

**MA**

# Audio Experience Design

# MA-6 Audio Experience Design

Stand: 11.02.2026



## Kurzportrait

- Studiengangsbezeichnung: Master Audio Experience Design
- Regelstudienzeit: 4 Semester (2 Jahre in Teilzeit)
- Umfang: 60 ECTS-Punkte
- Akademischer Grad: Master of Arts
- Studiengangselemente: Künstlerischer Kernbereich, Horizont, Projekt, Abschluss
- Ziel: Entwicklung der künstlerischen Persönlichkeit in interdisziplinären Ausrichtungen: künstlerisch-gestalterische, technologische und wirtschaftliche Perspektiven.
- Berufsfelder: Audio, Technologie, Wirtschaft und Designforschung, freischaffende Berufe in interdisziplinären Ausrichtungen.
- Künstlerische Kernbereiche: Audio Experience Design

## Qualifikationsziele und Abschlussniveau

Das Studium bietet auf hohem Niveau eine Vertiefung und Weiterentwicklung der Kenntnisse, der Fähigkeiten und des Selbstverständnisses für den Beruf

### **Audio, Technologie, Wirtschaft und Designforschung**

Der Teilzeit-Masterstudiengang Audio Experience Design ist ein neues, innovatives, projektbasiertes Studienangebot, das Studierenden Raum bietet, ein eigenes Vorhaben an der Schnittstelle von Audio, Technologie, Wirtschaft und Designforschung zu entwickeln und umzusetzen. Individuelle Projektideen werden zur Grundlage des Studiums. Die Inhalte ergeben sich aus dem jeweiligen Vorhaben der Studierenden und werden durch individuell abgestimmte Coachings und themenbezogene Workshops begleitet. Dabei wird ein grundlegender Perspektivwechsel vollzogen: Die Projekte entstehen nicht aus einem vorgegebenen Fächerkanon heraus, sondern aus der Idee der Studierenden selbst – und werden gezielt auch unter dem Aspekt der User Experience hinterfragt und weiterentwickelt. Auditive Gestaltung wird so nutzerzentriert und als aktiver Beitrag zum gesellschaftlichen Diskurs verstanden.

Der Studiengang setzt bewusst auf eine interdisziplinäre und anwendungsorientierte Ausrichtung, die sowohl künstlerisch-gestalterische als auch technologische und wirtschaftliche Perspektiven integriert. Im Zentrum steht dabei stets die Gestaltung auditiver Erlebnisse. Die flexible Struktur erlaubt es, aktuelle Entwicklungen aufzugreifen – sowohl inhaltlich (z. B. KI, immersive Medien, digitale Räume) als auch methodisch (z. B. Design Thinking, partizipative Formate, Forschung durch Design).

Das Angebot richtet sich an kreative und neugierige Persönlichkeiten aus ganz unterschiedlichen Fachrichtungen – auch jenseits der musikalischen Bildung. Willkommen sind ebenso kreative Köpfe aus Architektur, Design, Informatik, Szenografie, Pädagogik, Wirtschaft, Technik, Wissenschaft, die eine auditive Fragestellung mit ihrer bisherigen gestalterischen oder forschenden Praxis verbinden wollen. Der Studiengang fordert transdisziplinäres Arbeiten und lädt gezielt dazu ein, neue Allianzen zwischen Klang, Raum, Technologie und Gesellschaft zu erkunden.

Der Masterstudiengang Audio Experience Design zielt ganz bewusst auf eine interdisziplinäre Ausrichtung, die künstlerisch-gestalterische, technologische und wirtschaftliche Perspektiven vereint. Sie übernehmen damit selbstverständlich eine gesellschaftliche Verantwortung, auf die sie durch ihr Studium vorbereitet werden. So können die Absolvent:innen ihre konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen überzeugend vertreten und sich kritisch und reflektiert mit dem Projekt auseinandersetzen. Sie können ihre Arbeit fundiert im Kontext aktueller Diskurse der Designforschung und der (User-)Experience verorten und vertreten und eigenständig den gesamten Entwicklungsprozess nachvollziehbar, strukturiert und wissenschaftsbezogen aufbereiten und darstellen.

Der Masterabschluss steht am Ende des Masterstudiums und dient dem Nachweis hochspezialisierter Kenntnisse und Fertigkeiten, auch um neue Kenntnisse zu gewinnen (Innovation) und kritisches Bewusstsein in verschiedenen Bereichen zu integrieren (EQR-Kompetenzniveau 7). Zentral ist dabei auch die Persönlichkeitsbildung, die die künftige zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolvent:innen umfasst. Sie sollen nach ihrem Abschluss in der Lage sein, mit ihren Mitteln gesellschaftliche Prozesse kritisch zu reflektieren und verantwortungsbewusst mitzugestalten.

# MODULHANDBUCH

**KKB-MUD-MA-6-26-MasLab-1**

1	Studiengang	<b>MA-6 Audio Experience Design</b>
2	SVP-Bezug (Instrumentengruppe)	<b>Audio Experience Design</b>

3	Studiengangelement	01 - KKB
4	<b>Modulname (Langtitel)</b>	<b>Künstlerischer Kernbereich – MA-6 – Master Lab 1</b>
5	Modulabkürzung	KKB-MUD-MA-6-26-MasLab-1
6	Modulbeauftragter	Prof. Florian Käßler

7	Studiensemester	1 + 2
8	Häufigkeit des Angebots	jährlich, Beginn zum Wintersemester
9	Dauer	2 Semester
10	SWS	7,5
11	ECTS-Punkte	15

12	Angestrebte Lernergebnisse	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, eigenständige Projekt-Prototypen im Spannungsfeld zwischen Audio, Technologie, Anwendung und User Experience zu konzipieren, kritisch zu reflektieren und unter Berücksichtigung aktueller Entwicklungen in Technologie, Design und Forschung umzusetzen</li> <li>• können die Relevanz von Musik, Sound und Sprache in ihrem Designprojekt hinterfragen und ihre künstlerischen Vorstellungen mit den Erfordernissen des Kontextes sinnvoll verbinden</li> <li>• können neue und neueste Audio- und Medientechnologien kompetent anwenden und gezielt in ihre Projekte integrieren.</li> <li>• sind in der Lage, strukturiertes Feedback zu Vorhaben Anderer zu formulieren, diese anhand klarer Qualitätskriterien zu diskutieren und gezielte Verbesserungsvorschläge auszuarbeiten. Darüber hinaus können sie Vorhaben im Team weiterentwickeln und ihre Erkenntnisse strukturiert präsentieren.</li> </ul>
13	Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption, iterative Umsetzung und Reflexion eines eigenen Projekts</li> <li>• Entwicklung von Prototypen im Spannungsfeld zwischen Sound, Technologie und Anwendung</li> <li>• Verbindung eigener künstlerischer Vorstellungen mit den Anforderungen des jeweiligen Anwendungsbereichs</li> <li>• Experimentelle und innovative Nutzung digitaler Medien für Audio- und Interaktionsdesign</li> <li>• Forum zur Diskussion der Projekte bzgl. Ideation, Konzeption, Planung, Umsetzung, Präsentation und Dokumentation.</li> </ul>

	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit (Gesamt)
14	Bring your Project 1 (E)	1,5 SWS
15	Fachspezifische Workshops (G, bis zu 20 Studierende jahrgangsübergreifend)	4 SWS
16	Designcritique (G, bis zu 20 Studierende jahrgangsübergreifend)	2 SWS
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

26	Voraussetzungen für die Teilnahme	
27	Verwendbarkeit	MA-6
28	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige und aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls einschließlich Präsentationen eigener Arbeiten sowie kontinuierliches Selbststudium.</li> <li>• Erfolgreiches Absolvieren aller Prüfungsleistungen des Moduls.</li> <li>• Veröffentlichungsfähige Aufbereitung des Projekts für Web / Social Media.</li> </ul>
29	Prüfungen (Art, Dauer und Inhalt)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teil A: Zwischenpräsentation nach einem Semester, ca. 10 min</li> <li>• Teil B: Mappe mit Dokumentation des durchgeführten Projekts (als Audio und/oder Videodateien und/oder Softwarepatches) inklusive Ideation, Konzeption, Storytelling, Zwischenstände, schriftliche Reflexion des Designprozesses und der (User-)Experience (Umfang ca. 15 Seiten Text zuzüglich Abbildungen).</li> <li>• Teil C: Öffentliche Abschlusspräsentation des Projekts, ca. 15 Minuten und Kolloquium, ca. 10 Minuten</li> </ul>
30	Notengebung und Gewichtung	Gesamtnote des Modulabschlusses
31	Arbeitsaufwand	Workload: 450 h Kontaktzeit: 225 h Selbststudium: 225 h
32	Weitere Informationen	siehe unten

Die zugehörigen Lehrveranstaltungen (Zeile 14-25) werden in der organisatorischen Form (Einzel- bzw. Gruppenunterricht) angeboten. Im Falle von kleinen Gruppen aufgrund einer geringeren Anzahl an Studierenden, kann die Kontaktzeit anteilig reduziert werden. Im Falle einer hohen Nachfrage und eines damit verbundenen Engpasses in den Lehrkapazitäten, können Gruppengrößen erweitert oder Kleinstgruppenunterricht anstelle von Einzelunterricht gegeben werden.

# MODULHANDBUCH

**HZ-MUD-MA-6-26**

1	Studiengang	<b>MA-6 Audio Experience Design</b>
2	SVP-Bezug (Instrumentengruppe)	<b>Audio Experience Design</b>

3	Studiengangelement	02 - Horizont
4	<b>Modulname (Langtitel)</b>	<b>Horizont – BA-4 – Modul Designforschung</b>
5	Modulabkürzung	HZ-MUD-MA-6-26
6	Modulbeauftragter	Prof. Dr. Christina Zenk

7	Studiensemester	1 + 2
8	Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
9	Dauer	2 Semester
10	SWS	3
11	ECTS-Punkte	9

12	Angestrebte Lernergebnisse	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, ihre Projekte vor dem Hintergrund von Methoden und Theorien der Designforschung zu analysieren und zu reflektieren</li> <li>• kennen differenzierte Methoden des Human-Centered und Experience Designs und können diese iterativ verwenden</li> <li>• können ihr Projekt hinsichtlich kontextueller Einflussgrößen einordnen und diese in ihr methodisches Vorgehen einbinden</li> <li>• können ihre im Projekt entstehenden wissenschaftlich-designerischen Erkenntnisse professionell präsentieren.</li> </ul>
13	Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum zur Diskussion der Projekte bzgl. Einsatzes wissenschaftlicher Methoden</li> <li>• Ansätze, Konzeption und Reflexion interdisziplinärer Designforschung.</li> </ul>

	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit (Gesamt)
14	Grundlagen Designforschung (G, bis zu 10 Studierende)	1 SWS
15	Wissenschaftliches Designkolloquium, begleitend (G, bis zu 20 Studierende)	2 SWS
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

26	Voraussetzungen für die Teilnahme	
27	Verwendbarkeit	MA-6
28	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige und aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls einschließlich Präsentation eigener Arbeiten sowie kontinuierliches Selbststudium</li> <li>• Erbringung aller Studienleistungen</li> <li>• Skizzen möglicher begleitender Designforschung zum Modul Audio Experience Design Master Lab 1.</li> </ul>
29	Prüfungen (Art, Dauer und Inhalt)	keine Prüfung
30	Notengebung und Gewichtung	
31	Arbeitsaufwand	Workload: 270 h Kontaktzeit: 48 h Selbststudium: 222 h
32	Weitere Informationen	siehe unten

Die zugehörigen Lehrveranstaltungen (Zeile 14-25) werden in der organisatorischen Form (Einzel- bzw. Gruppenunterricht) angeboten. Im Falle von kleinen Gruppen aufgrund einer geringeren Anzahl an Studierenden, kann die Kontaktzeit anteilig reduziert werden. Im Falle einer hohen Nachfrage und eines damit verbundenen Engpasses in den Lehrkapazitäten, können Gruppengrößen erweitert oder Kleinstgruppenunterricht anstelle von Einzelunterricht gegeben werden.

# MODULHANDBUCH

## KKB-MUD-MA-6-26-MasLab-2

1	Studiengang	<b>MA-6 Audio Experience Design</b>
2	SVP-Bezug (Instrumentengruppe)	<b>Audio Experience Design</b>

3	Studiengangelement	01 - KKB
4	<b>Modulname (Langtitel)</b>	<b>Künstlerischer Kernbereich – MA-6 – Master Lab 2</b>
5	Modulabkürzung	KKB-MUD-MA-6-26-MasLab-2
6	Modulbeauftragter	Prof. Florian Käßler

7	Studiensemester	3 + 4
8	Häufigkeit des Angebots	jährlich, Beginn zum Wintersemester
9	Dauer	2 Semester
10	SWS	7,5
11	ECTS-Punkte	15

12	Angestrebte Lernergebnisse	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, ein interdisziplinäres, eigenständiges Projekt im Spannungsfeld zwischen Audio, Technologie, Anwendung und User Experience zu konzipieren, tiefgehend zu analysieren, multiperspektivisch zu reflektieren und unter Berücksichtigung aktueller Entwicklungen in Technologie, Design und Forschung umzusetzen</li> <li>• können die Relevanz von Musik, Sound und Sprache in ihrem Designprojekt durch differenzierte Methoden des Human-Centered und Experience Designs fundiert evaluieren, die Ergebnisse in die Weiterentwicklung integrieren und ihre künstlerischen Vorstellungen mit den Anforderungen des Kontextes wirkungsvoll verknüpfen</li> <li>• können ihr Vorhaben im Hinblick auf Innovationsgrad, Neuartigkeit, Originalität und gesellschaftlichen Wertbeitrag (social value design) sicher bewerten und diese Aspekte gezielt weiterentwickeln und fördern</li> <li>• können ihr Projekt in einen größeren technologischen, künstlerischen und kulturellen Kontext sicher einordnen.</li> <li>• können neue und neueste Audio- und Medientechnologien souverän nutzen und strategisch sinnvoll in ihre Projekte integrieren</li> <li>• Sie sind in der Lage, fundiertes Feedback zu Vorhaben Anderer zu formulieren, diese anhand differenzierter Qualitätskriterien kritisch zu diskutieren und gezielte Verbesserungsvorschläge auszuarbeiten. Darüber hinaus können sie Vorhaben im Team weiterentwickeln und ihre Erkenntnisse professionell präsentieren.</li> </ul>
13	Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption, iterative Umsetzung und Reflexion eines Master-Projekts im Spannungsfeld zwischen Sound, Technologie und Anwendung</li> <li>• Erarbeitung der eigenen künstlerischen Vorstellungen innerhalb der Anforderungen des jeweiligen Anwendungsbereichs</li> <li>• Experimentelle und innovative Nutzung digitaler Medien für Audio- und Interaktionsdesign</li> <li>• Forum zur Diskussion der Projekte bzgl. Ideation, Konzeption, Planung, Umsetzung, Präsentation und Dokumentation.</li> </ul>



# MODULHANDBUCH

**PJ-MUD-MA-6-26**

1	Studiengang	<b>MA-6 Audio Experience Design</b>
2	SVP-Bezug (Instrumentengruppe)	<b>Audio Experience Design</b>

3	Studiengangelement	04 - Projekt
4	<b>Modulname (Langtitel)</b>	<b>Projekt – Musikdesign Masterprojekt</b>
5	Modulabkürzung	PJ-MUD-MA-6-26
6	Modulbeauftragter	Prof. Florian Käßler

7	Studiensemester	3 oder 4
8	Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
9	Dauer	1 Semester
10	SWS	0,25
11	ECTS-Punkte	6

12	Angestrebte Lernergebnisse	Die Studierenden • können musikalische Prozesse und Projekte künstlerisch und organisatorisch mitgestalten.
13	Studieninhalte	• Künstlerische, künstlerisch-pädagogische oder wissenschaftliche Projekte.

	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit (Gesamt)
14	Projekt (E oder G n.V.)	0,25 SWS
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

26	Voraussetzungen für die Teilnahme	
27	Verwendbarkeit	MA-6
28	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktive, eigenständige und regelmäßige Mitwirkung im Projekt</li> <li>• Aktive Mitwirkung an der Projektpräsentation (Konzert, Vortrag, Event etc.)</li> <li>• Mappe zum Projekt (ca. 4 Seiten).</li> </ul>
29	Prüfungen (Art, Dauer und Inhalt)	keine Prüfung
30	Notengebung und Gewichtung	
31	Arbeitsaufwand	Workload: 180 h Kontaktzeit: 4 h Selbststudium: 176 h
32	Weitere Informationen	siehe unten

Die zugehörigen Lehrveranstaltungen (Zeile 14-25) werden in der organisatorischen Form (Einzel- bzw. Gruppenunterricht) angeboten. Im Falle von kleinen Gruppen aufgrund einer geringeren Anzahl an Studierenden, kann die Kontaktzeit anteilig reduziert werden. Im Falle einer hohen Nachfrage und eines damit verbundenen Engpasses in den Lehrkapazitäten, können Gruppengrößen erweitert oder Kleinstgruppenunterricht anstelle von Einzelunterricht gegeben werden.

# MODULHANDBUCH

AS-MUD-MA-6-26

1	Studiengang	<b>MA-6 Audio Experience Design</b>
2	SVP-Bezug (Instrumentengruppe)	<b>Audio Experience Design</b>

3	Studiengangelement	05 - Abschluss
4	<b>Modulname (Langtitel)</b>	<b>Abschlussmodul</b>
5	Modulabkürzung	AS-MUD-MA-6-26
6	Modulbeauftragter	Prof. Dr. Christina Zenk

7	Studiensemester	3 + 4
8	Häufigkeit des Angebots	jährlich, Beginn zum Wintersemester
9	Dauer	2 Semester
10	SWS	2
11	ECTS-Punkte	15

12	Angestrebte Lernergebnisse	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, ein eigenständig entwickeltes Projekt professionell und zielgruppengerecht zu präsentieren und/oder zu performen. Sie können ihre konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen überzeugend vertreten und sich kritisch und reflektiert mit dem Projektverlauf und -ergebnis auseinandersetzen.</li> <li>• können ihre Arbeit fundiert im Kontext aktueller Diskurse der Designforschung und der (User-)Experience verorten und vertreten.</li> <li>• können eigenständig den gesamten Entwicklungsprozess nachvollziehbar, strukturiert und wissenschaftsbezogen aufbereiten und darstellen.</li> </ul>
13	Studieninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum zur Diskussion der Projekte bzgl. Einsatzes wissenschaftlicher Methoden</li> <li>• Ansätze, Konzeption und Reflexion interdisziplinärer Designforschung.</li> </ul>

	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit (Gesamt)
14	Wissenschaftliches Designkolloquium, begleitend (G, bis zu 10 Studierende)	2 SWS
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

26	Voraussetzungen für die Teilnahme	• siehe § 8 der Bereichs-Studien- und Prüfungs-Ordnung
27	Verwendbarkeit	MA-6
28	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungs-punkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige und aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls einschließlich der Präsentation eigener Arbeiten sowie kontinuierliches Selbststudium</li> <li>• erfolgreiches Absolvieren aller Prüfungsleistungen des Moduls</li> <li>• Veröffentlichungsfähige Aufbereitung des Projekts für Web / Social Media.</li> </ul>
29	Prüfungen (Art, Dauer und Inhalt)	<p>Das Masterabschlussprojekt wird in drei Formaten bewertet, deren inhaltlicher Bezug jeweils das Masterprojekt ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teil A: Öffentlicher Vortrag zur designforschungsbezogenen Ausarbeitung (ca. 15 Minuten) sowie öffentliche praktische Präsentation / Performance (ca. 20 Minuten) inklusive Rückfragen</li> <li>• Teil B: Schriftliche, designforschungsbezogene Ausarbeitung des Master-Projekts inklusive Abstract sowie Reflexion des Designprozesses und der (User-)Experience, ca. 30 Seiten Text zuzüglich Abbildungen</li> <li>• Teil C: Abschlussmappe mit medialer Dokumentation des gesamten Masterabschlussprojektes (von der Idee bis zur Präsentation / Performance und abschließender Reflexion).</li> </ul>
30	Notengebung und Gewichtung	Gesamtnote des Modulabschlusses. Gewichtung: Teil A 60%, Teil B 20%, Teil C 20%
31	Arbeitsaufwand	<p>Workload: 450 h          Kontaktzeit: 32 h          Selbststudium: 418 h</p>
32	Weitere Informationen	<p>siehe unten</p> <p>Die zugehörigen Lehrveranstaltungen (Zeile 14-25) werden in der organisatorischen Form (Einzel- bzw. Gruppenunterricht) angeboten. Im Falle von kleinen Gruppen aufgrund einer geringeren Anzahl an Studierenden, kann die Kontaktzeit anteilig reduziert werden. Im Falle einer hohen Nachfrage und eines damit verbundenen Engpasses in den Lehrkapazitäten, können Gruppengrößen erweitert oder Kleinstgruppenunterricht anstelle von Einzelunterricht gegeben werden.</p>