

STUDIENGANG

		1 Fachkompetenz		2 Methodenkompetenz		3 Selbstkompetenz		4 Sozialkompetenz		5 Sprach- und Interkulturelle Kompetenz				
1.1		Fach-Kompetenzen	2.1	Forschungsbefähigungs-Kompetenzen		3.1	Kompetenzen der intellektuellen Fähigkeiten		4.1	Kooperations- und Kommunikations-Kompetenzen		5.1	Sprach-Kompetenzen	
Kompetenz	Taxonomie	Kompetenz	Taxonomie	Kompetenz	Taxonomie	Kompetenz	Taxonomie	Kompetenz	Taxonomie	Kompetenz	Taxonomie			
Project	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.2	Synthese	4.1	Evaluation						
AI supported Design Strategies	1.1	Anwendung	2.2	Synthese	3.1	Evaluation								
Theories of Design	1.1	Verstehen	2.2	Anwendung			4.1	Anwendung	5.1	Anwendung				
			2.3	Synthese										
Presentation & Documentation	1.1	Anwendung	2.2	Analyse	3.1	Anwendung	4.1	Anwendung	5.1	Analyse				
			2.1	Anwendung	3.2	Anwendung								
Textile Products & Interior Design	1.1	Evaluation	2.2	Synthese										
Master Seminar	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.1	Evaluation	4.1	Evaluation						
						4.3	Evaluation							
Master Thesis	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.1	Evaluation								
						3.2	Evaluation							
Advanced Textile Design 1	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.2	Synthese	4.1	Evaluation						
Advanced Textile Design 2	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.2	Evaluation	4.1	Evaluation						
Collection Design & Pattern Making 1	1.1	Synthese	2.1	Synthese	3.1	Analyse	4.1	Analyse						
Collection Design & Pattern Making 2	1.1	Synthese	2.1	Synthese	3.1	Analyse								
Agile, traditionelle & hybride Methoden im internationalen Projektmanagement	1.1	Analyse	2.1	Analyse	3.2	Anwendung	4.1	Analyse	5.2	Analyse				
Circular Economy, Certificates, Eco Labels	1.1	Analyse	2.5	Anwendung			4.3	Anwendung	5.1	Anwendung				
Design Management	1.1	Synthese	2.2	Evaluation	3.1	Synthese								
					2.5	Synthese								
Innovation Management & Strategies	1.1	Evaluation	2.2	Evaluation	3.1	Synthese								
				2.5	Synthese									
Renewable Products for Textile Industries	1.1	Anwendung	2.3	Synthese	3.1	Anwendung	4.3	Verstehen						
					3.2	Anwendung								
Sustainable Project Management	1.1	Anwendung			3.2	Anwendung			5.2	Wissen				

1. Ebene									
2. Fachkompetenzen									
3. Methodenkompetenzen									
2. Ebene	2.1 Fach-Kompetenzen	2.2 Forschungsbefähigungs-Kompetenzen	2.3 Kompetenzen der wissenschaftlichen Herangehensweise	2.4 Sicherheits-Kompetenzen	2.5 Systemweltwissen-Kompetenzen	2.6 Mensch-Maschine-Interaktion-Kompetenzen	3. Selbstregulierung	4. Sozialkompetenzen	5. Sprach- und Interkulturelle Kompetenzen
3. Ebene	3.1.1 Grundlagenwissen aufnehmen und reflektieren (auch im digitalen Kontext)	3.1.1 Forschungsprobleme erkennen, Sehnen und reflektieren	3.2.1 Entwicklung- und Ideen- Anwendungssprobleme erkennen, Sehnen und reflektieren und begründen	3.2.1 Theorie, Modelle und Methoden entwickeln, erweitern und bearbeiten	3.2.1.1 Schlußfolgerungsprozesse (eigene und Umwelt) im digitalen Umfeld erkennen und berücksichtigen	3.2.1 Über Systemverständnis verfügen	3.2.1.1 Theorie, Daten, Entscheidungen und Handlungsoptionen, analysieren und kritisch reflektieren	3.2.2 Über Selbst- und Zeitmanagement verfügen	3.2.1.1 Über Wissen um die Funktionsweise von Kulturen, die konkrete kulturelle Unterschiede erkennen und mögliche Auswirkungen in interkulturellen Interaktionen, verfügen können
3. Ebene	3.1.2 Fachwissen aufnehmen und reflektieren (auch im digitalen Kontext)	3.1.2 Forschungsaufgaben interdisziplinär bearbeiten	3.2.2 Entwicklung- und Ideen- Anwendungssprobleme interdisziplinär bearbeiten	3.2.3 Mit wissenschaftlicher Praxis vertraut sein	3.2.2 Über Prozess- und Projektverständnis verfügen	3.2.2.1 Wissenschaftliche Daten und Methodenmodelle kritisch interpretieren, analysieren und anwenden können	3.2.2.1 Über Selbst- und Zeitmanagement verfügen	3.2.2.1 Gegenüber Kolleg:innen und Nicht-Kolleg:innen in schriftlicher und mündlicher Form kommunizieren können	3.2.2.1 Über Interesse und Aufgeschlossenheit gegenüber anderen Kulturen und Einstellungen und Fähigkeit des Fremdsprachen verfügen
3. Ebene	3.1.3 Beziehungen zwischen Teildisziplinen reflektieren können	3.1.3 Forschung als wissenschaftliche Disziplin verstehen	3.2.3 Informationen und Daten in digitalen Formaten bearbeiten und präsentieren			3.3.1 Fachtheorie mathematische Operationen ausführen können	3.3.1.1 Über die Grundfertigkeit des Programmierens verfügen	4.1.1 Über ein Fach und seine gesellschaftliche Bedeutung debattieren können	4.1.1 Über die Werte und Normen und Normen und Werte
3. Ebene	3.1.4 Theorien, Modelle und Methoden aufnehmen, verstehen und reflektieren		3.2.4 Schätztechniken kennen und berücksichtigen			3.3.2.1 Über die Grundfertigkeit des Programmierens verfügen	4.1.2 Über die Grundfertigkeit des Programmierens verfügen	4.2.1 Über ethische und normative Aspekte des wissenschaftlichen Denkens und Handelns analysieren können ⁴	4.2.1 Über ethische und normative Aspekte des wissenschaftlichen Denkens und Handelns analysieren können ⁴
3. Ebene		3.2.5 KVP-Denken verstehen und leben				3.3.3 Gedanken, Erkenntnisse und Lösungsweges wissenschaftlich darstellen können	4.1.3 Über den Umgang mit der digitalen Identität im Kontext von diesen verfügen können	4.2.2 Eine generationsgerechte Führung bewusst sein und diese umsetzen können	4.2.2 Über Ambiguitätstoleranz verfügen ⁵
3. Ebene						3.3.4 Positive und negative Feedback annehmen können			
3. Ebene						3.3.5 Konflikte offen gegenüberstellen und sie lösen können			
3. Ebene									

⁴vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

⁵vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

⁶vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

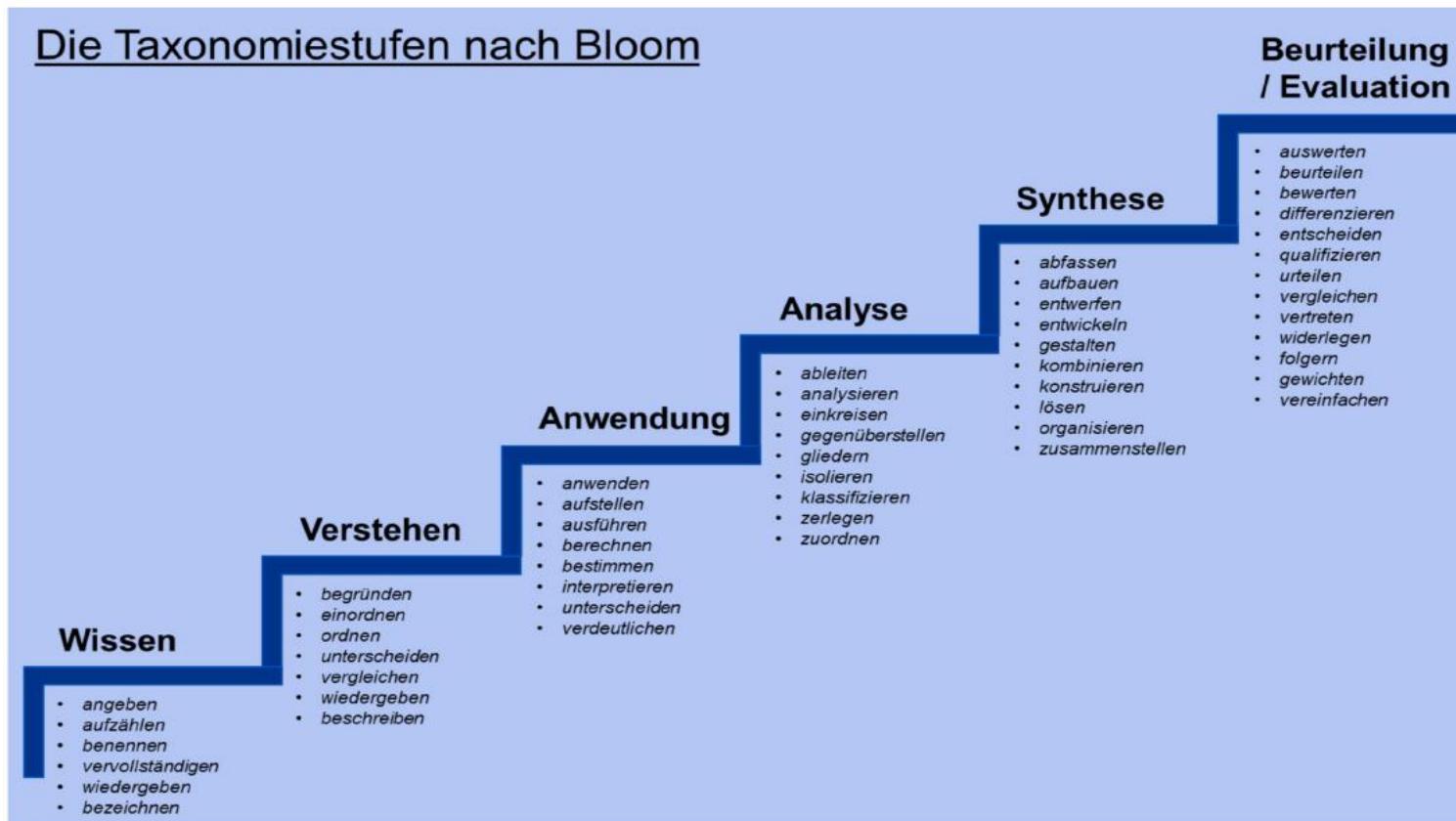
⁷vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

⁸vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

⁹vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

¹⁰vpf - kontinuierlicher Verbesserungsprozess

Die Taxonomiestufen nach Bloom



Bloom, B. S. (2001): Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich