2	Schnittgestaltung 2	Pattern Cutting 2	5
B2-VT2	Verarbeitungstechnologie 2	Processing Technology 2	5
B3-DHP1	Design Hauptprojekt 1	Design Main Project 1	
B3-DHP1a	Kollektionsprojekt 1	Collection Project 1	10
B3-DHP1b	Sustainable Knitwear	Sustainable Knitwear	10
B3-DHP1c	Sustainable Identity	Sustainable Identity	10
B3-DHP1d	Digital Fashion Collection 1	Digital Fashion Collection 1	10
B3-GG3	Grundlehre Gestaltung 3	Design Basic 3	5
B3-MM1	Modemanagement und Modemarketing 1	Fashion Management and Fashion Marketing 1	5
B3-FS	Fashion and Sustainability	Fashion and Sustainability	5
B3-VT3-WP1	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3	Elective Module Processing Technology 3	
B3-VT3a-WP1	Grundlagen Textildruck	Basics of Textile Printing	5
B3-VT3b-WP1	Innovative Verarbeitungstechnologien	Innovative Processing Technologies	5

B4-DHP2	Design Hauptprojekt 2	Design Main Project 2	
B4-DHP2a	Kollektionsprojekt 2	Collection Project 2	10
B4-DHP2b	Creative Identity	Creative Identity	10
B4-DHP2c	Streetwear / Sportswear	Streetwear / Sportswear	10
B4-DHP2d	Digital Fashion Collection 2	Digital Fashion Collection 2	10
B4-DT3	Designtheorie 3	Design Theory 3	5
B4-GG4-WP2	Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4	Elective Module Design Basic 4	
B4-GG4a-WP2	Digitales Modedesign	Digital Fashion Design	5
B4-GG4b-WP2	Digitaler Textildruck	Digital Textile Printing	5
B4-SG3	Schnittgestaltung 3	Pattern Cutting 3	5
B4-WS	Wissenschaftliches Arbeiten im Designkontext	Academic Writing and Design Research	5
B5-DD1	Designdiskurs 1	Design Discourse 1	5
B5-DHP	Design Hauptprojekt 3	Design Main Project 3	
B5-DHP3a	Kollektionsprojekt 3	Collection Project 3	10
B5-DHP3b	Strickdesign	Knit Design	10
B5-DHP3c	Sustainable Identity 2	Sustainable Identity 2	10
B5-DHP3d	Digital Fashion Collection 3	Digital Fashion Collection 3	10
B5-DHP3e	Menswear / Genwear	Menswear / Genwear	10
B5-MM2	Modemanagement und Modemarketing 2	Fashion Management and Fashion Marketing 2	5
B5-SG4-WP3	Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4	Elective Module Pattern Cutting 4	
B5-SG4a-WP3	CAD Schnittkonstruktion	CAD Pattern Construction	5
B5-SG4b-WP3	CAD Schnittgestaltung	CAD Pattern Realisation	5
B5-VT4-WP4	Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4	Elective Module Processing Technology 4	
B5-VT4a-WP4	Strickdesign/ Stricktechnologie	Knit Design and Technology	5
B5-VT4b-WP4	Textile Flächengestaltung /- manipulation und Digitaldruck	Textile Surface Manipulation and Digital Printing	5
B6-AWE	AWE-Modul	Supplementary (AWE) Module	5

B6-DD2	Designdiskurs 2	Design Discourse 2	5
B6-FP	Fachpraktikum	Specialised Internship	20
B7-BA1	Bachelorarbeit	Bachelor's Thesis	12
B7-BS1	Bachelorseminar und Abschlusskolloquium	Bachelor's Seminar and Colloquium	3
B7-DD3	Designdiskurs 3	Design Discourse 3	15

Anlage 6 Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul**B1-DP1 Design Kurzzeitentwurf 1**

Lernergebnisse und Kompetenzen
<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none">• entwickeln ein Verständnis für dreidimensionale Objekte und räumliches Denken;• kennen und verstehen fachspezifische Grundlagen sowie Methoden der Designentwicklung und können diese sicher anwenden;• beherrschen die Schritte der Designentwicklung von der Idee über das Experiment bis zur Realisation und Präsentation;• wenden geeignete Präsentationstechniken zur Vermittlung ihrer Entwürfe an;• können Gestaltungsideen visuell darstellen, kommunizieren und in dreidimensionale Objekte umsetzen;• dokumentieren Prozess und Ergebnis ihrer Projekte nachvollziehbar und strukturiert;• reflektieren ihre gestalterischen Entscheidungen kritisch und leiten daraus Weiterentwicklungen ab.

B1-DT1 Designtheorie 1

Lernergebnisse und Kompetenzen
<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none">• verstehen die historische Entwicklung von Kunst, Kostüm und Mode und erkennen deren wechselseitige Einflüsse;• setzen sich kritisch mit der Kolonialgeschichte auseinander und analysieren deren Auswirkungen auf die Modeindustrie;• entwickeln grundlegende Fähigkeiten in der Designforschung und -analyse;• reflektieren kulturelle, soziale und politische Zusammenhänge und deren Einfluss auf Mode und Gesellschaft;• schulen ihr kritisches Denken zur fundierten Bewertung von Modephänomenen;• wenden grundlegende Designmethoden zur kreativen und forschungsbasierten Problemlösung an;• erkennen theoretische Positionen und Diskurse der Mode- und Designtheorie und ordnen sie ein;• übertragen theoretische Erkenntnisse auf eigene gestalterische oder analytische Fragestellungen und treffen darauf basierende reflektierte Entscheidungen.

B1-GG1 Grundlehre Gestaltung 1**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- lernen die Grundlagen fachbezogener Darstellungstechniken, der kompositorischen Blattgestaltung und der grafischen Präsentation kennen und wenden diese sicher an;
- erwerben ein Verständnis der grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der Formen- und Farbenlehre und setzen dieses Wissen in gestalterischen Übungen um;
- entwickeln grundlegende Fähigkeiten im anatomischen Zeichnen und erfassen die Proportionen des menschlichen Körpers in verschiedenen zeichnerischen Darstellungsformen;
- erweitern ihre zeichnerischen Fähigkeiten und übertragen diese auf figürliche Darstellungen und Modefigurinen;
- schulen ihre ästhetische Sensibilität und ihr ästhetisches Urteilsvermögen in Bezug auf formale und gestalterische Entscheidungen;
- sind in der Lage, den menschlichen Körper proportional korrekt in der Aktzeichenpraxis darzustellen und zeichnerisch zu interpretieren;
- gestalten Figurinen sicher und nutzen diese als Grundlage für spätere modische Entwürfe;
- reflektieren ihre zeichnerischen Prozesse und Ergebnisse, um die eigene gestalterische Ausdrucksfähigkeit kontinuierlich weiterzuentwickeln.

B1-SG1 Schnittgestaltung 1**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- kennen die Grundlagen der analogen Schnittkonstruktion im Bereich Damenoberbekleidung und wenden diese exemplarisch in eigenen Aufgabenstellungen an;
- verstehen die Prinzipien verschiedener Maßsysteme und führen eigenständig eine passformgerechte Maßaufnahme durch;
- erkennen die Zusammenhänge zwischen Maßnehmen, Schnittentwicklung, Abformung an der Puppe und dem daraus entstehenden dreidimensionalen Kleidungsstück;
- fertigen ein einfaches Kleidungsstück vom Entwurf über die Schnittentwicklung bis zur Umsetzung, wobei sie Passform, Körperproportion und Schnittführung berücksichtigen;
- übertragen zweidimensionale Schnittkonstruktionen sicher auf textile Materialien und überprüfen deren Wirkung sowie Passform am Körper;
- erstellen technische Zeichnungen und Schnittmuster mit Sorgfalt und Genauigkeit und können diese fachgerecht lesen und anwenden;

- dokumentieren und reflektieren ihren gesamten Gestaltungs- und Umsetzungsprozess sowohl in technischer als auch in gestalterischer Hinsicht;
- entwickeln ein grundlegendes Verständnis für Körperproportionen in Relation zur Schnittgestaltung und nehmen individuelle Anpassungen anhand von Maßtabellen vor;
- erstellen einen einfachen Grundschnitt, variieren ihn und entwickeln ihn weiter, um unterschiedliche gestalterische Ziele zu erreichen;
- denken Volumen, Form und Konstruktion dreidimensional und übertragen diese Überlegungen auf das Kleidungsstück am Körper;
- treffen erste gestalterische Entscheidungen im Hinblick auf Funktion, Form und Materialwahl;
- arbeiten eigenständig und im Team, integrieren Feedback und verbessern ihre gestalterischen Lösungen iterativ;
- erkennen die Bedeutung der Schnittgestaltung als Bindeglied zwischen Entwurf, Material und Körper und beziehen diesen Zusammenhang bewusst in ihre Entscheidungen ein.
- entwickeln eine sichere Arbeitsorganisation im analytischen und praktischen Teil des Schnittprozesses.

B1-VT1 Verarbeitungstechnologie1

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- kennen die Grundlagen der Verarbeitungstechnik in der Bekleidungsherstellung und verstehen die Funktionsweise relevanter Geräte, Werkzeuge und Maschinen;
- setzen sich mit Sicherheitsaspekten sowie ergonomischen Bedingungen im textilen Arbeitsumfeld auseinander und berücksichtigen diese im praktischen Arbeiten;
- entwickeln ein Grundverständnis für technische Abläufe, Produktionsprozesse und die Logik der Bekleidungserstellung;
- erwerben ein Gespür für unterschiedliche textile Materialien und deren verarbeitungsspezifische Eigenschaften;
- erkennen den Einfluss von Materialität, Funktion und Kontext auf die Auswahl geeigneter Verarbeitungstechniken;
- dokumentieren und systematisieren Verarbeitungsprozesse strukturiert in einem Nähprobenkatalog;
- reflektieren ihre Arbeitsergebnisse kritisch im Hinblick auf technische Präzision sowie gestalterische Qualität;
- beherrschen grundlegende konventionelle sowie ausgewählte alternative Näh- und Verarbeitungstechniken und setzen diese sicher ein;

- führen einfache textile Arbeitsprozesse vom Zuschnitt bis zur Montage fachgerecht und zunehmend selbstständig durch;
- wenden nähtechnische Fähigkeiten gezielt zur Umsetzung einfacher Schnittformen an;
- klassifizieren Materialien, Verarbeitungstechniken und Nahtbilder nach funktionalen und ästhetischen Kriterien;
- entwickeln gestalterisch-technische Lösungen unter Berücksichtigung der Materialeigenschaften und ihrer Verarbeitbarkeit;
- verbinden technisches Know-how mit einer gestalterischen Intention und leiten daraus erste praxisbezogene Entwurfsideen ab;
- schulen ihre Fähigkeit, technische Ergebnisse zu analysieren und daraus Optimierungsschritte abzuleiten.

B2-DD Digitales Design

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- lernen die Möglichkeiten und grundlegenden Funktionen verschiedener 3D-Design-Software kennen und wenden diese für digitale Entwurfsprozesse sicher an;
- entwickeln digitale Farb-, Form- und Designkonzepte und visualisieren ihre Entwürfe mithilfe geeigneter Programme professionell im zweidimensionalen und dreidimensionalen Raum;
- gestalten Präsentationskonzepte für ihre digitalen Arbeiten und setzen diese mithilfe spezifischer Software klar, strukturiert und adressatengerecht um;
- wenden Softwaretools zur Entwicklung und Darstellung digitaler Prototypen, Dokumentationen und Präsentationsformate zielgerichtet an;
- analysieren, reflektieren und präsentieren ihre gestalterischen Erfahrungen, Arbeitsweisen und Arbeitsergebnisse anhand digitaler Methoden;
- entwickeln eigenständige digitale Arbeitsweisen und erweitern ihr konzeptionelles Denken im Hinblick auf räumliche Gestaltungsmöglichkeiten;
- nutzen multimediale Werkzeuge souverän und projektorientiert, um digitale Entwürfe weiterzuentwickeln oder zu adaptieren;
- setzen Methoden des Zeit- und Projektmanagements eigenständig ein, um digitale Arbeitsprozesse effizient zu planen und umzusetzen;
- übertragen analoge Gestaltungsansätze in digitale 3D-Formate und erkennen Potenziale für innovative Designlösungen.

B2-DD Design Kurzzeitentwurf 2**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- lernen grundlegende handwerkliche und gestalterische Techniken zur Entwicklung eigener Entwürfe kennen und setzen diese in kurzen, verdichteten Entwurfseinheiten gezielt ein;
- entwickeln individuelle Designansätze im Umgang mit Proportion, Volumen, Silhouette, Narration und formaler Spannung;
- üben den kreativen Umgang mit Referenzen, Zitaten und formalen Details aus unterschiedlichen kulturellen, historischen und ästhetischen Quellen;
- erproben verschiedene Präsentationsformen, um gestalterische Konzepte überzeugend zu vermitteln;
- erlangen ein Verständnis für Funktionen, Kontexte und Bedeutungen von Gestaltung in unterschiedlichen Anwendungsfeldern;
- nutzen experimentelle Methoden wie Drapieren, Skizzieren oder Prototypisieren zur Formfindung und schnellen Entwurfsentwicklung;
- arbeiten im Rahmen eines Kurzzeitprojekts in einer kompakten, konzentrierten Arbeitseinheit und entwickeln darin schnell umsetzbare gestalterische Lösungen;
- verfügen über Grundlagenwissen zur Umsetzung gestalterischer Ideen mit handwerklichen oder digitalen Mitteln und setzen dieses praxisorientiert ein;
- erkennen gesellschaftliche, funktionale und kulturelle Zusammenhänge von Gestaltung und beziehen diese in ihre Entwurfsarbeit ein;
- wenden methodische Zugänge zur Entwicklung von Designkonzepten sicher an;
- denken in räumlichen und narrativen Dimensionen und übertragen diese Denkweisen in ihre gestalterische Praxis;
- kommunizieren und visualisieren Designideen adressatengerecht und nutzen geeignete Mittel zur schnellen, präzisen Vermittlung;
- überführen Recherchen und konzeptionelle Ansätze in anschauliche, dreidimensionale oder mediale Entwürfe;
- dokumentieren und reflektieren ihren Gestaltungsprozess nachvollziehbar und strukturiert;
- entwickeln die Fähigkeit, unter Zeitdruck fundierte Entwurfsentscheidungen zu treffen und kreativ zu iterieren;
- arbeiten interdisziplinär in gemischten Teams aus verschiedenen Designstudiengängen und nutzen den Austausch zur Erweiterung ihrer Perspektiven und Lösungsstrategien.

B2-DT2 Designtheorie 2**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- verstehen die grundlegenden Eigenschaften vielfältiger textiler Materialien und beurteilen deren Potenziale im Designprozess;
- entwickeln ein kritisches Bewusstsein für nachhaltige Materialien sowie ressourcenschonende Produktions- und Verarbeitungsprozesse;
- erlernen systematische Recherchetechniken zur präzisen Material- und Trendanalyse und wenden diese für eigene Fragestellungen an;
- analysieren kulturelle und soziale Aspekte im komplexen Kontext von Mode und Gesellschaft und beziehen diese in ihre gestalterischen Überlegungen ein;
- vertiefen differenzierte Gender- und Diversitätskonzepte und berücksichtigen diese in ihren Designanalysen und Entwürfen;
- integrieren Materialien gezielt und reflektiert in den Designprozess, basierend auf funktionalen, ästhetischen und kulturellen Kriterien;
- bewerten Nachhaltigkeitsaspekte in der Modeproduktion und setzen diese kritisch und praxisorientiert um;
- nutzen professionelle Recherche-, Analyse- und Sourcing-Methoden zur Entwicklung fundierter gestalterischer Entscheidungen;
- erkennen Trends, ordnen sie kulturell und gestalterisch ein und binden relevante Entwicklungen in ihre kreativen Prozesse ein;
- hinterfragen soziale und kulturelle Aspekte der Mode kritisch und entwickeln daraus eigenständige Positionen;
- reflektieren die Wechselwirkung von Materialität, Identität und gesellschaftlichen Bedeutungszuschreibungen.
- übertragen theoretische Erkenntnisse zu Nachhaltigkeit, Diversität und Materialkultur auf eigene gestalterische Konzepte.

B2-GG2 Grundlehre Gestaltung 2**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- lernen die strukturellen Zusammenhänge von Hard- und Software kennen und verstehen deren Bedeutung für digitale Gestaltungsprozesse;

- erwerben grundlegende Kenntnisse in der Arbeit mit Vektor- und Rastergrafiken und wenden spezialisierte Software für technische Zeichnungen fachgerecht an;
- machen sich mit den wesentlichen Funktionen fortgeschrittener Layout-Software vertraut und nutzen diese zielgerichtet für gestalterische Aufgaben;
- durchdenken ihre Entwürfe sowohl in technischer als auch in konzeptioneller Hinsicht und entwickeln fundierte gestalterische Lösungen;
- dokumentieren und visualisieren ihren Arbeitsprozess in einem anschaulichen, klar strukturierten Portfolio;
- schulen ihr räumlich-dreidimensionales Vorstellungsvermögen als Grundlage für komplexere Gestaltungsaufgaben;
- experimentieren frei mit gestalterischen Ausdrucksformen und erweitern dadurch ihr kreatives Repertoire;
- wenden professionelle Layout-Software gezielt zur Ausarbeitung themenbezogener Inhalte an;
- entwickeln ein thematisch kohärentes Portfolio mit ersten Kollektionsteilen und präsentieren dieses adressatengerecht;
- visualisieren Kollektionskonzepte einschließlich Inspiration, Entwurfsprozess und Materialauswahl klar und nachvollziehbar;
- kennen verschiedene Präsentationsformen zur visuellen Dokumentation und setzen diese situationsbezogen ein;
- entwickeln eigenständige Arbeitsweisen und beginnen, einen persönlichen gestalterischen Stil auszubilden;
- lösen Konflikte konstruktiv im Team und übernehmen Verantwortung für Zeit- und Aufgabenmanagement innerhalb gemeinsamer Projekte;
- verbinden analoge und digitale Arbeitsprozesse zu einem konsistenten Gestaltungssystem.

B2-SG2 Schnittgestaltung 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- benennen und erklären die grundlegenden Prinzipien der Flachschnittkonstruktion für Herren- (HAKA) und Damenoberbekleidung (DOB) und ordnen diese in bekannte Grundlagen aus Schnittgestaltung 1 ein.
- konstruieren präzise Grundschnitte für HAKA (Hose, Hemd, Jacke) im Maßstab 1:1 und wenden dabei systematisch Maßstabellen, Proportionen und Passformregeln an.

- wenden grundlegende DOB-Schnitte sicher an und setzen diese vertiefend im Maßstab 1:1 um, basierend auf den zuvor erworbenen Grundkenntnissen aus Schnittgestaltung 1.
- variieren vorhandene Flachschnitte für HAKA und DOB systematisch und kreativ, insbesondere in Bezug auf Hosen-, Hemden- und Jackenschnittformen.
- analysieren und beurteilen die funktionalen, formalen und gestalterischen Auswirkungen von Schnittveränderungen und treffen begründete Entscheidungen für Design- und Passformziele.
- dokumentieren und präsentieren ihre schnitttechnischen Arbeitsergebnisse fachgerecht, anschaulich und methodisch nachvollziehbar.
- verfügen über Fachkompetenz in der Grundschnittkonstruktion nach Flachschnittsystemen für HAKA und DOB.
- wenden die Prinzipien der Konstruktion, Anpassung und Abwandlung von Grundschnitten eigenständig im Maßstab 1:1 an und berücksichtigen dabei funktionale, gestalterische und körperbezogene Aspekte.
- verändern und interpretieren Hosen-, Hemden- und Jackenschnitte gezielt im Hinblick auf Designideen, Silhouetten und verschiedene Körperformen.
- bewerten eigene und fremde schnitttechnische Entscheidungen kritisch im Hinblick auf Passform, Silhouette, Materialität und technische Umsetzbarkeit.
- kommunizieren schnitttechnische Prozesse klar und nachvollziehbar in technischen Zeichnungen, Dokumentationen und in der Teamarbeit.
- nutzen den Abgleich zwischen 2D-Schnitt und 3D-Form am Körper bewusst für iterative Optimierungen und Designentscheidungen.

B2-VT2 Verarbeitungstechnologie 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- erwerben grundlegende Kenntnisse der industriellen Herstellung von Maschenware und verstehen zentrale technische Abläufe sowie deren Bedeutung für den Design- und Produktionsprozess;
- erwerben die Grundlagen der Garnkunde im Bereich Flachstrick und beurteilen die Eigenschaften verschiedener Garne hinsichtlich Material, Einsatzbereich und Verarbeitbarkeit;
- kennen die Möglichkeiten der Flächen- und Formgestaltung von Flachstrick und wenden diese gezielt in exemplarischen Übungen und Entwurfsprozessen an;
- unterscheiden Strick- von Webware sicher und stellen deren spezifische Eigenschaften fachgerecht dar;

- wenden die erworbenen Kenntnisse im Designprozess von Strickware an und entwickeln erste gestalterisch-technische Lösungen;
- interpretieren gestalterische Ideen im Material Strick und übertragen diese in textile Flächen oder Formen, unter Berücksichtigung von Struktur, Elastizität und Materialverhalten;
- dokumentieren ihre Arbeitsprozesse methodisch und leiten aus Analyse und Reflexion Optimierungsschritte für Strickdesigns ab.

B3-DHP1 Design Hauptprojekt 1

B3-DHP1a Kollektionsprojekt 1

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- vertiefen ihre Kenntnisse zu Nachhaltigkeit, Circular Economy und Cradle-to-Cradle (C2C) und verstehen deren Bedeutung für zeitgemäße Kollektionsentwicklungen;
- kennen die grundlegenden Planungsschritte einer Modekollektion – von Themenfindung, Recherche, Konzeptentwicklung und Materialanalyse bis zur gestalterischen Ausarbeitung – und ordnen diese in den professionellen Entwurfsprozess ein;
- experimentieren mit gestalterischen, formalen und materiellen Ansätzen und beginnen, eine eigene künstlerische Handschrift zu entwickeln;
- erproben und erweitern erlernte Präsentations- und Darstellungstechniken für die Vermittlung einer Kollektion;
- wenden die Planungsschritte einer Kollektion im eigenen Kollektionsprozess strukturiert und nachvollziehbar an;
- entwickeln ein themenbezogenes Kollektionskonzept unter besonderer Berücksichtigung nachhaltiger Prinzipien, Materialkreisläufe und C2C-Strategien;
- nutzen technische, theoretische und methodische Grundlagen – etwa Recherchemethoden, Mood- und Materialboards, Konzeptlogik und iterative Entwurfsprozesse – zur professionellen Umsetzung ihrer Kollektion;
- wenden ihre Kenntnisse in Schnittkonstruktion, Stricktechnik, Material- und Garnauswahl sowie strick-, geweb- oder materialtypischen Fertigungs- und Verarbeitungstechniken zielgerichtet an;
- entwickeln ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses im Rahmen eines professionell durchgeführten Fotoshootings um;
- dokumentieren den gesamten Arbeitsprozess methodisch, umfassend und nachvollziehbar;
- setzen erlernte Darstellungs- und Präsentationstechniken zur klaren visuellen Kommunikation der Kollektion ein;

- realisieren mindestens ein vollständiges Outfit und überprüfen Konzept, Passform, Materialwahl und gestalterische Aussage im prototypischen Modell;
- strukturieren ihren Arbeitsprozess methodisch und leiten aus Recherche, Analyse und Iteration fundierte Entwurfsentscheidungen ab;
- erkennen die Bedeutung von Zielgruppen, Marktsegmenten und Markenidentität für die Kollektionsentwicklung und beziehen diese reflektiert in ihr Konzept ein.

B3-DHP1b Sustainable Knitwear

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- vertiefen ihre Kenntnisse zu Nachhaltigkeit, Circular Economy und Cradle-to-Cradle (C2C) und verstehen deren Bedeutung für nachhaltige Strickkollektionen.
- kennen die grundlegenden Planungsschritte einer Kollektionsentwicklung und übertragen diese gezielt auf knitwear-spezifische Anforderungen.
- experimentieren mit gestalterischen, strukturellen und textilen Möglichkeiten des Stricks und beginnen, eine eigene künstlerische Handschrift im Bereich Sustainable Knitwear zu entwickeln.
- erproben erlernte Präsentations- und Darstellungstechniken zur Vermittlung von knitwear-spezifischen Design- und Materialkonzepten.
- wenden die Planungsschritte einer Strickkollektion strukturiert, konzeptionell und praktisch an.
- entwickeln ein themenbezogenes Kollektionskonzept mit Fokus auf Nachhaltigkeit, Materialkreisläufe, Garnauswahl und ressourcenschonende Strickverfahren.
- nutzen technische, theoretische und methodische Grundlagen – z. B. Materialrecherche, Strickstrukturen, Ideation und iterative Formentwicklungen – zielgerichtet für den Designprozess.
- wenden Kenntnisse der Schnittkonstruktion und insbesondere der Stricktechnik, der Material- und Garnauswahl sowie typischer strick- oder gewebespezifischer Fertigungs- und Verarbeitungstechniken an.
- setzen erlernte Darstellungs- und Präsentationstechniken zur professionellen Visualisierung von Strickkollektionen ein.
- entwickeln ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses im Rahmen eines Fotoshootings eigenständig um.
- dokumentieren ihren gesamten Arbeitsprozess umfassend, strukturiert und nachvollziehbar.
- realisieren mindestens ein vollständiges Outfit und überprüfen Materialwirkung, Passform, Strickstruktur, Nachhaltigkeitsaspekte und gestalterische Aussage im Prototyp.

- reflektieren Entscheidungen hinsichtlich Materialwahl, Stricktechnik, Produktionsaufwand und ökologischer Wirkung und leiten daraus Verbesserungen für nachhaltige Strickdesigns ab.

B3-DHP1c Sustainable Identity

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- vertiefen ihre Kenntnisse zu Nachhaltigkeit, Circular Economy und Cradle-to-Cradle (C2C) und verstehen die Bedeutung dieser Konzepte für eine identitätsorientierte Kollektionsentwicklung.
- kennen die grundlegenden Planungsschritte einer Modekollektion und übertragen diese auf identitäts- und kulturbezogene Gestaltungsfragen.
- experimentieren mit formalen, materiellen und konzeptionellen Ansätzen und beginnen, eine eigene künstlerische Handschrift im Kontext nachhaltiger Identitätsgestaltung zu entwickeln.
- erproben und erweitern erlernte Präsentations- und Darstellungstechniken zur Vermittlung ihrer gestalterischen Identitätskonzepte.
- wenden die Planungsschritte einer Kollektion zielgerichtet im eigenen Kollektionsprozess an und strukturieren diesen methodisch.
- entwickeln ein themenbezogenes Kollektionskonzept, das Nachhaltigkeit, Circular Economy und C2C-Prinzipien berücksichtigt und identitätsrelevante Bezüge reflektiert.
- nutzen technische, theoretische und methodische Grundlagen – einschließlich Recherche, Materialanalyse und konzeptioneller Entwicklung – zur fundierten Ausarbeitung ihrer Kollektion.
- wenden ihre Kenntnisse der Schnittkonstruktion und/oder Stricktechnik sowie der material- und garnspezifischen Auswahl, Fertigung und Verarbeitung praxisorientiert an.
- setzen erlernte Darstellungs- und Präsentationstechniken zur klaren Visualisierung ihrer Kollektionsideen ein.
- realisieren mindestens ein vollständiges Outfit und überprüfen Designidee, Identitätsbezug, Passform, Materialwirkung und Nachhaltigkeitsaspekte im Prototyp.
- entwickeln ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses im Rahmen eines professionellen Fotoshootings um.
- dokumentieren ihren gesamten Arbeitsprozess umfassend, strukturiert und nachvollziehbar.

B3-DHP1d Digital Fashion Collection 1**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- entwickeln ein umfassendes Modeprojekt ausschließlich mithilfe digitaler Tools und Workflows und lernen, analoge Konzept- und Entwurfsmethoden in digitale Arbeitsweisen zu übersetzen, um den kreativen Prozess für virtuelle und physische Modeproduktion zu optimieren.
- erweitern ihre Fähigkeiten im Umgang mit fachspezifischer Software für digitale Modegestaltung, Simulation und Visualisierung.
- erstellen digitale Farb-, Form- und Designkonzepte und setzen diese sicher in der Softwareumgebung um.
- entwickeln digitale Designs, Darstellungen und Prototypen und setzen ein professionelles, in sich schlüssiges Konzept mithilfe entsprechender Softwaremethoden um.
- wenden spezifische Software für die Entwicklung und Darstellung von Kollektionen, digitalen Prototypen, Dokumentationen und Präsentationsformaten zielgerichtet an.
- analysieren, reflektieren und präsentieren ihre digitalen Arbeitsprozesse und Arbeitsergebnisse adressatengerecht und methodisch fundiert.
- entwickeln eigenständige digitale Arbeitsweisen weiter und stärken ihr konzeptionelles Denken in Bezug auf virtuelle Mode und digitale Identitäten.
- arbeiten souverän mit multimedialen Werkzeugen und nutzen deren Potenzial zur Erweiterung der eigenen gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten.
- wenden Methoden des Zeit- und Projektmanagements eigenständig an, um digitale Arbeitsabläufe effizient zu planen und umzusetzen.
- erkennen die Potenziale digitaler Prototyping- und Simulationsverfahren (z. B. 3D-Fitting, virtuelles Materialverhalten) für nachhaltige, ressourcenschonende Designprozesse und beziehen diese reflektiert in ihre Entscheidungen ein.

B3-GG3 Grundlehre Gestaltung 3**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- erweitern ihr grundlegendes Wissen in spezialisierter 3D-Design-Software und wenden dieses sicher in komplexeren digitalen Gestaltungsprozessen an.
- erstellen eigenständig digitale Farb-, Form- und Designkonzepte und visualisieren diese anschaulich in zwei- und dreidimensionalen Darstellungsformaten.

- wenden digitale Werkzeuge auf vielfältige Flächen-, Form- und Materialsimulationen an und entwickeln ein vertieftes Verständnis für digitale Materialität sowie deren Wirkung.
- übertragen analoge Entwurfslogiken zielgerichtet in digitale 3D-Workflows und reflektieren Unterschiede zwischen physischen und virtuellen Gestaltungsprozessen.
- nutzen digitale Tools zur experimentellen Formfindung und stärken ihr räumlich-dreidimensionales Vorstellungsvermögen.
- wenden spezialisierte Software gezielt für digitale textile Flächengestaltung, Modellierung und 3D-Simulation an.
- visualisieren Print- und Kollektionskonzepte (Inspiration, Entwurfsphasen, Materialauswahl, technische Zeichnungen) professionell mit verschiedenen digitalen Werkzeugen.
- entwickeln, realisieren und präsentieren eine grafisch hochwertige Dokumentation in Form eines Portfolios, das klar auf das jeweilige Kollektionskonzept abgestimmt ist.
- entwickeln eigenständige digitale Arbeitsweisen und strukturieren ihren Gestaltungsprozess zunehmend selbstverantwortlich.
- vertiefen ihr dreidimensionales Denken und setzen dieses sicher in digitalen Modellierungs- und Simulationsprozessen um.
- entwickeln ihr persönliches Stilempfinden weiter und treffen reflektierte gestalterische Entscheidungen im digitalen Raum.
- arbeiten konstruktiv im Team, kommunizieren digitale Gestaltungsprozesse klar und wenden Methoden des Zeit- und Projektmanagements sicher an.
- erkennen die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Prototyping- und Simulationsverfahren und nutzen dieses Wissen reflektiert für ihre Designentscheidungen.

B3-MM1 Modemanagement und Modemarketing 1

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen die grundlegenden Prinzipien des allgemeinen Managements.
- identifizieren die besonderen Charakteristika der Modebranche, ihre Herausforderungen und Teilmärkte und richten dabei den Fokus auf nachhaltiges Handeln.
- kennen und verstehen zentrale Tools der Markt- und Zielgruppenanalyse und setzen diese eigenständig ein.
- reflektieren den Einfluss aktueller Trends und anderer Marktveränderungen auf Designentscheidungen und leiten Rückschlüsse für die Kollektionsentwicklung ab.

- verstehen die Phasen des Produktentwicklungsprozesses und wenden dieses Wissen praxisnah in Kollektionsprojekten an.
- begreifen das Marketingmanagement – insbesondere Markenmanagement und Marketinginstrumente – als zentrale Schnittstelle zwischen Management und Design.
- kennen die Grundlagen des strategischen Markenmanagements und bewerten Markenmodelle differenziert anhand von Praxisbeispielen.
- beherrschen die grundlegenden Prinzipien des Projektmanagements und wenden diese zielgerichtet an.
- stärken ihre Teamfähigkeit durch Austausch, Perspektivwechsel und kooperative Arbeitsprozesse.
- entwickeln die Fähigkeit, eigenständige Problemlösungen zu erarbeiten und kreative Visionen mit wirtschaftlichen Aspekten zu verbinden.

B3-FS Fashion and Sustainability

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- begreifen Nachhaltigkeit nicht als Trend, sondern als verantwortungsbewusste, kritische Denkhaltung
- entwickeln ein kritisches und gestalterisch anwendbares Verständnis von Nachhaltigkeit in der Mode.
- reflektieren die ökologischen, sozialen und ökonomischen Auswirkungen der globalen Modeindustrie und können relevante qualitative und quantitative Informationen kritisch bewerten
- verstehen und reflektieren die zentralen Konzepte nachhaltigen Handelns wie z.B. Cradle to Cradle, Slow Fashion, Circular Economy,
- reflektieren kritisch die Nutzungsdauer von Kleidung und Designstrategien für nachhaltige Mode
- sind mit den Zertifizierungen, Standards und Regulierungen vertraut
- sind in der Lage, nachhaltige Prinzipien in eigene Designprozesse zu integrieren und kritisch zu reflektieren
- stärken ihre Teamfähigkeit durch Austausch, Perspektivwechsel und kooperative Arbeitsprozesse.
- entwickeln die Fähigkeit, eigenständige Problemlösungen zu erarbeiten und kreative Visionen mit wirtschaftlichen Aspekten zu verbinden.

B3-VT3-WP1 Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 3**B3-VT3a-WP1 Siebdruck-/Digital Druck Grundlagen****Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- verstehen die grundlegenden Drucktechnologien für Mode- und Textildesign.
- wenden analoge und digitale Druckverfahren auf vielfältigen Materialien an.
- experimentieren kreativ mit traditionellen/analoge Manipulationen und innovativen digitalen Drucktechniken.
- evaluieren nachhaltige Druckverfahren und umweltfreundliche Farbtechnologien kritisch.
- setzen Print-Designs für Mode- und Textilkollektionen mit industriellen wie individuellen Ansätzen um.
- entwickeln technische Fertigkeiten in traditionellen und digitalen Textildruckverfahren.
- gestalten kreative Prints für Mode, Interior und individuelle Designprojekte.
- kombinieren und evaluieren verschiedene Drucktechniken für innovative visuelle Effekte.
- kennen nachhaltige Druckprozesse und deren Anwendungsmöglichkeiten.
- nutzen Farbmanagement und Materialkunde für professionelle Druckergebnisse.
- setzen Printkonzepte zielgruppenspezifisch für unterschiedliche Marktsegmente um.
- analysieren die Wirkung von Farbe, Material und Drucktechnik im Zusammenspiel für gestalterische Entscheidungen.
- dokumentieren ihre Druckprozesse systematisch, um diese für Weiterentwicklung und Präsentation nutzbar zu machen.

B3-VT3b-WP1 Innovative Verarbeitungstechnologien**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- erlernen innovative Verarbeitungstechniken für Funktions- und Performance-Bekleidung.
- wenden moderne Technologien wie Laser Cutting, Seamless Bonding und Thermoversiegelung praxisorientiert an.
- kombinieren ästhetische und funktionale Anforderungen in kreativen Designprozessen.
- verstehen nachhaltige und langlebige Verarbeitungstechniken für technische Textilien.
- entwickeln prototypische Entwürfe für Sport-, Outdoor- und Schutzbekleidung.
- berücksichtigen relevante Normen, Zertifizierungen und industrielle Standards bei ihren Arbeiten.

- beherrschen innovative Verarbeitungstechniken für Funktionsbekleidung sicher und technisch fundiert.
- entwickeln performative Designs mit smarten und funktionellen Materialien.
- gehen sicher mit Nähten, Versiegelungen und High-Tech-Verfahren um.
- wählen nachhaltige Materialien und ressourcenschonende Verarbeitungstechnologien zielgerichtet aus.
- setzen technische Anforderungen für spezifische Anwendungen präzise um.
- verstehen industrielle Produktionsprozesse sowie relevante Zertifizierungsstandards.

B4-DHP2 Design Hauptprojekt 2

B4-DHP2a Kollektionsprojekt 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- reflektieren und analysieren ihre persönliche gestalterische Handschrift.
- entwickeln eine individuelle Design-DNA basierend auf persönlichen Inspirationen.
- setzen kreative Ideen in eine kohärente Capsule Collection um.
- wenden experimentelle Methoden zur innovativen Form-, Material- und Silhouettenfindung an.
- setzen sich kritisch mit Mode als Ausdrucksmittel und Identitätsfaktor auseinander.
- übersetzen Inspirationen aus Kunst, Kultur und Gesellschaft in originelle Designlösungen.
- entwickeln systematisch ein Designkonzept von der Ideenfindung bis zur finalen Kollektion.
- nutzen fundierte Trend-, Markt- und Zielgruppenanalysen als Grundlage für ihr Designprojekt.
- erstellen aussagekräftige Moodboards, stimmige Farbkarten und durchdachte Materialkonzepte.
- entwickeln eine konsistente Kollektionsstruktur mit klar definierten Key-Looks.
- fertigen Entwurfszeichnungen, präzise technische Skizzen und Prototypen als Umsetzungsschritte an.
- wenden innovative Materialien und fortschrittliche Verarbeitungstechniken an.
- iterieren den Designprozess durch konstruktives Feedback und praxisnahe Prototypen-Tests.
- präsentieren ihr finales Projekt professionell und überzeugend.
- entwickeln einen eigenständigen, künstlerischen Designansatz.
- reflektieren und verbessern ihre eigenen Entwürfe kritisch.
- wenden Methoden der Ideenfindung und Konzeptentwicklung sicher an.
- interpretieren aktuelle Modetrends und kulturelle Einflüsse fundiert und kreativ.

- arbeiten mit innovativen Materialien und nachhaltigen Designstrategien.
- experimentieren mit Drapage, Schnittentwicklung und alternativen Silhouetten.
- denken interdisziplinär durch die Integration von Technologie, Kunst und Handwerk.
- erstellen professionelle Design-Dokumentationen mit Moodboards, Skizzen und technischen Zeichnungen.
- fertigen Prototypen unter Berücksichtigung handwerklicher und industrieller Techniken an.
- präsentieren ihre Collection in Lookbooks, Portfolios oder Konzepten für Fashion-Show bzw. Film.

B4-DHP2b Creative Identity

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- reflektieren und analysieren ihre persönliche gestalterische Handschrift.
- entwickeln eine individuelle Design-DNA basierend auf persönlichen Inspirationen.
- setzen kreative Ideen in eine kohärente Capsule Collection um.
- wenden experimentelle Methoden zur innovativen Form-, Material- und Silhouettenfindung an.
- setzen sich kritisch mit Mode als Ausdrucksmittel und Identitätsfaktor auseinander.
- übersetzen Inspirationen aus Kunst, Kultur und Gesellschaft in originelle Designlösungen.
- entwickeln systematisch ein Designkonzept von der Ideenfindung bis zur finalen Kollektion.
- nutzen fundierte Trend-, Markt- und Zielgruppenanalysen als Grundlage für ihr Designprojekt.
- erstellen aussagekräftige Moodboards, stimmige Farbkarten und durchdachte Materialkonzepte.
- entwickeln eine konsistente Kollektionsstruktur mit klar definierten Key-Looks.
- fertigen Entwurfszeichnungen, präzise technische Skizzen und Prototypen als Umsetzungsschritte an.
- wenden innovative Materialien und fortschrittliche Verarbeitungstechniken an.
- iterieren den Designprozess durch konstruktives Feedback und praxisnahe Prototypen-Tests.
- präsentieren ihr finales Projekt professionell und überzeugend.
- entwickeln einen eigenständigen, künstlerischen Designansatz.
- reflektieren und verbessern ihre eigenen Entwürfe kritisch.
- wenden Methoden der Ideenfindung und Konzeptentwicklung sicher an.
- interpretieren aktuelle Modetrends und kulturelle Einflüsse fundiert und kreativ
- arbeiten mit innovativen Materialien und nachhaltigen Designstrategien.

- experimentieren mit Drapage, Schnittentwicklung und alternativen Silhouetten.
- denken interdisziplinär durch die Integration von Technologie, Kunst und Handwerk.
- erstellen professionelle Design-Dokumentationen mit Moodboards, Skizzen und technischen Zeichnungen.
- fertigen Prototypen unter Berücksichtigung handwerklicher und industrieller Techniken an.
- präsentieren ihre Collection in Lookbooks, Portfolios oder Konzepten für Fashion-Show bzw. Film.

B4-DHP2c Streetwear / Sportswear

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- reflektieren und analysieren ihre persönliche gestalterische Handschrift.
- entwickeln eine individuelle Design-DNA basierend auf persönlichen Inspirationen und ästhetischen Vorlieben.
- setzen kreative Ideen in eine kohärente Capsule Collection um.
- wenden experimentelle Methoden zur innovativen Form-, Material- und Silhouettenfindung an.
- übersetzen Inspirationen aus Kunst, Kultur und Gesellschaft in originelle und zukunftsorientierte Designs.
- entwickeln ein authentisches und eigenständiges Designerprofil.
- erarbeiten systematisch ein Designkonzept von der Ideenfindung bis zur finalen Kollektion.
- führen fundierte Trend-, Markt- und Zielgruppenanalysen als Grundlage ihrer Entwürfe durch.
- erstellen aussagekräftige Moodboards, harmonische Farbkarten und durchdachte Materialkonzepte.
- entwickeln eine konsistente Kollektionsstruktur mit klar definierten Key-Looks.
- setzen Entwurfszeichnungen, präzise technische Skizzen und Prototypen praxisnah um.
- erproben innovative Materialien und fortschrittliche Verarbeitungstechniken.
- präsentieren ihr finales Projekt professionell, überzeugend und adressatengerecht.
- entwickeln einen eigenständigen Designansatz.
- reflektieren und verbessern ihre eigenen Entwürfe kritisch.
- wenden Methoden zur Ideenfindung, Skizzierung und Konzeptentwicklung sicher an.
- analysieren aktuelle Modetrends und kulturelle Einflüsse fundiert.
- setzen komplexe Designideen in tragbare Looks um.
- arbeiten mit innovativen Materialien und nachhaltigen Strategien.

- denken interdisziplinär durch die Einbindung von Technologie, Kunst und Handwerk.
- entwickeln eine professionelle Design-Dokumentation.
- erstellen Tech-Packs mit Material-, Schnitt- und Verarbeitungsdetails.
- fertigen Prototypen unter Berücksichtigung handwerklicher und industrieller Techniken an.
- nutzen CAD-Programme und digitale Tools für Illustration und Schnittentwicklung.
- präsentieren ihre Capsule Collection in Lookbooks, Portfolios oder Fashion-Show-Konzepten.
- kommunizieren ihre Designidee überzeugend vor Fachjury oder potenziellen Kund*innen.

B4-DHP2d Digital Fashion Collection 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- reflektieren und analysieren ihre persönliche gestalterische Handschrift und entwickeln daraus eine individuelle Design-DNA.
- entwickeln ein authentisches und eigenständiges Designerprofil.
- setzen kreative Ideen in eine kohärente Capsule Collection um.
- wenden experimentelle Methoden zur innovativen Form-, Material- und Silhouettenfindung an.
- übersetzen Inspirationen aus Kunst, Kultur und Gesellschaft in originelle und zukunftsorientierte Designs.
- erarbeiten systematisch ein Designkonzept von der Ideenfindung bis zur finalen Kollektion.
- führen fundierte Trend-, Markt- und Zielgruppenanalysen als Grundlage ihrer Entwürfe durch.
- erstellen aussagekräftige Moodboards, harmonische Farbkarten und durchdachte Materialkonzepte.
- entwickeln eine konsistente Kollektionsstruktur mit klar definierten Key-Looks.
- setzen Entwurfszeichnungen, technische Skizzen und Prototypen präzise und praxisnah um.
- arbeiten mit innovativen Materialien, nachhaltigen Strategien und fortschrittlichen Verarbeitungstechniken.
- experimentieren mit Drapage, Schnittentwicklung und alternativen Silhouetten.
- interpretieren aktuelle Modetrends und kulturelle Einflüsse fundiert und analytisch.
- denken interdisziplinär durch die Integration von Technologie, Kunst und Handwerk.
- erstellen professionelle Design-Dokumentationen mit Moodboards, Skizzen, technischen Zeichnungen und entwickeln Tech-Packs für die Produktion.
- fertigen Prototypen unter Berücksichtigung handwerklicher und industrieller Techniken an.

- präsentieren ihre Collection in Lookbooks, Portfolios oder Fashion-Show- bzw. Film-Konzepten professionell und adressatengerecht.

B4-DT Designtheorie 3

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- entwickeln und realisieren Content-Strategien für unterschiedliche Social-Media-Plattformen.
- gestalten plattformgerechte Inhalte wie Reels, Stories, Livestreams, AR/VR-Filter und interaktive Formate
- identifizieren Trends im Social-Media- und Influencer-Marketing und integrieren diese kreativ in ihre Konzepte.
- präsentieren Modekollektionen mithilfe multimedialer Formate und wirkungsvoller Storytelling-Techniken.
- setzen digitale Tools gezielt für Medienpräsentationen und Performance-Analysen ein.
- konzipieren, planen und realisieren Modepräsentationen, Pop-up-Stores, Catwalk-Shows und hybride bzw. digitale Events.
- organisieren wesentliche Eventbestandteile wie Logistik, Budget, Sponsoring, Guest Management und PR-Maßnahmen.
- führen Zielgruppen- und Marktanalysen durch und passen Präsentations- und Eventformate an aktuelle Konsum- und Medientrends an.
- integrieren Nachhaltigkeit, Diversity und Inklusion systematisch in Medien- und Eventkonzepte
- entwickeln und setzen crossmediale Präsentationskonzepte für Mode professionell um.
- nutzen Social-Media-Management-Tools sicher, inkl. Analyse zentraler KPIs wie Engagement, Reichweite und Conversion.
- wenden PR-Strategien und den Umgang mit Medienkontakten und Influencer-Kooperationen kompetent an.
- setzen moderne Projektmanagement-Methoden für Event- und Content-Planung ein und nutzen Moodboards, Timelines und Storyboards als Arbeitsgrundlagen.
- arbeiten effektiv in interdisziplinären Projektgruppen und kommunizieren kunden- und stakeholderorientiert.
- beherrschen Moderations- und Präsentationstechniken für Live- und Online-Formate.
- setzen Projekte eigenständig vom Konzept bis zur Auswertung um und handeln flexibel in Bezug auf neue Medienformate.

- reflektieren kritisch die Wirkung und Verantwortung von Modekommunikation im digitalen Raum.

B4-GG4-WP2 Wahlpflichtmodul Grundlehre Gestaltung 4

B4-GG4a-WP2 Digitales Modedesign

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- erweitern ihre Fähigkeiten im kompetenten Umgang mit fachspezifischer Software für digitales Modedesign, Kollektionserstellung und visuelle Präsentationen.
- erstellen eigenständig digitale Farb- und Designkonzepte und entwickeln daraus anschauliche Darstellungen sowie funktionsfähige digitale Prototypen.
- setzen Design- und Konzeptideen mithilfe spezialisierter Software professionell und gestalterisch überzeugend um.
- wenden digitale Werkzeuge souverän und zielgerichtet zur Entwicklung, Dokumentation und Präsentation von Kollektionen an.
- analysieren, reflektieren und präsentieren ihre Arbeitsweisen, Prozesse und Ergebnisse im digitalen Kontext.
- entwickeln ihre eigenständigen Arbeitsmethoden weiter und vertiefen ihr konzeptionelles Denken im digitalen Designprozess.
- nutzen Methoden des Zeit- und Projektmanagements eigenständig, um digitale Designprozesse effizient zu strukturieren.

B4-GG4b-WP2 Digitaler Textildruck

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- vertiefen ihre Kompetenzen im versierten Umgang mit fachspezifischer Software für digitalen Textildruck, Kollektionserstellung und visuelle Präsentationen.
- gestalten eigenständig digitale Farb- und Designkonzepte und bereiten diese für den textilen Druckprozess professionell auf.
- entwickeln ein konsistentes Portfoliokonzept für ihre Arbeiten und setzen dieses mithilfe geeigneter Softwarelösungen überzeugend um.
- wenden digitale Werkzeuge souverän und zielgerichtet zur Entwicklung, Dokumentation und Präsentation textiler Entwürfe an.

- analysieren, reflektieren und präsentieren ihre Arbeitsweisen, Erfahrungen und Ergebnisse im digitalen Gestaltungsprozess.
- entwickeln ihre eigenständigen Arbeitsmethoden weiter und vertiefen ihr konzeptionelles Denken im Kontext digitaler Druckgestaltung.
- nutzen Methoden des Zeit- und Projektmanagements eigenständig, um digitale Design- und Druckprozesse effizient zu planen und umzusetzen.

B4-SG3 Schnittgestaltung 3

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- drapieren experimentelle Projekte nach Vorgaben und vertiefen dabei ihr dreidimensionales Form- und Gestaltungsverständnis.
 - erstellen experimentelle Flachschnitte im Maßstab 1:1.
 - führen Anproben durch und korrigieren eigenständig Proportionen sowie Passform.
 - erwerben Wissen über Fall, Wirkung und Verhalten unterschiedlicher Materialien am Körper sowie über den Einfluss verschiedener Fadenläufe.
 - verstehen und wenden grundlegende Drapiertechniken an, wie das Arbeiten im schrägen Fadenlauf, das Setzen und Verteilen von Mehrweite sowie das Modellieren von Volumen direkt am Kleidungsstück.
- analysieren die Wechselwirkung zwischen Material, Körper und Schwerkraft und übertragen diese Erkenntnisse in gestalterische Entscheidungen
- entwickeln ein Gefühl für Balance, Proportion und Linienführung beim Drapieren auf der Büste.

B4-WS Wissenschaftliches Schreiben im Designkontext

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- wenden praxisorientierte und wissenschaftliche Recherchetechniken an und bewerten recherchierte Quellen kritisch in Hinblick auf Qualität und Relevanz für die eigene Forschung.
- kennen die Leitlinien zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis und beherrschen die sich daraus abgeleiteten Anforderungen an Methoden, Standards und Dokumentation ihrer Forschungsergebnisse im Kontext des Fachgebiets Design.
- erweitern ihre Kenntnisse über die Methoden und Teilprozesse im Modedesignprozess.

- verfassen wissenschaftliche Texte im Modedesignkontext.
- übertragen ihr Wissen auf andere Dokumentationsformate im Designkontext, z.B. Moodboards, Journals oder Lookbooks.

B5-DD1 Designdiskurs 1

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen die wichtigsten Entwicklungen, Chancen und Karrierewege in der Modeindustrie und setzen diese in Beziehung zu relevanten gesellschaftlichen Entwicklungen.
- erwerben theoretisches und faktisches Wissen im Zusammenspiel mit Branchenerfahrungen und reflektieren dieses kritisch.
- identifizieren relevante Forschungsthemen für ihr Hauptprojekt oder ihre Bachelorarbeit und formulieren präzise forschungsleitende Fragestellungen.
- wenden kritisches Denken an, um Branchenpraktiken, Modediskurse und gesellschaftliche Veränderungen fundiert zu bewerten.
- integrieren Wissen über Branchentrends und gesellschaftliche Entwicklungen reflektiert in ihre Projekte, Recherchen und Forschungsarbeiten.
- entwickeln unabhängige analytische Fähigkeiten, um die Relevanz und Tragweite von Themen innerhalb der Mode und im gesellschaftlichen Kontext zu beurteilen.
- beteiligen sich aktiv an Diskussionen und demonstrieren methodische sowie soziale Kompetenzen bei der Bewertung und Argumentation aktueller Entwicklungen in der Mode.
- kommunizieren komplexe Inhalte klar und nachvollziehbar und nutzen geeignete Methoden, um analytische Erkenntnisse überzeugend zu präsentieren.
- reflektieren ihre eigene Position innerhalb aktueller Modediskurse und leiten daraus eigenständige Perspektiven für zukünftige Projekte ab.

B5-DHP3 Design Hauptprojekt 3

B5-DHP3a Kollektionsprojekt 3

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen das Zusammenspiel ihrer eigenen künstlerischen Identität mit der Identität einer Marke und berücksichtigen dieses im Designprozess.

- vertiefen ihr Wissen über Methoden des Projektmanagements im Kontext der Kollektionsentwicklung.
- kennen die Funktionen und Rollen innerhalb eines professionellen Designteams.
- verfügen über Grundlagenwissen zu Marken- und Unternehmensplanung.
- analysieren Zielgruppen, Marktpositionen und relevante Wettbewerbsumfelder.
- kennen Marketing-, Public-Relations- und Präsentationsmethoden und ordnen deren Einsatz im Modekontext ein.
- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse in Schnittgestaltung, Verarbeitungstechnik, Material- und Garnauswahl sowie materialspezifischer Fertigung.
- erarbeiten ein produktbezogenes Kollektionskonzept und setzen dieses unter Berücksichtigung der Marken-DNA als Designteam um.
- planen Arbeitsabläufe unter realistischen zeitlichen, organisatorischen und gestalterischen Vorgaben.
- wenden erworbenes Wissen im Designprozess an und leiten daraus Aufgaben, Zuständigkeiten und Arbeitsabläufe für das Designteam ab.
- arbeiten konstruktiv und kommunikationsstark im Team und geben sich gegenseitig professionelles, lösungsorientiertes Feedback.
- lösen Konflikte eigenständig und verantwortungsvoll.
- erstellen einen Produktgruppenplan (Kollektionsmatrix)
- wenden analoge Methoden (Skizzen, Drapagen) sowie digitale Werkzeuge (z. B. KI, CAD) sicher an.
- entwerfen ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses im Rahmen eines professionellen Fotoshootings um.
- dokumentieren den gesamten Arbeitsprozess anhand von Moodboards, Skizzen, Drapagefotos und vergleichbaren visuellen Materialien.
- entwickeln im Team ein schlüssiges Präsentationskonzept und setzen dieses um.

B5-DHP3b Knitwear Design

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen das Zusammenspiel ihrer eigenen künstlerischen Identität mit der Identität einer Marke und berücksichtigen dies im gesamten Knitwear-Designprozess.
- vertiefen ihr Wissen über Methoden des Projektmanagements in der Planung und Entwicklung von Strickkollektionen.
- kennen die Funktionen und Rollen innerhalb eines Designteams und ordnen diese in strickspezifischen Entwicklungsprozessen ein.

- verfügen über Grundlagenwissen zu Marken- und Unternehmensplanung im Mode- und Strickbereich.
- analysieren Zielgruppen, Marktpositionen und relevante Trends speziell im Knitwear-Segment.
- kennen Marketing-, Public-Relations- und Präsentationsmethoden und reflektieren deren Einsatz im Kontext von Strickkollektionen.
- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse in Schnittgestaltung, Stricktechnik, Material- und Garnauswahl sowie strickspezifischer Fertigung.
- erarbeiten ein produktbezogenes Knitwear-Kollektionskonzept und setzen dieses unter Berücksichtigung der Marken-DNA im Team um.
- planen Arbeitsabläufe unter realistischen zeitlichen, gestalterischen und produktionstechnischen Vorgaben.
- wenden erworbenes Wissen im Design- und Strickentwicklungsprozess an und leiten daraus Aufgaben, Zuständigkeiten und Abläufe für das Team ab.
- arbeiten konstruktiv und kommunikationsstark im Team und geben sich gegenseitig professionelles, lösungsorientiertes Feedback.
- lösen Konflikte eigenständig und verantwortungsvoll innerhalb des Projektablaufs.
- wenden analoge Methoden (Skizzen, Strickproben, Drapagen) sowie digitale Werkzeuge (z. B. KI, CAD, Stricksimulation) sicher an.
- entwerfen ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses im Rahmen eines professionellen Fotoshootings um.
- dokumentieren den gesamten Entwicklungsprozess anhand von Moodboards, Strickmustern, technischen Skizzen und visuellen Prozessmaterialien.
- entwickeln im Team ein stimmiges Präsentationskonzept und setzen dieses überzeugend um.

B5-DHP3c Sustainable Identity 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen das Zusammenspiel ihrer eigenen künstlerischen Identität mit der Identität einer Marke und reflektieren dies im Hinblick auf nachhaltige Gestaltungsansätze.
- vertiefen ihr Wissen über Methoden des Projektmanagements, insbesondere im Kontext nachhaltiger Design- und Produktionsprozesse.
- kennen die Funktionen und Rollen innerhalb eines Designteams und ordnen diese unter Berücksichtigung nachhaltiger Verantwortlichkeiten ein.

- verfügen über Grundlagenwissen zu Marken- und Unternehmensplanung mit Fokus auf nachhaltige Positionierungsstrategien.
- analysieren Zielgruppen, Marktpositionen sowie relevante Nachhaltigkeits- und Konsumtrends.
- kennen Marketing-, Public-Relations- und Präsentationsmethoden und reflektieren deren Einsatz in nachhaltigkeitsorientierten Kommunikationskonzepten.
- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse in Schnittgestaltung, Verarbeitungstechnik, Material- und Garnauswahl sowie materialspezifischer Fertigung unter besonderer Berücksichtigung ökologischer und sozialer Kriterien.
- erarbeiten ein produktbezogenes, nachhaltigkeitsorientiertes Kollektionskonzept und setzen dieses im Team unter Berücksichtigung der Marken-DNA um.
- planen Arbeitsabläufe realistisch und ressourcenschonend unter Verwendung nachhaltiger Prozessstrategien.
- wenden ihr Wissen im Designprozess an und leiten daraus teambezogene Aufgaben, Zuständigkeiten und nachhaltige Arbeitsabläufe ab.
- arbeiten konstruktiv und kommunikationsstark im Team und geben sich gegenseitig lösungsorientiertes Feedback.
- lösen Konflikte eigenständig und verantwortungsvoll auch im Spannungsfeld zwischen Kreativität, Funktionalität und Nachhaltigkeit.
- erstellen einen Produktgruppenplan (Kollektionsmatrix)
- wenden analoge Methoden (Skizzen, Drapagen) sowie digitale Werkzeuge (z. B. KI, CAD) sicher an und evaluieren deren Potenziale hinsichtlich Ressourcenreduktion.
- entwerfen ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses professionell in einem Fotoshooting um, unter Einbezug nachhaltiger Produktionsentscheidungen.
- dokumentieren den gesamten Arbeitsprozess anhand von Moodboards, Skizzen, Drapingfotos und weiteren visuellen Materialien nachvollziehbar und transparent.
- entwickeln im Team ein schlüssiges Präsentationskonzept und setzen dieses überzeugend um.

B5-DHP3d Digital Fashion Collection 3

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen das Zusammenspiel ihrer eigenen künstlerischen Identität mit der Identität einer Marke und übertragen dies auf digitale und virtuelle Designprozesse.
- vertiefen ihr Wissen über Methoden des Projektmanagements im Kontext digitaler Kollektionsentwicklung.

- kennen die verschiedenen Funktionen und Rollen innerhalb eines Designteams und ordnen diese im digitalen Workflow ein.
- verfügen über Grundlagenwissen zu Marken- und Unternehmensplanung, insbesondere in Bezug auf digitale Modeprodukte und virtuelle Markenführung.
- analysieren Zielgruppen, Marktpositionen sowie Entwicklungen im digitalen Fashion- und Virtual-Consumer-Markt.
- kennen Marketing-, Public-Relations- und Präsentationsmethoden und reflektieren deren Einsatz im digitalen und phygitalen Modekontext.
- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse in Schnittgestaltung, Material- und Garnauswahl sowie Verarbeitung – inklusive ihrer digitalen Übersetzung in 3D- und Simulationssoftware.
- erarbeiten ein digitales, produktbezogenes Kollektionskonzept und setzen dieses im Team unter Berücksichtigung der Marken-DNA um.
- planen Arbeitsabläufe unter realistischen und digitalen Produktionsvorgaben sowie technischen Rahmenbedingungen.
- wenden ihr Wissen im digitalen Designprozess an und leiten daraus Aufgaben, Zuständigkeiten und strukturierte Team-Workflows ab.
- arbeiten konstruktiv und kommunikationsstark als digitales Designteam und geben sich gegenseitig lösungsorientiertes Feedback.
- lösen Konflikte eigenständig und verantwortungsbewusst innerhalb virtueller Entwicklungsprozesse.
- erstellen ein Produktmanagement- und Marketingkonzept, das auch digitale Vermarktungsstrategien und virtuelle Zielgruppen berücksichtigt.
- wenden analoge Methoden (Skizzen, Drapagen) sowie digitale Tools wie KI, CAD, 3D-Simulation und digitale Materialbibliotheken sicher an.
- entwerfen ein digitales Styling- und Präsentationskonzept und setzen dieses z. B. in virtuellen Showrooms, Renderings oder digitalen Fotoshootings um.
- dokumentieren den gesamten Designprozess anhand von Moodboards, digitalen Skizzen, Simulationen und weiteren visuellen Materialien.
- entwickeln ein überzeugendes Präsentationskonzept und setzen dieses professionell im physischen oder digitalen Raum um.

B5-DHP3e Menswear / Genwear**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- verstehen das Zusammenspiel ihrer eigenen künstlerischen Identität mit der Identität einer Marke und berücksichtigen dies im Designprozess.
- vertiefen ihr Wissen über Methoden des Projektmanagements im Kontext der Kollektionsentwicklung.
- kennen die verschiedenen Funktionen und Rollen innerhalb eines Designteams.
- verfügen über Grundlagenwissen zu Marken- und Unternehmensplanung.
- analysieren Zielgruppen, Marktpositionen und relevante Wettbewerbsumfelder.
- kennen Marketing-, Public-Relations- und Präsentationsmethoden und ordnen deren Einsatz im Modekontext ein.
- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse in Schnittgestaltung, Verarbeitungstechnik, Material- und Garnauswahl sowie materialspezifischer Fertigung.
- erarbeiten ein produktbezogenes Kollektionskonzept und setzen dieses unter Berücksichtigung der Marken-DNA als Designteam um.
- planen Arbeitsabläufe unter realistischen zeitlichen und organisatorischen Vorgaben.
- wenden ihr Wissen im Designprozess an und leiten daraus Aufgaben, Zuständigkeiten und strukturierte Arbeitsabläufe für das Team ab.
- arbeiten konstruktiv und kommunikationsstark im Designteam und geben sich gegenseitig professionelles, lösungsorientiertes Feedback.
- lösen Konflikte eigenständig und verantwortungsbewusst.
- erstellen einen Produktgruppenplan (Kollektionsmatrix)
- wenden analoge Methoden (Skizzen, Drapagen) sowie digitale Werkzeuge (z. B. KI, CAD) sicher an.
- entwerfen ein Styling- und Fotokonzept und setzen dieses in einem professionellen Fotoshooting um.
- dokumentieren den gesamten Arbeitsprozess mit Moodboards, Skizzen, Drapingfotos und weiteren visuellen Materialien.
- entwickeln im Team ein schlüssiges Präsentationskonzept und setzen dieses überzeugend um.

B5-MM2 Modemanagement und Modemarketing 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen den Zusammenhang zwischen strategischen und operativen Aufgaben des Fashionmanagements und setzen dieses Wissen in praxisnahen Szenarien ein.
- managen Produktportfolios und treffen fundierte Entscheidungen zur Kollektionsplanung, -steuerung und Sortimentsentwicklung.

- bewerten unterschiedliche Vertriebswege und wählen geeignete Distributionskanäle auf Basis von Marktanalysen und Zielgruppendaten aus.
- kennen Methoden der Preisfindung unter Berücksichtigung von Produktionskosten, Marktgegebenheiten, Wettbewerb und Zielgruppen und wenden diese reflektiert an.
- entwickeln strategische Ansätze für Marken- und Produktkommunikation.
- integrieren Nachhaltigkeitsaspekte in ihr professionelles Handeln
- erweitern und vertiefen ihr Verständnis der wirtschaftlichen, organisatorischen und kreativen Zusammenhänge im Modemanagement.
- arbeiten konstruktiv in Teams, tauschen Wissen und Perspektiven aus und reflektieren unterschiedliche Standpunkte, um gemeinsame Lösungen zu entwickeln.
- stärken ihre Fähigkeit, eigenständige Problemlösungen zu entwickeln und kreative Visionen mit wirtschaftlichen Anforderungen in Einklang zu bringen.
- nutzen Präsentations- und Kommunikationsmethoden, um Entscheidungen klar, überzeugend und adressatengerecht zu vermitteln.

B5-SG4-WP3 Wahlpflichtmodul Schnittgestaltung 4

B5-SG4a-WP3 CAD Schnittkonstruktion

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- erstellen produktionsfähige Schnitte mithilfe branchenüblicher Software.
- vertiefen ihre Kenntnisse in der industriellen Schnittgestaltung und Produktion und übertragen diese auf digitale Schnittsysteme.
- beherrschen die Grundlagen der digitalen Gradierung und wenden diese methodisch korrekt auf unterschiedliche Größenläufe an.
- entwickeln eigenständig sortimentsbezogene digitale Modellschnitte und gradieren diese in vollständigen Größenserien.
- fertigen digitale Modellschnitte für die serielle Verarbeitung an und berücksichtigen dabei technische Anforderungen wie Passform, Verarbeitung, Produktionslogik und Materialeinsatz.
- analysieren und optimieren digitale Schnitte hinsichtlich industrieller Umsetzbarkeit, Produktionsökonomie und Qualitätsstandards.
- dokumentieren schnitttechnische Entwicklungsprozesse strukturiert und kommunizieren diese klar in digitalen Produktionsunterlagen.

B5-SG4b-WP3 CAD Schnittgestaltung**Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse im Umgang mit spezialisierter 3D-Software.
- entwickeln digitale Farb- und Designkonzepte und visualisieren ihre Entwürfe mithilfe geeigneter Spezialsoftware professionell.
- erarbeiten ein Präsentationskonzept für ihre Arbeiten und setzen dieses mithilfe passender Software klar, strukturiert und adressatengerecht um.
- setzen Software sicher zur Entwicklung und Darstellung digitaler Prototypen, Dokumentationen und Präsentationen ein.
- analysieren und reflektieren gestalterische Erfahrungen, Arbeitsprozesse und Ergebnisse und präsentieren diese überzeugend.
- entwickeln eigenständige und strukturierte digitale Arbeitsweisen, die ihren professionellen Designprozess unterstützen.
- fördern ihr konzeptionelles Denken und übertragen dieses reflektiert auf digitale Entwurfsprozesse.
- gehen sicher und kompetent mit multimedialen Werkzeugen um.
- wenden Methoden des Zeit- und Projektmanagements selbstständig an, um komplexe digitale Designprojekte effizient zu planen und umzusetzen.

B5-VT4-WP4 Wahlpflichtmodul Verarbeitungstechnologie 4**B5-VT4a-WP4 Strickdesign/ Stricktechnologie****Lernergebnisse und Kompetenzen**

Die Studierenden:

- vertiefen die Grundlagen der industriellen Herstellung von Maschenware und verstehen komplexere technische Abläufe in der Strickproduktion.
- vertiefen ihr Verständnis für die Komposition gestrickter Flächen und Formen und analysieren deren gestalterische und funktionale Wirkung.
- recherchieren strickspezifisch und nutzen Recherchemethoden, um Material, Technik, Struktur und Einsatzbereiche fundiert zu untersuchen.
- denken konzeptionell im Strickkontext und wenden dieses Denken gezielt in der Entwicklung eigener Strickdesigns an.
- entwickeln Lösungswege im Zusammenspiel von CAD-Anwendungen, gestalterischen Zielsetzungen und strickspezifischer Verarbeitungstechnik und setzen diese praktisch um.

- kombinieren digitale Stricktechnik, Materialwahl und strukturelle Gestaltung reflektiert, um innovative Strickflächen und -formen zu entwickeln.
- dokumentieren stricktechnische Entwicklungsprozesse nachvollziehbar und kommunizieren diese verständlich in technischen und gestalterischen Darstellungen.

B5-VT4b-WP4 Textile Flächengestaltung /-manipulation und Digitaldruck

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- vertiefen die Grundlagen der digitalen und analogen Print- und Flächengestaltung im textilen Bereich.
- erweitern ihr spezifisches Wissen in der textilen Flächengestaltung bis hin zur Entwicklung textiler Printkollektionen.
- gewinnen ein vertieftes Verständnis für Gestaltungsprozesse digitaler und analoger Technologien der textilen Oberflächengestaltung, insbesondere in deren Kombination und hybrider Anwendung.
- wenden spezialisierte Software zur Entwicklung und Darstellung komplexer Kollektionen, Dokumentationen und Präsentationsformen sicher an.
- analysieren, reflektieren und präsentieren gestalterische Erfahrungen, Arbeitsweisen und Arbeitsergebnisse methodisch fundiert.
- entwickeln eigenständige und komplexe Arbeitsweisen weiter und strukturieren ihren kreativen Prozess zunehmend selbstverantwortlich.
- vertiefen ihr konzeptionelles Denken und übertragen dieses reflektiert auf textile Flächengestaltungen und Printentwicklungen.
- gehen souverän mit multimedialen Werkzeugen um und nutzen deren Potenzial für innovative Oberflächen- und Printgestaltungen.
- experimentieren mit textilen Manipulationstechniken und verbinden digitale Printverfahren mit haptischen, strukturellen oder analogen Eingriffen, um neue textile Ausdrucksformen zu entwickeln.
- dokumentieren Flächengestaltungsprozesse nachvollziehbar und kommunizieren technische wie gestalterische Entscheidungen klar in visuellen Präsentationsformaten.

B6-DD2 Designdiskurs 2

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- verstehen zentrale Entwicklungen in Modeindustrie und Gesellschaft.

- erwerben theoretisches und faktisches Wissen und reflektieren dieses kritisch.
- wenden kritisches Denken auf Branchenpraktiken und gesellschaftliche Veränderungen an.
- identifizieren und formulieren relevante Forschungsthemen für Projekte und Abschlussarbeiten.
- integrieren Branchentrends und gesellschaftliche Entwicklungen in ihre Recherchen und Projekte.
- entwickeln analytische Fähigkeiten zur Beurteilung moderelevanter Themen.
- beteiligen sich aktiv an digitalen Diskussionen und bewerten Entwicklungen methodisch und sozial kompetent.
- präsentieren analytische Inhalte klar in digitalen Formaten.
- reflektieren ihre eigene Position in Modediskursen und leiten daraus fundierte Standpunkte ab.

B6-FP Fachpraktikum

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- wenden ihr theoretisches Wissen und ihre gestalterischen Fähigkeiten praxisnah an und entwickeln diese im professionellen Umfeld weiter.
- verstehen Strukturen, Abläufe und Anforderungen der Modebranche bzw. Kreativwirtschaft und analysieren diese.
- arbeiten effektiv in multidisziplinären Teams und kommunizieren professionell mit Fachkräften aus Design, Produktion und angrenzenden Bereichen.
- entwickeln kreative Lösungen für praktische Herausforderungen in Entwurf und Produktion.
- übernehmen eigenständig Aufgaben, halten Fristen ein und handeln verantwortungsvoll.
- reflektieren ihre Praxiserfahrungen, erkennen eigene Stärken und Entwicklungspotenziale und nutzen diese für ihre berufliche Weiterentwicklung.
- vertiefen Kenntnisse zu Entwurfsprozessen, Materialverarbeitung, Produktionstechniken und kreativen Konzepten in realen Arbeitsumgebungen.
- strukturieren Arbeitsabläufe effizient, nutzen professionelles Zeitmanagement und steuern kreative Prozesse zielgerichtet.
- stärken ihre Kommunikations-, Team- und interkulturellen Kompetenzen im professionellen Kontext.
- wenden moderne Designsoftware, digitale Werkzeuge und innovative Technologien entsprechend ihrem Einsatzgebiet an.
- erwerben ein Grundverständnis für Marktmechanismen, Kundenbedürfnisse, Kalkulation und wirtschaftliche Anforderungen der Branche.

- fördern ihren kreativen Ausdruck und entwickeln innovative Designlösungen unter realen Bedingungen.

B7-DD3 Designdiskurs 3

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- setzen ihr entwickeltes Kollektionskonzept professionell um und präsentieren es überzeugend.
- wählen geeignete Materialien, Techniken und digitale Tools aus und wenden diese zielgerichtet an.
- realisieren Schnitte, Drapagen und 3D-Simulationen passgenau und gestaltungsorientiert.
- organisieren das Designprojekt von der Planung bis zur Fertigstellung strukturiert und effizient.
- prüfen, optimieren und finalisieren Prototypen bzw. digitale Modelle für eine präsentationsreife Umsetzung.
- begründen ihre gestalterischen Entscheidungen und vertreten diese souverän im fachlichen Diskurs.
- verfügen über Entwurfs-, technische und Präsentationskompetenz im physischen wie im digitalen Raum.
- arbeiten selbstorganisiert, nutzen digitale Tools sicher und führen Qualitätskontrollen im Entwicklungsprozess durch.
- reflektieren ihre Arbeit kritisch und stärken Teamfähigkeit, Feedbackkompetenz, Zeitmanagement und Ausdauer.

B7-BA Bachelorarbeit

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- entwickeln eine Abschlussarbeit, die Design-Research-Methoden nutzt und wissenschaftliche Analyse mit einem klaren gestalterischen Schwerpunkt verbindet.
- bearbeiten komplexe Themenfelder eigenständig und finden kreative, praxisorientierte Lösungen.
- verfassen eine Bachelorarbeit nach wissenschaftlichen Standards und verknüpfen diese eng mit ihrer eigenen gestalterischen Position.
- verfügen über gestalterische, technische sowie forschungs- und analysebezogene Fachkompetenzen, nutzen verschiedene Kreativtechniken sicher zur Ideenfindung und Weiterentwicklung.
- nutzen Methoden des Modedesigns, um ein individuelles, themenbezogenes Kollektionskonzept zu entwickeln, umzusetzen, zu dokumentieren und zu reflektieren.

- verstehen Recherche als kreativen Motor und übertragen wissenschaftliche Erkenntnisse in ein ausdrucksstarkes gestalterisches Werk.
- entwerfen und realisieren eigenständig ein individuelles Design- und Kollektionskonzept.
- reflektieren kritisch ihren kreativen Prozess und leiten daraus neue Impulse für ihre gestalterische Weiterentwicklung ab.
- setzen sich fundiert mit wissenschaftlichen Erkenntnissen auseinander und nutzen diese gezielt als Basis und Inspiration für ihre gestalterische Umsetzung.
- wenden Methoden der Konzeptentwicklung, Präsentation und Dokumentation professionell an.

B7-BS Bachelorseminar und Abschlusskolloquium

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden:

- finden und grenzen ein Thema passend zu ihrer gestalterischen Handschrift, ihrem Studienprofil und relevanten Markt- und Trendbezügen ein.
- wenden die im Studium erlernten Methoden der wissenschaftlichen Recherche und der Recherche im Designkontext an und dokumentieren die Ergebnisse den Anforderungen an gute wissenschaftliche Praxis entsprechend.
- planen Zeitabläufe und Meilensteine für Recherche, Designphase, Produktion und Dokumentation strukturiert und realistisch.
- wenden Kreativtechniken wie Brainstorming, Design Sprints und iterative Prototypenentwicklung an.
- arbeiten selbstständig unter Zeitdruck und strukturieren komplexe Aufgaben eigenverantwortlich.
- reflektieren ihre Arbeit kritisch und gehen konstruktiv mit Feedback um.
- stärken ihre Eigenständigkeit, Team- und Kooperationsfähigkeit sowie ihre Reflexions- und Feedbackkultur.
- beachten alle formalen Anforderungen der Hochschule, inklusive Abgabefristen und Prüfungsabläufen.
- präsentieren die Ergebnisse ihrer Bachelorarbeit im Abschlusskolloquium adressatengerecht, mit sicherer Rhetorik, Körpersprache und Selbstbewusstsein.

B1-FS Erste Fremdsprache

Englisch B2.1 Fachsprache Gestaltung **oder** Französisch /Spanisch B1.2 Fachsprache Wirtschaft **oder**

Deutsch¹ als Fremdsprache B2.2 Fachsprache Wirtschaft**Lernergebnisse und Kompetenzen**Englisch B2.1 Gestaltung

Die Studierenden

- werden in die Fachsprache Gestaltung eingeführt,
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse weiter,
- verstehen die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen,
- verstehen und präsentieren relevante Themen im eigenen Fachgebiet,
- können angemessen flüssige Gespräche führen,
- können Texte zu einer Reihe fachlicher Themen klar und detailliert verfassen,
- können den eigenen Standpunkt zu einem fachlichen Thema darlegen.

Französisch/Spanisch B1.2 Wirtschaft

Die Studierenden

- werden in die Fachsprache Wirtschaft (Französisch, Spanisch) eingeführt,
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse weiter, verstehen den wesentlichen Inhalt klarer standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Studium usw.
- erwerben Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird
- können sich einfach und zusammenhängend über vertraute Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse äußern
- können über Erfahrungen und Ereignisse berichten sowie Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben
- können kurze Erklärungen und Begründungen zu Plänen und Ansichten geben.

Deutsch als Fremdsprache B2.2 Wirtschaft

Die Studierenden

- erlangen hohe fachsprachliche Kompetenz auf dem Gebiet Technik oder Wirtschaft,
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse weiter,
- verstehen die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen,

¹ gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch gemäß § 10 Abs. 4

- können relevante Themen im eigenen Fachgebiet präsentieren und an Fachdiskussionen teilnehmen,
- können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist,
- können Texte zu einem breiten Themenspektrum des eigenen Fachgebiets klar strukturiert und detailliert verfassen,
- können den eigenen Standpunkt zu einem fachlichen Thema darlegen sowie Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze benennen.

B6-Erste Fremdsprache 2

Englisch B2.2 Fachsprache Gestaltung **oder** Französisch/Spanisch B2.1 Fachsprache Wirtschaft **oder**
Deutsch als Fremdsprache C1.1 Fachsprache Wirtschaft

Lernergebnisse und Kompetenzen

Englisch B2.2 Gestaltung

Die Studierenden

- erlangen hohe fachsprachliche Kompetenz auf dem Gebiet Gestaltung,
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) aufbauend auf dem Modul Erste Fremdsprache 1 weiter,
- verstehen die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen
- können relevante Themen im eigenen Fachgebiet präsentieren und an Fachdiskussionen teilnehmen
- können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist
- können Texte zu einem breiten Themenspektrum des eigenen Fachgebiets klar strukturiert und detailliert verfassen
- können den eigenen Standpunkt zu einem fachlichen Thema darlegen sowie Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze benennen

Französisch/Spanisch B2.1 Wirtschaft

Die Studierenden

- erlangen weitere fachsprachliche Kompetenz auf dem Gebiet der Wirtschaft (Französisch, Spanisch),
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) aufbauend auf dem Modul Erste Fremdsprache 1 weiter,
- verstehen die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen,
- verstehen und präsentieren relevante Themen im eigenen Fachgebiet,
- können angemessen flüssige Gespräche führen,

- können Texte zu einer Reihe fachlicher Themen klar und detailliert verfassen,
- können den eigenen Standpunkt zu einem fachlichen Thema darlegen.

Deutsch als Fremdsprache C1.1 Wirtschaft

Die Studierenden

- erlangen sehr hohe fachsprachliche Kompetenz auf dem Gebiet der Wirtschaft,
- entwickeln alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) aufbauend auf dem Modul Erste Fremdsprache 1 weiter,
- verstehen ein breites Spektrum anspruchsvoller und umfangreicher Texte und erfassen dabei auch implizite Bedeutungen,
- können sich spontan und fließend ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen ausdrücken,
- gebrauchen die Sprache flexibel und wirksam im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext,
- können sich klar, gut strukturiert und detailliert zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden.

B6-Zweite Fremdsprache

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden erlangen in Abhängigkeit der vorhandenen Vorkenntnisse allgemein- und/oder fachsprachliche Kenntnisse in allen Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) entsprechend der von ihnen frei aus dem Angebot der ZE FS gewählten Fremdsprache und Niveaustufe (A1 bis C1.2).

B6-AWE-Modul

Lernergebnisse und Kompetenzen

Die Studierenden

- erwerben überfachliche bzw. fachübergreifende, insbesondere soziale und kommunikative Kompetenzen („soft skills“) und/oder
- gewinnen vertieften Einblick in geistes-, kommunikations-, gesellschafts- und kulturwissenschaftliche Denk- und Herangehensweisen und/oder
- sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, andere Kulturen besser zu verstehen und in anderen kulturellen Kontexten zu agieren und/oder
- gewinnen vertiefte Einblicke in die Potenziale und Probleme interdisziplinärer wissenschaftlicher Kooperation.

Anlage 7 Spezifika des Diploma Supplements in deutscher Sprache**1. ANGABEN ZUM INHABER/ZUR INHABERIN DER QUALIFIKATION**

1.1/1.2 Familienname(n) / Vorname(n)

1.3 Geburtsdatum (TT/MM/JJJJ)

1.4 Matrikelnummer oder Code zur Identifizierung des/der Studierenden (wenn vorhanden)

2. ANGABEN ZUR QUALIFIKATION

2.1 Bezeichnung der Qualifikation und (wenn vorhanden) verliehener Grad (in der Originalsprache)

Bachelor of Arts (B.A.)

2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation

Modedesign

2.3 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat (in der Originalsprache)

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) (University of Applied Sciences, Hochschule (FH)/staatlich)

2.4 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung (falls nicht mit 2.3 identisch), die den Studiengang durchgeführt hat (in der Originalsprache)

2.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)

Deutsch

3. ANGABEN ZU EBENE UND ZEITDAUER DER QUALIFIKATION

3.1 Ebene der Qualifikation

Erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss an einer Fachhochschule (siehe Abschnitte 8.1 und 8.4.1) inklusive einer Bachelorarbeit

3.2 Offizielle Dauer des Studiums (Regelstudienzeit) in Leistungspunkten und/oder Jahren

Regelstudienzeit:	7 Semester (3,5 Jahre)
Arbeitsaufwand (Workload):	6300 Stunden
ECTS-Leistungspunkte:	210
davon Bachelorarbeit	12
und Abschlusskolloquium	3

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- allgemeine Hochschulreife oder Fachhochschulreife oder Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 1 oder 2 Berliner Hochschulgesetz (s. Abschnitt 8.7) und
- Nachweis über die studiengangbezogene Eignung gem. § 10 Abs. 5 Satz 1 BerlHG für den Bachelorstudiengang Modedesign - siehe Zugangs- und Zulassungsordnung

4. ANGABEN ZUM INHALT DES STUDIUMS UND ZU DEN ERZIELTEN ERGEBNISSEN

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

Das Bachelorstudium Modedesign an der HTW Berlin ist praxis- und projektorientiert ausgerichtet und verbindet wissenschaftliche, gestalterische und technische Kompetenzen. Die Studierenden arbeiten in integrierten, anwendungsbezogenen Projekten, die in den Studios und Laboren der Hochschule durchgeführt werden.

Grundlage der Ausbildung ist ein modular aufgebautes Curriculum, das analoge und digitale Gestaltungsmethoden umfasst. Dazu zählen u. a. Darstellungstechniken, Trend- und

Marktanalysen, Entwurfs- und Kollektionsprojekte, Schnittkonstruktion, Bekleidungstechnologie, CAD-gestützte Designprozesse, Fashionmanagement und Marketing. Ergänzend erwerben die Studierenden Kompetenzen in Strick- und Flächengestaltung, Modepräsentation, Sprachen sowie im Produkt- und Prozessmanagement.

Ziel des Studiums ist es, die Studierenden dazu zu befähigen, kreative Kommunikations- und Produktprozesse selbstständig zu entwickeln, wissenschaftlich fundiert zu recherchieren und gestalterisch umzusetzen. Sie lernen, analoge und digitale Entwurfsstrategien in zwei- und dreidimensionalen Kontexten professionell und international anschlussfähig einzusetzen.

Die Absolvent*innen verfügen über ein breites Verständnis kultureller, soziologischer, ökonomischer, technischer und ökologischer Zusammenhänge der Mode- und Bekleidungsbranche. Sie sind in der Lage, komplexe Aufgabenstellungen zu analysieren, geeignete Lösungskonzepte zu entwickeln und kreative Prozesse interdisziplinär zu koordinieren.

4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten

Zusammensetzung des Studiengangs:

Pflichtmodule	105 ECTS-LP
Wahlpflichtmodule	75 ECTS-LP
Fachpraktikum	15 ECTS-LP
Bachelorarbeit und Abschlusskolloquium	12 ECTS-LP + 3 ECTS-LP

Siehe Bachelorzeugnis mit weiteren Angaben zu den absolvierten Schwerpunktfächern und dem Thema der Bachelorarbeit sowie den Benotungen

4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)

Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote)

Zusammensetzung des Gesamtprädikats

85 % Modulnoten

15 % Abschlussprüfung (Bachelorarbeit und Abschlusskolloquium)

5. ANGABEN ZUR BERECHTIGUNG DER QUALIFIKATION**5.1 Zugang zu weiterführenden Studien**

Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Masterstudiums; die jeweilige Zugangs- und Zulassungsordnung für den Masterstudiengang kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen. (s. Abschnitt 8)

5.2 Zugang zu reglementierten Berufen (sofern zutreffend)

k. A.

6. WEITERE ANGABEN**6.1 Weitere Angaben**

Der Studiengang ist akkreditiert und trägt das Siegel des Akkreditierungsrats (siehe unter: www.akkreditierungsrat.de).

6.2 Weitere Informationsquellen

Webseite des Studiengangs: <https://md-bachelor.htw-berlin.de/>

Webseite der HTW Berlin: <http://www.HTW-Berlin.de>

Anlage 8 Spezifika des Diploma Supplements in englischer Sprache**1. INFORMATION IDENTIFYING THE HOLDER OF THE QUALIFICATION**

1.1/1.2 Family name(s)/1.2 First name(s)

1.3 Date of birth (dd/mm/yyyy)

1.4 Student identification number or code (if applicable)

2. INFORMATION IDENTIFYING THE QUALIFICATION

2.1 Name of qualification and (if applicable) title conferred (in original language)

Bachelor of Arts (B.A.)

2.2 Main field(s) of study for the qualification

Fashion Design

2.3 Name and status of awarding institution (in original language)

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) (University of Applied Sciences, Hochschule (FH)/ state-run)

2.4 Name and status of institution (if different from 2.3) administering studies (in original language)

2.5 Language(s) of instruction/examination

German

3. INFORMATION ON THE LEVEL AND DURATION OF THE QUALIFICATION

3.1 Level of the qualification

First professional qualification from a university of applied sciences (see sections 8.1 and 8.4.1), including a bachelor's thesis

3.2 Official duration of programme in credits and/or years

Standard period of study:	7 semesters (3.5 years)
Workload: 6,300 hours	6,300 hours
ECTS credits:	210
of which Bachelor's thesis:	12
and final colloquium:	3

3.3 Access requirement(s)

- General higher education entrance qualification or technical college entrance qualification or higher education entrance qualification in accordance with Section 11 (1) or (2) of the Berlin Higher Education Act (see Section 8.7) and
- Proof of suitability for the degree programme in accordance with Section 10 (5) sentence 1 BerlHG for the Bachelor's degree programme in Fashion Design – see Admission and Enrolment Regulations

4. INFORMATION ON THE PROGRAMME COMPLETED AND THE RESULTS OBTAINED**4.1 Mode of study**

Full-time study, on-campus study

4.2 Programme learning outcomes

The bachelor's degree programme in fashion design at HTW Berlin is practice- and project-oriented and combines scientific, creative and technical skills. Students work on integrated, application-oriented projects that are carried out in the university's studios and laboratories.

The programme is based on a modular curriculum that encompasses analogue and digital design methods. These include presentation techniques, trend and market analyses, design and collection projects, pattern construction, clothing technology, CAD-supported design processes, fashion management and marketing. In addition, students acquire skills in knitwear and surface design, fashion presentation, languages, and product and process management.

The aim of the programme is to enable students to independently develop creative communication and product processes, conduct scientifically sound research and implement their designs. They learn to use analogue and digital design strategies in two- and three-dimensional contexts in a professional and internationally compatible manner.

Graduates have a broad understanding of the cultural, sociological, economic, technical and ecological contexts of the fashion and clothing industry. They are able to analyse complex tasks, develop suitable solutions and coordinate creative processes in an interdisciplinary manner.

4.3 Programme details, individual credits gained and grades/marks obtained

Compulsory modules	105 ECTS credits
Elective modules	75 ECTS credits
Specialist internship	15 ECTS credits
Bachelor's thesis and final colloquium	12 ECTS credits + 3 ECTS credits

4.4 Grading system and, if available, grade distribution table

4.5 Overall classification of the qualification (in original language)

Final grade (unrounded final mark)

Composition of the overall grade

85% module marks

15% final examination (bachelor's thesis and final colloquium)

5. INFORMATION ON THE FUNCTION OF THE QUALIFICATION

5.1 Access to further study

The degree qualifies graduates to enrol in a master's programme; the respective admission and enrolment regulations for the master's programme may stipulate additional requirements. (see Section 8)

5.2 Access to a regulated profession (if applicable)

not specified

6. ADDITIONAL INFORMATION**6.1 Additional information**

The programme is accredited and bears the seal of the Accreditation Council (see: www.akkreditierungsrat.de).

6.2 Further information sources

Course website: <https://md-bachelor.htw-berlin.de/>

HTW Berlin website: <http://www.HTW-Berlin.de>