

Studienplan für das Bachelorstudium

Fashion & Technology

an der Kunstuniversität Linz

Akademischer Grad: Bachelor of Arts,
abgekürzt: BA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 15.03.2006

Der Senat der Kunstuniversität Linz erlässt aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Universitäten und ihre Studien (UG 2002, BGBl. Nr. 120/2002) i. d. g. F. das vorliegende Curriculum für das Bachelorstudium Fashion & Technology.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.04.2006,

geändert mit Beschluss des Senats am 23.11.2006,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 07.03.2007,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 05.03.2008,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 02.12.2009,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 03.03.2010,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 07.03.2012,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 11.06.2014,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 06.06.2018,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 25.05.2021.

Inhaltsverzeichnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil
 - 1.1 Schwerpunktsetzung
 - 1.2 Studienziele
 - 1.3 Qualifikationsprofil
2. Akademischer Grad
3. Aufbau und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Studienstruktur
 - 3.2 Module
 - 3.3 Studienübersicht und Lernziele des Studiums
 - 3.4 Exemplarischer Studienverlauf nach ECTS-Punkten
 - 3.5 Lehrveranstaltungstypen
4. Prüfungsordnung
 - 4.1 Zulassung zum Studium
 - 4.2 Sprachkenntnisse
 - 4.3 Prüfungen
 - 4.4 Bachelorzeugnis
5. Übergangsregelung

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium Fashion & Technology (abgekürzt F&T) an der Kunstuniversität Linz ist ein 6-semestriges Studium. Es vermittelt Kompetenzen zur Gestaltung, Fertigung und Präsentation im Bereich des zeitgenössischen Mode- und Accessoiresdesigns. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Vermittlung und Integration von Nachhaltigkeit, Inklusion und innovativen Technologien. Technologien und zukunftsorientiertes Modedesign werden dabei stets im Hinblick auf ihre kulturellen und sozialen Implikationen reflektiert.

1.1 Schwerpunktsetzung

Mode und Technologie erfahren derzeit eine rasante gemeinsame Entwicklung. Dadurch verändert sich die Art und Weise, wie Mode entworfen, produziert und wahrgenommen wird. In der Vergangenheit basierten technologische Entwicklungen in der Mode vor allem auf neuen Materialien oder Produktionsmethoden. Heute stehen die Einsatzmöglichkeiten von traditionellen und neuartigen Technologien für Design- und Produktionsprozesse sowie Präsentationsstrategien nicht nur nebeneinander, sondern beeinflussen, bedingen und durchdringen sich gegenseitig. Dadurch entsteht Potenzial für eine tiefgreifende Verschmelzung von Mode und Technologie, bei der unter anderem folgende neue Bereiche von Bedeutung sein werden:

Technologien der Nachhaltigkeit, Strategien der Diversität, Transparenz von Produktionsbedingungen, Biofasern und neuartige Fasertechnologien, nachhaltige Färbeprozesse, additive Produktionsverfahren, Digitalisierungstechnologien, Automationstechnologien, digitale Kommunikationsstrategien und Smart Textiles. Das Studium spannt einen Bogen zwischen digitalen, analogen, traditionellen und emergenten Verfahren und Technologien.

Die Studierenden entwickeln eine kritische Haltung hinsichtlich der Einbindung neuer Technologien, um diese verantwortungsbewusst und nachhaltig in ihre kreativen Prozesse einfließen zu lassen. Nachhaltigkeit wird dabei als Querschnittsmaterie begriffen, die ökologische, soziale und wirtschaftliche Dimensionen umfasst.

Die nun für die Mode verfügbaren neuen Technologien werfen auch brisante gesellschaftliche Fragen hinsichtlich des Körperverständnisses sowie der Relation von Körper und medialisierter Umwelt auf (z. B. Verhältnis von Öffentlichkeit und privater Sphäre, Körperoptimierungen, ökologische Implikationen etc.). Damit verbundene Diskussionen über alternative ästhetische Konzepte mit der Zielsetzung Lösungen im Zeichen der Diversität zu entwickeln ist ein zentraler Aspekt des Studiums.

Der bewusste Umgang mit Formen der sozialen Differenzierung schafft Freiräume für emanzipatorische Zielsetzungen. Das Studium zielt daher auf einen kritischen Umgang mit dem Design, der Produktion und der gesellschaftlichen Relevanz von Mode ab.

1.2 Studienziele

Mode findet nicht in einem Vakuum statt. Sie reflektiert immer eine komplexe Beziehung zwischen Körper, Raum, Gesellschaft und Umwelt. Nachhaltiges Denken und Handeln ist integrativer Bestandteil aller Studienabschnitte.

Besondere Schwerpunkte des Studiums sind die Stärkung eines Bewusstseins für aktuelle soziale und ökologische Herausforderungen und die künstlerische und gestalterische Diskussion daraus resultierender Fragestellungen. Die Fähigkeit, Designprozesse analytisch und kritisch zu rezipieren wird durch die Anwendung unterschiedlicher Designmethoden gefördert und mündet in der Umsetzung von verantwortungsvollen Entwürfen für Objekte, Materialien und Prozesse. Die Grenzen von Materialität und Performativität, von Digitalisierung und Ästhetik werden aufgehoben; neue Perspektiven, gesellschaftliche und kulturelle Visionen sind das Ziel dieser Veränderungen. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem Thema Mode wird dadurch gefördert.

1.3 Qualifikationsprofil

Die Welt der Mode verändert sich grundlegend. Herausgefordert durch neue Technologien und ein gesteigertes Bewusstsein für Diversität und Nachhaltigkeit befindet sich der Beruf Modedesigner*in im Wandel. Fashion & Technology reagiert darauf mit Ansätzen in der Lehre, die dem proaktiv begegnen. Das Bachelorstudium Fashion & Technology vermittelt Grundlagen des zeitgenössischen Modedesigns und fördert den kreativen Ungehorsam mit Technologien, um einen Paradigmenwechsel voranzutreiben.

Das Studium befähigt die Studierenden zur Arbeit in transdisziplinären Teams. Die im Laufe des Studiums erworbenen Kompetenzen ermöglichen den Absolvent*innen den Berufseinstieg beispielsweise im Bereich Mode- oder Produktdesign, in der Material- und Faserforschung, in Bereichen, die vermehrt auf digitale Technologien setzen (wie 3D-Strickdesign, Roboter-gestützte Fertigung, Biotechnologien, etc.), in der Designforschung, in Styling und Kostümbild, sowie in ständig neu entstehenden Berufsfeldern an den Schnittstellen von Mode, Forschung und Technologien.

Das Studium bildet die Grundlage zur Vertiefung der erworbenen Kenntnisse im Rahmen eines weiterführenden Masterstudiums.

2. Akademischer Grad

Absolvent*innen des Bachelorstudiums Fashion & Technology ist der akademische Grad „Bachelor of Arts“ – abgekürzt „BA“ – zu verleihen, welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Studienstruktur

Das Bachelorstudium Fashion & Technology beginnt in der Regel mit dem Wintersemester und umfasst insgesamt 6 Semester mit 180 ECTS.

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Projekte	66 ECTS
Kompetenzen	66 ECTS
Professionalisierung	12 ECTS
Theorie	18 ECTS
Freie Wahlfächer	18 ECTS
Gesamt	180 ECTS

3.2 Module

Die verschiedenen Studienbereiche werden in Module zusammengefasst (siehe 3.3 exemplarischer Studienverlauf).

Projekte

Der Studienbereich umfasst die Konzeption, Umsetzung und Präsentation eigenständiger künstlerischer bzw. gestalterischer Projekte. Inhaltliche Schwerpunkte können von den Studierenden unter Berücksichtigung soziokultureller Problemstellungen sowie im Bewusstsein der Differenzkategorien Alter, Behinderung, Ethnizität, Gender, Klasse etc. gewählt werden. So werden künstlerische Visionen, projektorientiertes Denken und Reflexion mit einer individuellen technologischen Spezialisierung verbunden. Dabei fördert Fashion & Technology interdisziplinäre Kooperationen mit nationalen und internationalen Universitäten, sowie den Austausch mit anderen Studienrichtungen der Kunstuniversität Linz.

Kompetenzen

Die Vermittlung einer breiten Palette von Technologien ergibt sich aus der künstlerischen und gestalterischen Erforschung neuartiger Design-, Produktions- und Präsentationsmethoden sowie aus wichtigen gesellschaftlichen Fragestellungen hinsichtlich der Relation von Körper, Gesellschaft und Umwelt. In individuellen wie auch Gruppenprojekten erarbeiten sich die Studierenden neue Kompetenzen, Tools und Materialien und lernen, in der Mode bislang kaum oder nicht genutzte Technologien einzusetzen. Dazu zählen traditionelle Grundlagen wie zum Beispiel Nähen, Weben, Schnittzeichnen, Stricken, Drapage, Drucktechniken und Illustration und neue Verfahren wie experimentelles Materialdesign (Bio Materials, Smart Materials), Robotik, Simulationstechnologien, kreatives Coding, 3D-Design und additive Fertigung.

Professionalisierung

Das Modul PROFESSIONALISIERUNG bereitet die Studierenden auf unterschiedliche Aspekte des beruflichen Alltags vor und vermittelt komplementäre Kenntnisse. Zu den Lehrveranstaltungsinhalten zählen beispielsweise: Kommunikations- und Präsentationsstrategien, die Teilnahme an Hackathons und Wettbewerben, CV, Formen der kollaborativen Ideenentwicklung, Modelle der Kooperation, soziale Kompetenzen in der Teamarbeit, Projektmanagement, rechtliche Aspekte in Kunst und Gestaltung, sowie individuelle Kurzpraktika.

Theorie

6 ECTS sind aus fachspezifischen Lehrveranstaltungen zu Themen wie Fashion Studies, Fashion & Gender, Nachhaltigkeit oder Postcolonial Fashion Studies zu wählen.

12 ECTS sind aus den Bereichen Kunst- und Kulturtheorien, Kunstgeschichte, Medientheorie, Kulturwissenschaften und Gender Studies zu wählen. Mindestens zwei Lehrveranstaltungen entfallen auf Gender und Diversity Studies.

In den ersten vier Semestern des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung „Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten“ zu absolvieren.

Freie Wahlfächer

Die freien Wahlfächer sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer tertiärer Bildungseinrichtungen frei wählbar.

3.3 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

STUDIENPHASE 1: Orientierung

Das erste Studienjahr dient der Orientierung.

Im ersten Studienjahr bietet das Modul PROJEKTE den Rahmen für gestalterische Arbeiten zu vorgegebenen thematischen Schwerpunkten.

Im Modul KOMPETENZEN erlangen die Studierenden grundlegende Fertigkeiten in traditionellen Textiltechnologien und in für die Mode neuen Verfahren.

PROJEKTMODUL I und II sowie KOMPETENZMODUL I und II gelten als Einführungsmodule und sind vor allen anderen Projekt- und Kompetenzmodulen abzuschließen.

STUDIENPHASE 2: Vertiefung

Im PROJEKTMODUL III und IV konkretisieren die Studierenden ihre individuelle künstlerische Vision und Haltung. In den PROJEKTMODULEN I bis IV ist diese Entwicklung geleitet von vorgegebenen Themen. Die künstlerischen Projekte gewinnen von PROJEKTMODUL I bis IV zunehmend an Komplexität.

Im KOMPETENZMODUL III und IV werden die Kenntnisse der Studienphase 1 vertieft und erweitert.

Im Rahmen des Bachelorstudiums Fashion & Technology wird den Studierenden empfohlen, nach eigenem Interesse internationale wie nationale Mobilitätsprogramme zur Vertiefung ihrer Kompetenzen und zur Vernetzung wahrzunehmen. Als ideal wird dafür das dritte und / oder vierte Studiensemester angesehen. Der Austausch und die Vernetzung mit anderen Abteilungen der Kunstuniversität Linz wird während des gesamten Studiums empfohlen und gefördert.

STUDIENPHASE 3: Positionierung

In den PROJEKTMODULEN V und VI sowie den KOMPETENZMODULEN V und VI arbeiten die Studierenden an ihrer künstlerisch-gestalterischen sowie der schriftlichen Bachelorarbeit mit individuellem Schwerpunkt. Passend dazu wählen sie die dafür notwendigen Technologien und erwerben/festigen ihre Kenntnisse diesbezüglich.

Die schriftliche Bachelorarbeit ist eine Dokumentation und kritische Reflexion der praktischen Bachelorarbeit. Inhalt der schriftlichen Bachelorarbeit ist die individuelle Fragestellung, die dem praktischen Projekt zu Grunde liegt sowie das daraus resultierende Konzept.

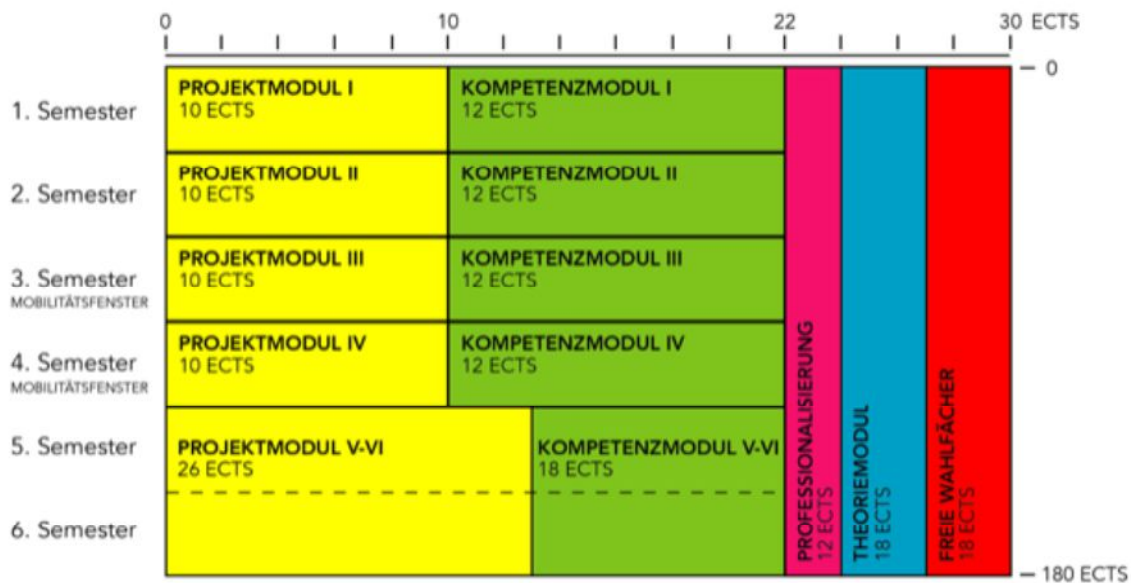
Angelehnt an den individuellen künstlerischen und gestalterischen Fokus entwickeln sie eine eigenständige Forschungsfrage und demonstrieren deren Relevanz für das System Mode im aktuellen Diskurs. Besondere Berücksichtigung finden hier die übergeordneten Ziele des Studiengangs wie Nachhaltigkeit, Inklusion, non-binäre Geschlechtermodelle, etc.

Ein begleitendes Lehrangebot unterstützt die Studierenden bei der kritischen Reflexion der eigenen künstlerischen Praxis und stellt die Synthese von praktischer und schriftlicher Bachelorarbeit sicher.

Zudem entwickeln die Studierenden Strategien in Bezug auf die Präsentation ihrer Bachelorarbeit.

Die Lehrveranstaltungen des PROJEKTMODULS V und VI werden mit „mit Erfolg teilgenommen“/ „ohne Erfolg teilgenommen“ benotet und abgeschlossen.

3.4. Exemplarischer Studienverlauf



3.5. Lehrveranstaltungstypen

In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Vorlesung (VO)

Übung (UE)

Vorlesung und Übung (VU)

Seminar (SE)

Workshop (WS)

Exkursion (EX)

Kolloquium (KO)

Praktikum (PR)

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches Projekt und wird dabei von künstlerisch Lehrenden beraten und betreut. Künstlerische Projekte sind umfangreiche und eigenständige künstlerische Arbeiten, welche die Studierenden alleine oder in Teamarbeit umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren. Sie werden dabei konzeptionell, gestalterisch, technisch und/oder theoretisch betreut.

Vorlesung (VO)

Die Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden der Analyse des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. Die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt in der Regel in Vortragsform, ihre Überprüfung in Form einer Klausur.

Übung (UE)

Übungen dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung erlernter Wissensinhalte anhand praktischer Beispiele. Eine Übung bezieht sich entweder auf theoretische Inhalte des Lehrstoffes oder auf die konkrete Projektarbeit und setzt eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Vorlesung und Übung (VU)

Die Vorlesung und Übung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Die Vorlesung gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. In der Übung werden die erworbenen Kenntnisse von den Studierenden diskutiert, überprüft und/oder praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Faches und erfordern eine aktive Beteiligung der Studierenden.

Seminar (SE)

Seminare stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung.

Durch den künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Dialog werden die Artikulationsfähigkeiten der Studierenden gesteigert und eigenständige Positionen der Teilnehmenden erarbeitet. Seminare dienen der Reflexion und kritischen Diskussion spezieller fachlicher und wissenschaftlicher Fragestellungen. Sie basieren maßgeblich auf der Lektüre von Texten, der Auseinandersetzung mit Theorien und der Analyse von künstlerischen/kulturellen Produkten und Werken sowie von theoretischen Ansätzen. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Diskussionsbeiträge, Statements o.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Zusätzlich üben die Studierenden mittels schriftlicher Seminararbeiten die selbstständige Auseinandersetzung mit künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Fragestellungen und vertiefen dadurch fachspezifische Kenntnisse.

Workshop (WS)

Der Workshop ist eine Lehrveranstaltung, in der spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technische Fertigkeiten im Hinblick auf die wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden. Die Anzahl der Teilnehmer*innen kann nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse bzw. technischer und infrastruktureller Gegebenheiten beschränkt werden. Workshops sind produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind.

Exkursion (EX)

Exkursionen dienen der Anschauung von Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder „Landschaften“ sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und/oder technischen Bedingungen.

Kolloquium (KO)

Das Kolloquium dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch sowie dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema oder Problem. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, die Kritik und Analyse der Gegenstände, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

Praktikum (PR)

Praktika dienen der Praxisnähe während des Studiums und dem Sammeln (vor)beruflicher Erfahrungen.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Kunstuniversität Linz. In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerber*innen für das Bachelorstudium Fashion & Technology an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Zulassungsprüfung dient dem Nachweis der künstlerischen Eignung und besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlage von Arbeitsproben künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerber*innen (z. B. Entwürfe, Fotos, Dokumentationen von Arbeitsprozessen oder Prototypen, Videoarbeiten, Collagen, Texte, ...). Die Arbeitsproben sind im Voraus zum angegebenen Termin mit Lebenslauf und Motivations schreiben digital abzugeben. Wird die 1. Teilprüfung von der Kommission positiv bewertet, erfolgt die Zulassung zur Klausurarbeit und zum Bewerbungsgespräch.
2. Klausurarbeit, in der einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen bearbeitet werden.
3. Bewerbungsgespräch mit der Zulassungskommission. Auf Grundlage der abgegebenen Mappe führt die Kommission mit den Bewerber*innen Bewerbungsgespräche.

Die Zulassungsprüfung ist bestanden, wenn alle Prüfungsteile positiv beurteilt wurden.

4.2 Sprachkenntnisse

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen. Es ist möglich, dass Lehrveranstaltungen und die dazu gehörigen Prüfungen in Englisch abgehalten werden, ohne dass eine entsprechende Parallellehrveranstaltung in Deutsch angeboten wird.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen. Der/die Prüfer*in hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn des Semesters im digitalen Studienverzeichnis (ufgonline) bekannt zu geben. Die erfolgreiche Prüfung wird durch einen Leistungsnachweis bescheinigt.

Die Module werden entweder durch Einzelprüfungen oder durch kommissionelle Prüfungen/ Modulprüfungen abgeschlossen.

4.4 Bachelorzeugnis

Die Studienleistung über 174 ECTS hat spätestens drei Wochen vor der kommissionellen Bachelorprüfung vorzuliegen. Die restlichen 6 ECTS aus dem Modul PROJEKTE V-VI werden durch die kommissionelle Bachelorprüfung erworben. Die kommissionelle Bachelorprüfung schließt somit auch das Modul PROJEKTE ab.

Die Benotung des gesamten PROJEKTMODULS VI inkl. kommissioneller Prüfung Bachelorarbeit erfolgt über die kommissionelle Prüfung, und wird als einziges Modul am Zeugnis ausgewiesen, womit sie sogleich als die Abschlussnote des Bachelorstudiums gilt. Die Benotung der Bachelorprüfung errechnet sich anteilig aus der Note der schriftlichen Bachelorarbeit, der praktischen Bachelorarbeit und der Note der kommissionellen mündlichen Präsentation.

Studienabschließende Prüfung: An die Stelle der Beurteilung „Sehr Gut“ hat die Beurteilung „Mit Auszeichnung bestanden“ zu treten.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit PROJEKTMODUL V.
Falls die Projektarbeit in Teamarbeit erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein.
2. der schriftlichen Bachelorarbeit.
Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen.
3. einer Präsentation des Projektes verbunden mit einer kommissionellen Prüfung sowie der Vorlage eines Portfolios über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums. Die Präsentation erfolgt vor der Prüfungskommission, welcher die schriftliche Bachelorarbeit vorliegt.

Für alle 3 Prüfungsteile vergibt die Kommission eine Gesamtnote, die auch als Abschlussnote des Bachelorstudiums gilt.

Die Gesamtnote errechnet sich wie folgt:

50 % künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeit,
25 % schriftliche Bachelorarbeit und
25 % Präsentation und Portfolio.

5. Übergangsregelung

„Studierende des bisher gültigen Studienplans haben das Recht, Ihr Studium gemäß den Bestimmungen dieses Studienplans fortzuführen und bis zum Ende des Sommersemesters 2024 zu beenden.

Sie haben auch das Recht bis zum 31.10.2021 in den neuen Studienplan zu optieren, wobei für die Anrechnung der 30 ECTS PRAKTIKUM folgende Bestimmungen gelten:

- 10 ECTS können angerechnet werden für 10 ECTS PROJEKTMODUL IV
- 12 ECTS können angerechnet werden für 12 ECTS im Modul KOMPETENZEN
- 2 ECTS können angerechnet werden für 2 ECTS im Modul PROFESSIONALISIERUNG
- 6 ECTS können angerechnet werden für 6 ECTS im Modul FREIE WAHLFÄCHER