

28/11

12. Juli 2011

Amtliches Mitteilungsblatt

	Seite
Ordnung zur Feststellung der studien- gangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011.	381
Studienordnung für den Bachelorstudien- gang Game Design im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011.	385
Prüfungsordnung für den Bachelorstudien- gang Game Design im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011.	418

Herausgeber

Die Hochschulleitung der HTW Berlin
Treskowallee 8
10318 Berlin

Redaktion

Rechtsstelle
Tel. +49 30 5019-2813
Fax +49 30 5019-2815

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung (Eignungstest)

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Neufassung der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes vom 10. August 2009 (AMBl. HTW Berlin Nr. 29/09) in Verbindung mit § 10 Abs. 5 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz – BerIHG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch das Gesetz vom 15. Dezember 2010 (GVBl. S. 560), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Wirtschaftswissenschaften II der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) am 13. April 2011 die folgende Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design beschlossen¹:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Zulassungsverfahren und Eignungstest
- § 3 Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch
- § 4 Die Bewertungskriterien des Eignungstests
- § 5 Bekanntgabe der Entscheidungen zum Eignungstest
- § 6 Wiederholung des Verfahrens
- § 7 Geltungsdauer des bestandenen Eignungstests
- § 8 Kommission
- § 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung
- § 10 Außer-Kraft-Treten

¹ Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 06.07.2011

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design immatrikuliert werden.

(2) Die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung wird ergänzt durch die Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Zulassungsverfahren und Eignungstest

(1) Gemäß Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) erfolgt eine Eingangsprüfung (im Folgenden als „Eignungstest“ bezeichnet), um die studiengangbezogene Eignung nachzuweisen.

(2) Das Verfahren zur Feststellung der studienrichtungsbezogenen Eignung oder zur Feststellung der besonderen konzeptionell-gestalterischen Begabung wird jährlich einmal durchgeführt.

(3) Das Verfahren des Eignungstests gliedert sich in die Abschnitte:

- Abgabe und Beurteilung einer Hausaufgabe
- Bewerbungsgespräch

(4) Die Hausaufgabe ist zu einem festgesetzten Tag im Studiengang Game Design abzugeben.

§ 3 Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch

(1) Die jeweils aktuelle Aufgabenstellung zur Hausaufgabe wird am letzten Montag im Februar für die Bewerbungsverfahren zum Wintersemester auf der Website des Studienganges veröffentlicht.

(2) Die Hausaufgabe kann in freier Medienwahl nach Aufgabenstellung bearbeitet werden. Digitale und interaktive Arbeiten sollen die Dauer von 10 Minuten nicht überschreiten. Digital erstellte Arbeiten müssen zusätzlich in angemessen ausgedruckter Form vorliegen. Die Arbeiten sind zu einem auf der Website des Studienganges genannten Termin, in einer Mappe zusammengefasst und mit Namen und Adresse beschriftet, sowie mit einer schriftlichen Erklärung über die Autorenschaft im Fachbereich abzugeben. Die genauen Zeit- und Raumangaben zur Abgabe werden mit der Aufgabenstellung mitgeteilt. Die Kriterien für die Bewertung werden im § 4 geregelt.

(3) Nur Bewerber und Bewerberinnen, deren Hausaufgabe als bestanden bewertet wurde, nehmen am weiteren Verfahren teil. Wer die Hausaufgabe bestanden hat, wird im Fachbereich per Aushang bekannt gegeben und auf Wunsch per Email benachrichtigt. Bewerberinnen und Bewerberinnen, deren Hausaufgabe als nicht bestanden bewertet wurde, wird die Hausaufgabe zurückgegeben.

(4) Das Bewerbungsgespräch findet nach Sichtung und Beurteilung der Hausaufgabe statt. Das genaue Datum des Bewerbungsgesprächs und das Datum zur Abgabe der Hausaufgabe wird im Fachbereich per Aushang bekannt gegeben und auf Wunsch per Email benachrichtigt.

§ 4 Die Bewertungskriterien des Eignungstests

(1) Grundlage der Bewertung ist die Hausaufgabe. Die Bewertungskriterien im Einzelnen sind:

Vorstellungsvermögen:

- Phantasie und schöpferische Vorstellungsfähigkeit,
- Prägnanz eigener Ideen, eigenständiger Gestaltungswille und Originalität,
- Sensibilität für gestalterische und interaktive Zusammenhänge,
- experimentelle Ansätze, Mut zum konzeptionellen-gestalterischen Experiment.

Konzeption:

- konzeptioneller Ansatz zur Bearbeitung der Hausaufgabe,
- angemessene Form und Wahl des Mediums,
- Dokumentation der Ideenfindung, Nachvollziehbarkeit des konzeptionellen Entwurfs,
- Plausible spielerische Struktur,
- Fähigkeit zur analytischen Betrachtung von digitalen Spielen,
- sprachlicher Ausdruck.

Visualisierung und Darstellung:

- aussagekräftige Skizzen, zeichnerische Fähigkeiten,
- Komposition und Bildaufbau,
- Farben und Oberflächendarstellung,
- Bild- und Motivwahl,
- Räumliche Darstellung.

(2) Die Bewertung des Bewerbungsgesprächs richtet sich insbesondere nach solchen Kriterien wie:

- Auftreten und verbale Argumentation,
- Persönlicher Bezug und Motivation für das Studium „Game Design“,
- Bereitschaft zur kritisch-konstruktiven Auseinandersetzung,
- Eigenständigkeit und Originalität der vertretenen Auffassungen.

(3) Die Leistungen dieses Feststellungsverfahrens werden undifferenziert beurteilt, d. h. „mit Erfolg“ bzw. „ohne Erfolg“.

(4) Bei einer Gesamtbewertung „mit Erfolg“ ist der Eignungstest bestanden.

§ 5 Bekanntgabe der Entscheidungen zum Eignungstest

(1) Das Ergebnis des Eignungstests wird dem Bewerber/der Bewerberin schriftlich mitgeteilt.

(2) Über die bestandene studiengangbezogene Eignung wird eine Bescheinigung mit dem Wortlaut erteilt:

„Frau/Herr hat den Nachweis über die studiengangbezogene Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design des Fachbereiches 4 an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin erbracht.

Berlin, den“

(3) Der Nachweis der studiengangbezogenen Eignung hat nicht zwangsläufig die Berechtigung auf einen Studienplatz zur Folge.

§ 6 Wiederholung des Verfahrens

Die Bewerber/Bewerberinnen, die den Eignungstest nicht bestanden haben, können das Verfahren an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin im Studiengang Game Design zweimal wiederholen.

§ 7 Geltungsdauer des bestandenen Eignungstests

Die Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für den auf die Feststellung folgenden Immatrikulationstermin. Ausnahmen in begrenztem Umfang sind auf Antrag an die Kommission gemäß § 9 möglich.

§ 8 Kommission

- (1) Zur Durchführung des Verfahrens zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung wird für jeden Termin eine Kommission gebildet.
- (2) Der Kommission gehören mindestens zwei Professoren oder Professorinnen des Studienganges an, von denen einer/eine den Vorsitz führt.
- (3) Die Kommission kann Beisitzer/Beisitzerinnen hinzuziehen.

§ 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 01. Oktober 2011 in Kraft.

§ 10 Außer-Kraft-Treten

Die Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung vom 4. Februar 2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) tritt mit Wirkung vom 30. September 2011 außer Kraft.

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Neufassung der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes vom 10. August 2009 (AMBl. HTW Berlin Nr. 29/09) in Verbindung mit § 24 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerlHG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch das Gesetz vom 15. Dezember 2010 (GVBl. S. 560), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Wirtschaftswissenschaften II der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) am 13. April 2011 die folgende Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design beschlossen²:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenstudienordnung
- § 3 Vergabe von Studienplätzen
- § 4 Fachgebundene Studienberechtigung
- § 5 Ziele des Studiums
- § 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache
- § 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit
- § 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation
- § 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes
- § 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum
- § 11 Übergangsregelungen
- § 12 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung
- § 13 Außer-Kraft-Treten

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG
- Anlage 2 Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul
- Anlage 2A Niveaueinstufung der Module
- Anlage 2B Wahlpflichtmodule
- Anlage 3A Studienplanübersicht der deutschen Modulbezeichnungen
- Anlage 3B Studienplanübersicht der englischen Modulbezeichnungen
- Anlage 4A Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1: Praxisprojekt
- Anlage 4B Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2: Fachpraktikum

² Der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung angezeigt am 08.06.2011

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design immatrikuliert werden.

(2) Ferner gelten die im § 11 festgelegten Übergangsregelungen für Studierende, welche nach der vorangegangenen Studienordnung des Bachelorstudienganges Interaction Design/Game Design vom 4. Februar 2009 (AMBl. HTW Berlin Nr. 16/09) immatrikuliert wurden.

(3) Die Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studienbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenstudienordnung

Die Grundsätze für Studienordnungen der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudienordnung - RStO) 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 Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung.

(2) Im Bachelorstudiengang Game Design wird gemäß der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung die Zulassung zum Studium vom Bestehen eines Eignungstests mit einer Hausaufgabe und einem Bewerbungsgespräch abhängig gemacht. Festlegungen dazu sind in der Ordnung zur Feststellung der studienbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.

(3) Gibt es nach der Feststellung der studienbezogenen Eignung mehr zulassungsfähige Bewerber und Bewerberinnen für den Bachelorstudiengang Game Design als Studienplätze, dann werden die Studienplätze hälftig nach der Durchschnittsnote der Hochschulzugangsberechtigung (Abitur, Fachabitur) und nach der Wartezeit vergeben.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

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

(2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den unter Absatz 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des Studienganges.

§ 5 Ziele des Studiums

(1) Das Praxis- und Portfolio fokussierte Studium Game Design befähigt die Studierenden in kooperativer Teamarbeit auf internationalem Niveau digitale Spiele und verwandte Systeme zu entwickeln. Im Studium werden die grundlegenden Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge vermittelt, um Computerspiele und verwandte Medien in kollaborativen multidisziplinären Prozessen, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren, zu realisieren und zu kommunizieren.

(2) Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von digitalen Spielen und anderen interaktiven Anwendungen. Dazu gehören unter anderem die Lerngebiete:

- (3) Game System Design
- (4) Game Art
- (5) Game Technology
- (6) Game Studies
- (7) Game Producing

- (8) Level Design
(9) sowie ein hoher Anteil an Praxisprojekten.

Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken und Handeln, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, kommunikative Fähigkeiten, Reflexionsfähigkeit sowie Qualitätsbewusstsein. Die Studierenden verfügen über effiziente Selbstmanagement Methoden die den individuellen Workflow systematisch strukturieren, für die Teamarbeit nutzbar machen und ergebnisorientiert optimieren.

(3) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Der Absolvent bzw. die Absolventin ist von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Kreativbereich der Medien und Spieleindustrie einsetzbar. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe Interaktive Software entwickelt wird. Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:

- Narrative Design
- Game Design
- Level Design
- Concept Art
- Technical Art
- Animation Art
- Character Art
- 3D Modeling
- Texture Artist
- Environment Art
- Visual FX Art
- Lighting Art
- Game Analyst
- Grafikdesign für Entertainment-Software
- Produktentwicklung von Entertainment-Software Produkten
- Projektmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
- Qualitätsmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
- Spielkritik und Journalismus
- Marketing und Produktmanagement für Interaktive-/Unterhaltungssoftware

§ 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache

Lehrveranstaltungen können nach Festlegung durch den Fachbereichsrat ganz oder teilweise in englischer Sprache durchgeführt werden.

§ 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

- (1) Das Bachelorstudium hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit) und gliedert sich in ein Grundlagen-, Fach- und Praxisstudium.
- (2) Das Bachelorstudium ist entsprechend Anlage 2 modularisiert. Module sind inhaltlich zusammengefasste Einheiten des Studiums, deren erfolgreichen Abschluss der/die Studierende durch eine bestandene Modulprüfung nachweisen muss.
- (3) Eine Kurzbeschreibung der Module befindet sich in Anlage 2 und ist Teil dieser Studienordnung. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in dem Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“. Die jährliche Arbeitsbelastung für den Studiengang beträgt 1.800 Arbeitsstunden.
- (4) Im Grundlagen- und Fachstudium werden in den Lerngebieten konzeptionelle, künstlerisch-gestalterische, technische, spieltheoretische sowie ökonomische Grundlagen der Entwicklung von digitalen Spielen und verwandten Medien vermittelt. Weiterhin werden Grundla-

genwissen und -fähigkeiten und Vertiefungen in Gameplay Design, 3D Modelling, digitalen Tools, Spielanalysen und Dramaturgie/Narration erworben.

(5) Während des Fach- und Praxisstudiums stehen den Studierenden Module aus den Wahlpflichtmodulen „Game System Design“, „Game Art“ und „Level Design“ zur Auswahl. Besonderer Wert wird gelegt auf den Erwerb von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und Realisierung von digitalen Spielen und interaktiven Systemen.

(6) Der Praxisteil des Studiums besteht aus einem interdisziplinärem begleiteten Praxisprojekt während des 3. bis 5. Semesters und einem Fachpraktikum in der Industrie während des 6. Semesters. Abgeschlossen wird das Studium mit einer Bachelorarbeit, die auch im Rahmen des Fachpraktikums entstehen und im Anschluss bearbeitet werden kann.

(7) Das Studium schließt mit dem erfolgreichen Abschluss aller Module sowie nach erfolgreicher Bachelorarbeit und erfolgreichem Kolloquium ab. Die Bachelorarbeit wird von einem Seminar begleitet, welches mit dem Kolloquium abschließt. Die Anfertigung der Bachelorarbeit findet im 7. Semester statt und umfasst 12 Leistungspunkte, das begleitende Seminar mit dem abschließenden Kolloquium umfasst 3 Leistungspunkte.

§ 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

(1) Das Studienangebot entspricht im Einzelnen dem Studienplan gemäß Anlage 3. Diese Anlage enthält die Modulbezeichnungen, die Art des Modulangebotes (Pflicht-/Wahlpflichtfach), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS) sowie die zugrunde liegende Lernzeit ausgedrückt in zu vergebenden Leistungspunkten.

(2) In Anlage 2b sind die maximal möglichen Wahlpflichtmodule aus dem Kerncurriculum und die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE)/Fremdsprachen aufgelistet. Welche Module davon angeboten werden, beschließt der Fachbereich des Studienganges rechtzeitig vor Semesterbeginn.

§ 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes

(1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE) beträgt 12 Leistungspunkte. Davon entfallen 8 Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule. Die Fremdsprachenausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse in der englischen Sprache oder einer anderen Fremdsprache, entsprechend Anlage 2 „Beschreibung für jedes Modul“.

(2) Die Fremdsprachenausbildung ist für das erste und zweite Studienplansemester vorgesehen.

(3) Die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule sind im vierten und fünften Studienplansemester vorgesehen. Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule sind im Umfang von 4 Leistungspunkten aus dem von der HTW Berlin in jedem Semester angebotenen Katalog der AWE-Module zu wählen. Anstelle der AWE-Module kann im Umfang von 4 Leistungspunkten auch eine zweite Fremdsprache oder eine Vertiefung der ersten Fremdsprache entsprechend Anlage 2 gewählt werden.

§ 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum

Der Bachelorstudiengang Game Design umfasst neben den im Studienplan genannten Lehrgebieten ein Praxisprojekt (gem. Anlage 4A) im Umfang von 20 Leistungspunkten und ein Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten (gem. Anlage 4B), welche in der Regel im 5. bzw. 6. Studienplansemester zu absolvieren sind. Der Umfang des Fachpraktikums entspricht 18 Wochen und ist als Vollzeitpraktikum konzipiert. Zur Auswertung des Fachpraktikums wird eine Lehrveranstaltung im Umfang von 1 SWS in der letzten Semesterwoche des 6. Semesters durchgeführt. Das Praxisprojekt und das Fachpraktikum richten sich nach den Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphasen im Bachelorstudiengang Game Design gemäß Anlagen 4A und 4B.

§ 11 Übergangsregelungen

(1) Für Studierende, welche in Studienverzug geraten sind und Module bzw. Lehrveranstaltungen nach der vorangegangenen Bachelorstudien- bzw. Prüfungsordnung Interaction Design/Game Design vom 04.02.2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) NICHT mehr angeboten werden, müssen als Äquivalent nachfolgend aufgeführte Module der Studienordnung vom 13. April 2011 absolvieren.

(2) Die mit * gekennzeichneten Module B17 und B24 die noch nicht bestanden worden sind und die nicht mehr angeboten werden, sind durch das entsprechende Modul aus der Äquivalenzliste zu ersetzen. Da sowohl der Lehrumfang als auch die Lehrinhalte nicht identisch sind wird die Note des Leistungsnachweises im Äquivalenzmodul übernommen und die Fehlversuche des nicht mehr angebotenen Moduls werden ersetzt.

(2) Über Module B2, B5, B11, B14, B15, B18, B19, B29 der auslaufenden Studienordnung vom 04. Februar 2009 entscheidet der Prüfungsausschuss des Bachelorstudienganges Game Design im Einzelfall auf schriftlichen Antrag des Studierenden bis spätestens vor Beginn der jeweiligen ersten Prüfungsanmeldung.

Nr.	Modul/Lehrveranstaltung Studienordnung vom 04.02.2009 (AMBI. HTW Berlin 16/09)	LP	Nr.	Modul Studienordnung vom 13.04.2011	LP
B1	Grundlehre Informatik 1	5	B3	Grundlehre Informatik	5
B2	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1	5		Einzelfallentscheidung	
B3	Grundlehre Gestaltung 1	6	B2	Grundlehre Gestaltung 1	6
B4	Theorie des Spiels und der Medien	6	B5	Theorien des Spiels 1	
B5	Medienwirtschaft	4		Einzelfallentscheidung	
B6	Fremdsprache 1	4	B6	Fremdsprachen2	4
B7	Grundlehre Informatik 2	5	B9	Spieltechnologie 1	
B8	Grundlehre Gestaltung 2	6	B8	Grundlehre Gestaltung 2	6
B9	Theoretische Grundlagen 1	5	B11	Theorien des Spiels 2	
B10	Digitales Gestalten	5	B10	Digitale Werkzeuge 2	
B11	Kreatives Schreiben	5		Einzelfallentscheidung	
B12	Fremdsprache 2	4	B12	Fremdsprachen 2	4
B13	Theoretische Grundlagen 2	5	B15	Theorien des Spiels 3	
B14	Interaktionsdesign	5		Einzelfallentscheidung	
B15	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2	5		Einzelfallentscheidung	
B16	Einführung in 3D-Design	5	B13	3D Modelling	5
B17	Entwurfsprojekt 1*	6	B17	Projektmodul A	10
B18	Marketing	5		Einzelfallentscheidung	
B19	Szenisches Schreiben	6		Einzelfallentscheidung	
B20	Wahlpflicht 1	5	B19	Wahlpflichtmodul 1	5
B21	Wahlpflicht 2	5	B20	Wahlpflichtmodul 2	5
B22	Wahlpflicht 3	5	B21	Wahlpflichtmodul 3	5
B23	AWE-Modul 1	2	B32	AWE-Modul 1	2
B24	Entwurfsprojekt 2*	6	B23	Projektmodul B	10
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	23	B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	20
B26	Wahlpflicht 4	5	B26	Wahlpflichtmodul 4	5
B27	AWE-Module 2	2	B33	AWE-Modul 2	2
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	25	B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	25

B29	Interkulturelle Kommunikation	5		Einzelfallentscheidung	
B30	Recht	5	B29	Recht	5
B31	Bachelorarbeit	12	B30	Bachelorarbeit	12
B32	Bachelorseminar/Kolloquium	3	B31	Bachelorseminar/Kolloquium	3
B33	Wahlpflicht 5	5	B27	Wahlpflichtmodul 5	5
B34	Wahlpflicht 6	5	B28	Wahlpflichtmodul 6	5

§ 12 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 01. Oktober 2011 in Kraft.

§ 13 Außer-Kraft-Treten

Die Studienordnung vom 04. Februar 2009 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin Nr. 16/09 vom 29. Juni 2009 tritt nach Überschreitung der Regelstudienzeit von vier Semestern mit Wirkung vom 31. März 2016 außer Kraft.

Anlage 1 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind für eine vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG geeignet:

Bühnenmaler/in bzw. Plastiker/in
Cutter/in
Drucker/in
Druckvorlagenhersteller/in
Fachangestellte/r für Medien- und Informationsdienste
Fachinformatiker/in
Fachkraft für Veranstaltungstechnik
Film- und Videolaborant/in
Film- und Videoeditor/in
Foto-Designer/in
Fotograf/in
Fotolaborant/in
Fotomedienlaborant/in
Fototechnische/r Assistent/in
Grafiker/in
Grafik-Design-Assistent/in
Informatikkaufmann/frau
IT-System-Elektroniker/in
IT-System-Kaufmann/frau
Kamera-Assistent/in
Kaufmann/frau für audiovisuelle Medien
Kaufmännisch orientierte Informatik-Assistenten
Kommunikationselektroniker/in
Kommunikations- und Marketingfachwirt/in
Kommunikationselektroniker/in
Mathematisch-technische/r Assistent/in
Mechatroniker/in
Mediengestalter/in Bild- und Ton
Mediengestalter/in für Digital- und Printmedien
Mikrotechnologe/in
Modellbauer/in
Prozessleitelektroniker/in
Radio- und Fernsehtechniker/in
Schauberbegealter/in bzw. Dekorateur/in
Technische/r Produktdesigner/in
Technische/r Redakteur/in
Technische/r Zeichner/in
Tonmeister/in

Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von Berufsausbildungen mit einer anderen Bezeichnung als den genannten entscheidet der Prüfungsausschuss.

Anlage 2 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul**1. Modulübersicht****Pflichtmodule**Lerngebiet Game System Design (GSD)

- B1 Spielentwurf 1 (Game Play Design 1)
- B7 Spielentwurf 2 (Game Play Design 2)

Lerngebiet Game Art (GA)

- B2 Grundlehre Gestaltung 1 (Visual Development 1)
- B8 Grundlehre Gestaltung 2 (Visual Development 2)
- B13 3D Modellierung (3D Modelling)

Lerngebiet Game Technology (GT)

- B3 Grundlehre Informatik (Foundation of Computer Science)
- B4 Digitale Werkzeuge 1 (Digital Tools 1)
- B9 Spieltechnologie 1 (Game Technology 1)
- B10 Digitale Werkzeuge 2 (Digital Tools 2)
- B14 Spieltechnologie 2 (Game Technology 2)

Lerngebiet Game Studies (GS)

- B5 Theorien des Spiels 1 (Game Studies 1)
- B11 Theorien des Spiels 2 (Game Studies 2)
- B15 Theorien des Spiels 3 (Game Studies 3)

Lerngebiet Game Producing (GP)

- B16 Produktionskunde 1 (Producing 1)
- B22 Produktionskunde 2 (Producing 2)
- B29 Recht (Laws)
- B35 Präsentation und Portfolio (Presentation and Portfolio)

WahlpflichtmoduleProjektmodule (PM)

- B17 Projektmodul A
- B23 Projektmodul B

Fremdsprachen/Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule (FS/AWE)

- B6 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 1
- B12 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 2
- B32 AWE-Modul 1 oder 1. Fremdsprache vertieft oder 2. Fremdsprache
- B33 AWE-Modul 2 oder 1. Fremdsprache vertieft oder 2. Fremdsprache

Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B26, B27, B34Lerngebiet Game System Design (GSD):

Fachrichtung Game System Design

- GD1 Spielmechanik Vertiefung
- GD2 Narrative-Design
- GD3 Qualitätssicherung
- GD4 Spieler-Evaluation

Lerngebiet Game Art (GA):

Fachrichtung Game Art

- GA1 Advanced-3D-Modelling
- GA2 3D-Animation
- GA3 Charakter-Design
- GA4 Licht-Design

Lerngebiet Level Design (LD):

Fachrichtung Level Design

- LD1 Level-Design
- LD2 Level-Scripting
- LD3 Sound-Design
- LD4 Environment-Design

Praxisphasen (PP)

- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
- B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium (BA)

- B30 Bachelorarbeit
- B31 Bachelorseminar/Kolloquium

2. Beschreibung für jedes Modul

Pflichtmodule:

Name	B1 Spielentwurf 1 (Gameplay Design 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über Grundkenntnisse von Gameplay, Spielmechaniken und den daraus resultierende Grundmustern. Sie beherrschen die Prozesse des Entwerfens und die Herstellung von Pen & Paper Prototypen durch iterative Schritte in Gruppenarbeit. Die Studierenden können ihren Entwurf kritisch reflektieren sowie theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B2 Grundlehre Gestaltung 1 (Visual Development 1)
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B3 Grundlehre Informatik (Foundation of Computer Science)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen grundlegende Prinzipien der Informatik. Durch ihr Orientierungswissen können sie unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion, einfache digitale Spiele eigenständig programmieren.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B4 Digitale Werkzeuge 1 (Digital Tools 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels digitaler Software umsetzen. Sie beherrschen sowohl pixel-basierte als auch vektoren-basierte Techniken und sind in der Lage Entwürfe für verschiedene digitale Ausdrucksformen zu erstellen. Sie können verschiedene Medienformate (Bild, Audio, Video, Text) für Präsentationszwecke bearbeiten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B5 Theorien des Spiels 1 (Game Studies 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben detaillierte Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Prinzipien des Spiels. Sie können Fachliteratur auswerten und sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen zu diesem Thema zu verfassen. Sie können darüber hinaus Präsentationen erstellen und halten und sich qualifiziert in Diskussionen einbringen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B7 Spielentwurf 2 (Gameplay Design 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben vertiefte Kenntnisse über Spielgrundmuster und wenden diese in Gruppenarbeit in der Entwurfspraxis an. Sie können die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen praktisch anwenden und kritisch reflektieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B1 Spielentwurf 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B8 Grundlehre Gestaltung 2 (Visual Development 2)
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen fortgeschrittene Prozesse des gestalterischen Entwerfens (Visual Development). Sie können verschiedene Darstellungs- und Planungsmethoden für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen und kritisch bewerten.
Empfohlene Voraussetzungen	B2 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B9 Spieltechnologie (Games Technology)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Struktur und Basisfunktionen aktueller Game Engines und technologischer Entwicklungsumgebungen in Theorie und Praxis. Sie können mittels Programmier- und Scriptsprachen einfache Spielideen und Konzepte mit einer Game Engine realisieren.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B10 Digitale Werkzeuge 2 (Digital Tools 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale Software anwenden um für Spiele notwendige gestalterische Elemente zu erstellen. Sie sind in der Lage diese für interaktive Echtzeitanwendungen zu optimieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B4 Digitale Werkzeuge 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B11 Theorien des Spiels 2 (Game Studies 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben Grundkenntnisse über psychologische und soziologische Fragestellungen und Ansätze. Sie können diese insbesondere zur kritischen Betrachtung und Analyse von Spielern und Spielen im gesellschaftlichen Kontext anwenden. Dabei können sie insbesondere Erkenntnisse aus der Wahrnehmungsforschung und Sozialpsychologie für die Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele berücksichtigen.
Empfohlene Voraussetzungen	B5 Theorien des Spiels 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B13 3D Modellierung (3D Modelling)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen gestalterisch-handwerkliche Fertigkeiten der 3D Modellierung, mit denen sie Ideen und Konzepte mittels 3D Software realisieren. Die Studierenden können dreidimensionale Räume umsetzen. Insbesondere gehören dazu der Entwurf und die Realisierung von Modellen, Landschaften, Räumen, Leveln, Texturen/Oberflächen und Animationen für interaktive 3D-Anwendungen. Die Studierenden sind in der Lage, geeignete Modellierungs- und Animationsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbständig einzuarbeiten.
Empfohlene Voraussetzungen	B2, B4, B8, B10
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B14 Spieltechnologie 2 (Game Technology 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen verschiedene Game Engines und die für Spielentwicklung notwendige Technologien und können diese für spezifische gestalterische Anforderungen einsetzen. Sie beherrschen die notwendige Technologie um damit schrittweise Spiele Prototypen zu entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	B9 Spieltechnologie 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B15 Theorien des Spiels 3 (Game Studies 3)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten vertiefende Kenntnisse in der Analyse von digitalen Spielen. Sie können diese als Zeichensysteme betrachten und kritisch unter Verwendung von fachwissenschaftlichen Methoden analysieren. Sie können die Analysen sicher präsentieren, schriftlich ausarbeiten und in der Diskussion verbal vertreten. Sie sind in der Lage die Erkenntnisse in ihrer eigenen Entwurfsarbeit zu berücksichtigen und anzuwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	B5 Theorien des Spiels 1, B 11 Theorien des Spiels 2
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B16 Produktionskunde 1 (Producing 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen von Produktionsmethoden und der Vermarktung digitaler Spiele. Sie haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Spielentwicklung und kennen die wichtigen Marktsegmente ihrer Branche. Sie können selbstständig Planungs- und Entwicklungskonzepte erarbeiten und bestehende Konzepte bewerten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B22 Produktionskunde 2 (Producing 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Produktions- und Managementmethoden der Gamesbranche und können diese flexibel an individuelle Projektanforderungen anpassen. Sie können einen phasenorientierten Projektstrukturplan erstellen sowie Projektmanagement und Team Kommunikation organisieren. Die Studierenden können Strategien zum Zeit- und Risikomanagement ausarbeiten sowie Methoden der Qualitätssicherung anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	B16 Produktionskunde 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B29 Recht (Laws)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben juristisches Grundwissen in Bezug auf digitale Spiele wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B35 Präsentation und Portfolio (Presentation and Portfolio)
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können individuelle, strukturierte Strategien zur Erstellung eines persönlichen Portfolios realisieren. Sie entwickeln die für ihre Ziele und individuelle Schwerpunkte notwendigen Methoden, Präsentationstechniken und Utensilien. Sie konzipieren und erstellen aussagekräftige Portfolios sowie ggf. online- und Netzwerk Auftritte ihrer Arbeiten und Projekte. Sie können Zielgruppen und Marktsituationen analysieren und kennen Public Relation- und Präsentations Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B25 Praxisphase 1: Projekt
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Projektmodule:

Name	B17 Projektmodul A (Project A)
Leistungspunkte	10
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen anwenden und sie in der Komplexität weiterentwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams an einen mehrstufigen Prozess aus Konzeption, methodischer Planung, Gestaltung, Durchführung, Dokumentation und Bewertung eines Spielprojekts. Das Praxisprojekt kann in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen durchgeführt werden. Die Projektgruppen können systematische Iterationsschritte anwenden, ihre Teams organisieren und Präsentations-techniken sicher einsetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 Projektmodul B (Project B)
Leistungspunkte	10
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen anwenden und sie in der Komplexität weiterentwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams an einen mehrstufigen Prozess aus Konzeption, methodischer Planung, Gestaltung, Durchführung, Dokumentation und Bewertung eines Spielprojekts. Das Praxisprojekt kann in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen durchgeführt werden. Die Projektgruppen können systematische Iterationsschritte anwenden, ihre Teams organisieren und Präsentationstechniken sicher einsetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fremdsprachen:

Name	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2) oder andere o. g. Fremdsprache: Mittelstufe 1/Gestaltung (GER B1)</p> <p>Die Module dienen der Einführung in die Fachsprache der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt.</p> <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt: - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p>Mittelstufe 1/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Freizeit usw. - Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird - einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse - Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen - kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen
Notwendige Vor.	Keine

Name	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) oder andere o. g. Fremdsprache: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2) Die Module dienen der Erlangung hoher fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul B6 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt.</p> <p>Mittelstufe 3/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt: - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema
Empfohlene Voraussetzungen	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Vor.	Keine

Name	B32 und B33 Advanced English oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4 oder 2 + 2
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Oberstufe 1, 2 oder 3 (GER C1 oder GER C2) oder andere o. g. Fremdsprache: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) Oberstufe 1, 2 oder 3:</p> <p>Die Module/Das Modul sind/ist aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar und dienen/dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen (1)Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen <p>Mittelstufe 3/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze
Empfohlene Voraussetzungen	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Vor.	Keine

Name	B32 und B33 zweite Fremdsprache (andere Sprache als B6 und B12, wählbar aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Module sind aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen (Grundstufe 1 bis Oberstufe 3) frei wählbar. In Abhängigkeit der vorhandenen Vorkenntnisse dienen sie der Erlangung von allgemein- und/oder fachsprachlichen Kenntnissen in allen Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben).
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

Name	B32 AWE-Modul 1 und B33 AWE-Modul 2
Leistungspunkte	2 + 2
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Fähigkeiten entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine

Wahlpflichtmodule: B19, B20, B21, B26, B27, B34

Fachrichtung Game System Design

Für die Fachrichtung „Game System Design“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	GD1 Spielmechanik Vertiefung (Advanced Game Mechanics) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spielgrundmuster in praktischen Projekten und Gruppenarbeit sicher anwenden. Sie sind in der Lage die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Spielfluss, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen in ihren Spielprojekten zu realisieren. Sie können selbst entworfene Prototypen methodisch evaluieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD2 Narrative-Design (Narrative Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Grundlagen der Dramaturgie und der Stoffentwicklung. Sie können narrative Elemente bestimmen, szenische Handlungen konstruieren und diese in Spielmechaniken und Spielwelten immersiv integrieren. Sie können glaubwürdige Charaktere und Beziehungen zwischen Figuren konstruieren und analysieren. Die Studierenden schreiben Szenarien, Treatments, Dialoge und auf Spielentwicklungsanforderungen abgestimmte Drehbuchentwürfe (Scripts).
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD3 Qualitätssicherung (Quality Assurance) Angebot nur im Wintersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können grundlegende Methoden der Qualitätssicherung sicher anwenden. Sie legen Hierarchien für die Qualitätssicherung ihrer Projekte fest und orientieren sich dabei an internationalen Qualitätsstandards.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD4 Spieler-Evaluation (Player Evaluation) Angebot nur im Wintersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen fundamentale Spielertypen und verstehen die Besonderheiten verschiedener Evaluationsmodelle. Sie können Evaluationsmethoden für die Entwicklung digitaler Spiele sicher anwenden und in ihre Planung mit einbeziehen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Game Art

Für die Fachrichtung „Game System Design“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	GA1 Advanced-3D-Modelling (Advanced 3D Modelling) (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben verfeinerte technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Environments, Räumen, Architekturen, Objekten, Texturen/Oberflächen und Animationen für komplexe 3D-Anwendungen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	GA 2 3D-Animation (3D Animation) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale 3D-Modelle glaubwürdig animieren. Sie beherrschen die vorbereitenden Methoden des Riggings und sind in der Lage die verschiedenen Animationsmethoden sicher anzuwenden. Sie können digitale Figuren realistisch animieren, dabei können sie sowohl physikalische Animationsmethoden als auch Motion-Capturing sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA 3 Charakter-Design (Character Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Figuren selbstständig entwerfen und realisieren. Sie können hierzu sowohl analoge (Skizzen, Tonplastik) als auch digitale Methoden (Modellierung, Texturierung, Rigging) sicher anwenden. Sie können die Charaktere für die Animation vorbereiten und sind in der Lage einfache Animationen durchzuführen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, B16 Einführung in 3D-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA 4 Licht-Design (Light Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können verschiedene Level Beleuchtungstechnik sicher anwenden. Sie kennen unterschiedliche Beleuchtungskonzepte und verstehen Ästhetik und Dramaturgie. Die Studierenden können Stimmungen und Atmosphären erzeugen sowie die Beleuchtung als Guiding Instrument nutzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Level Design

Für die Fachrichtung „Game System Design“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	LD1 Level-Design (Level Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Level für digitale Spiele entwerfen, technisch umsetzen und evaluieren. Sie kennen die Anforderungen verschiedener Genres und können Gestaltung sowie Spielfluss darauf abstimmen. Sie verstehen die Grundlagen von Level Architektur, Beleuchtung, Guiding Systeme, Points of Interests sowie Wegfindung und berücksichtigen diese Punkte in ihrer Gestaltung. Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für Ästhetik und Dramaturgie eines Levels und lernen diese zu steigern.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD2 Level-Scripting (Level Scripting) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Scriptsprachen praktisch anwenden. Sie können Situationen und Ereignisse innerhalb eines Levels planen und realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD3 Sound-Design (Sound Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen Grundlagen des interaktiven Game Audios in Theorie und Praxis. Sie verfügen über die notwendige Sensibilität für Geräusche und Klänge und können diese dramaturgisch einsetzen. Die Studierenden können die Erzeugung und Implementierung von in game Sound FX, Atmo Layers, Musik Soundtracks sowie Sprachaufnahmen sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD4 Environment-Design (Environment Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen die Grundlagen des Environment Designs und können diese praktisch anwenden. Sie kennen die Bedeutung von Gestaltungselementen wie Geographie, Architektur, Terrain und Beleuchtung und können diese harmonisch miteinander verbinden. Sie entwerfen und realisieren Level Environments und verbessern die Entwürfe in iterativen Schritten.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Praxisphasen:

Name	B25 Praxisphase 1: Projekt
Leistungspunkte	20
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erproben und festigen in eigenen Projekten Methoden und Techniken, die sie im Laufe des Studiums erlernt haben. Die Projekte mit fachbezogener Problemstellung werden in Kleingruppen von maximal 7 Studierenden entwickelt und in unterschiedlicher Rollenverteilung umgesetzt. Das Ergebnis wird reflektiv aufbereitet und öffentlich präsentiert. Die Studierenden erhalten Kenntnisse im Projekt- und Qualitätsmanagement: <ul style="list-style-type: none"> - kennen Methoden des Qualitätsmanagements und des Projektmanagements, - analysieren und gestalten Qualitätsmanagementsysteme und –dokumente, - erkennen Probleme der Zusammenarbeit und der Qualitätssicherung in Projekten, - haben Gruppenarbeit erprobt und können Projekte nach den Methoden des Projektmanagements (Lastenheft, Pflichtenheft, Meilensteine, Abschlussbericht) durchführen.

	Mit dem Praxisprojekt werden die sozialen Kompetenzen der Studierenden und ihre Fähigkeit zu interdisziplinärer Arbeit und Kooperation, sowie das Verständnis für die Anforderungen eines praxisnahen Projekts gefördert.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des 1. – 4. Semesters
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum
Leistungspunkte	25
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Fachpraktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Arbeit in Anwendungsgebieten von Game Design - Vertraut machen mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Computerspielentwicklung in der Praxis - Kennen lernen von praktischer Projektarbeit - Eigenständiges Lernen - Strukturiertes, konzeptionelles Denken - Systematische Arbeitsweise - Ausprägen von Fähigkeiten zur Teamarbeit, Konfliktfähigkeit <p>Auswertung des Fachpraktikums</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen virtueller Arbeitsformen - Anfertigung eines schriftlichen Berichts über die eigene Tätigkeit und Präsentation desselben. - Unterschiede in den Arbeitsprozessen verschiedener Firmen/Agenturen kennen lernen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Anlage 4B.

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

Name	B31 Bachelorarbeit (Bachelor's thesis)
Leistungspunkte	12
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden weisen nach, dass sie fähig sind, eine bestimmte Aufgabe aus ihrem Studium selbständig erfolgreich zu bearbeiten und wissenschaftlich begründet theoretische und praktische Kenntnisse zur Lösung eines Problems einzubringen. - Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, (oder) eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §6 Prüfungsordnung

Name	B32 Bachelorseminar/Kolloquium (Bachelors's seminar/oral degree examination)
Leistungspunkte	3
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Die Studenten beherrschen die erforderlichen Techniken, die zur Anfertigung einer Bachelorarbeit erforderlich sind. Sie kennen den Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und können die für die Erstellung einer Thesis erforderlichen Informationen bewerten und gewichten. Sie sind mit den Formalien einer Bachelorarbeit vertraut und ihnen ist geläufig, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums eine konkrete Fragestellung unter Berücksichtigung von Schrifttum und vermitteltem Wissen praxisorientiert darzustellen und zu lösen.- Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §7 Prüfungsordnung

Anlage 2A zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Niveaueinstufung der Module

Folgende Module des Bachelorstudienganges Game Design werden der Niveaustufe 1b mit verbindlicher Vorleistung zugeordnet:

Modul	Voraussetzungen/Vorleistung
B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum	Siehe Anlage 4B der Studienordnung
B30 Bachelorarbeit	Siehe § 6 der Prüfungsordnung
B31 Bachelorseminar/Kolloquium	Siehe § 7 der Prüfungsordnung

Anlage 2B zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Wahlpflichtmodule1. Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B26, B27, B34

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule aus drei Lerngebieten zur Auswahl. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

GD Game System Design

GA Game Art

LD Level Design

Es sind insgesamt sechs Module á 5 Leistungspunkte zu wählen. Es können bis zu zwei Module aus anderen Studiengängen anerkannt werden, welche nur nach Maßgabe freier Plätze belegt werden können. Module aus Informatik-Studiengängen werden dem Lerngebiet Game Technology (GT) zugeordnet und als Spieltechnologie Vertiefung 1 und Spieltechnologie Vertiefung 2 anerkannt. Für die Wahlpflichtmodule werden regelmäßig im Sommer- und Wintersemester insgesamt 12 Angebote unterbreitet wie folgt:

Angebot im Sommersemester:

	Wahlpflichtmodule	SWS	LP
GD1	Spielmechanik Vertiefung	4	5
GD2	Narrative-Design	4	5
GA1	Advanced-3D-Modelling	4	5
GA2	3D-Animation	4	5
LD1	Level-Design	4	5
LD2	Level-Scripting	4	5

Angebot im Wintersemester:

	Wahlpflichtmodule	SWS	LP
GD3	Qualitätssicherung	4	5
GD4	Spieler-Evaluation	4	5
GA3	Charakter-Design	4	5
GA4	Licht-Design	4	5
LD3	Sound-Design	4	5
LD4	Environment-Design	4	5

Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesenen Module zu GD1 - GD4, GA1 - GA4 und LD1 – LD4 stellen ein regelmäßiges Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus innerhalb der Lerngebiete weitere Modulangebote unter Berücksichtigung der Entwicklung der jeweiligen Lerngebiete beschließen und die vorhandenen Modulangebote ersetzen.

2. Wahlpflichtmodule: Projektmodul A und B

Für die Module B17 und B23 arbeiten die Studierenden in Arbeitsgruppen an einem verbindlichen Thema. Die Themen werden vor Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Einzelne Studierende können auf Antrag mit Zustimmung des Prüfungsausschusses während der Belegung auch anstelle der vorgenannten Angebote folgende alternative Möglichkeiten wählen:

- interdisziplinäre Projekte mit anderen Studiengängen der HTW, die nicht durch den Bachelorstudiengang „Game Design“ betreut werden oder
- die aktive Mitarbeit an Forschungsprojekten von Professoren des Bachelorstudienganges Game Design

Die schriftliche Bestätigung darüber ist innerhalb der Online-Prüfungsanmeldefrist für den ersten Prüfungszeitraum der Prüfungsverwaltung vorzulegen.

3. Wahlpflichtmodule Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule/Fremdsprachen

Variante 1:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23	AWE-Modul 1: frei wählbar	2	2
B27	AWE-Modul 2: frei wählbar	2	2

Variante 2:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	Englisch/Oberstufe <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 3	4	4

Variante 3:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	2. Fremdsprache, wählbar aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen	4	4

Anlage 3A zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Studienplanübersicht der deutschen Modulbezeichnungen

Modulbezeichnung Grundlagenstudium			1. Semester			2. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B1	Spielentwurf 1	P	Ü	4	5			
B2	Grundlehre Gestaltung 1	P	Ü	4	6			
B3	Grundlehre Informatik	P	SU/Ü	2/2	5			
B4	Digitale Werkzeuge 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B5	Theorien des Spiels 1	P	SU	4	5			
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4			
B7	Spielentwurf 2	P				Ü	4	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P				U	4	6
B9	Spieltechnologie 1	P				SU/Ü	2/2	5
B10	Digitale Werkzeuge 2	P				SU/Ü	2/2	5
B11	Theorien des Spiels 2	P				SU	4	5
B12	Fremdsprache 2	WP				Ü	4	4
	Summe			8/16	30		8/16	30

Modulbezeichnung Fachstudium			3. Semester			4. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B13	3D Modellierung	P	Ü	4	5			
B14	Spieltechnologie 2	P	SU/Ü	1/2	5			
B15	Theorien des Spiels 3	P	SU	4	5			
B16	Produktionskunde 1	P	SU	2	5			
B17	Projektmodul A	WP	Ü	8	10			
B19	Wahlpflichtmodul 1	WP				SU/Ü	2/2	5
B20	Wahlpflichtmodul 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B21	Wahlpflichtmodul 3	WP				SU/Ü	2/2	5
B22	Produktionskunde 2	P				SU	2	5
B23	Projektmodul B	WP				Ü	8	10
	Summe			7/14	30		8/15	30

Modulbezeichnung Praxisstudium			5. Semester			6. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	WP	Ü	8	20			
B26	Wahlpflichtmodul 4	WP	SU/Ü	2/2	5			
B27	Wahlpflichtmodul 5	WP	SU/Ü	2/2	5			
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P				Ü	1	25
B29	Recht	P				SU	2	5
	Summe			4/12	30		2/1	30

Modulbezeichnung Praxisstudium		7. Semester			
		Art	Form	SWS	LP
B30	Bachelorarbeit	P			12
B31	Bachorseminar/Kolloquium	P	S	1	3
B32	AWE-Modul 1	WP	SU	2	2
B33	AWE-Modul 2	WP	SU	2	2
B34	Wahlpflichtmodul 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B35	Präsentation und Portfolio	P	SU	2	6
Summe				8/3	30
Summe Studium				215	210

Erläuterungen:Form der Lehrveranstaltung:

SU = Seminaristischer Unterricht
 Ü = Übung
 S = Seminar
 P = Projekt

Art des Moduls:

P = Pflichtmodul
 WP = Wahlpflichtmodul
 SWS = Semesterwochenstunden
 LP = Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

Anlage 3B zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Studienplanübersicht der englischen Modulbezeichnungen

Modulbezeichnung Grundlagenstudium			1. Semester			2. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B1	Game Design 1	P	Ü	4	5			
B2	Visual Development 1	P	Ü	4	6			
B3	Foundation of Computer Science	P	SU/Ü	2/2	5			
B4	Digital Tools 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B5	Game Studies 1	P	SU	4	5			
B6	Foreign Language 1	WP	Ü	4	4			
B7	Game Design 2	P				Ü	4	5
B8	Visual Development 2	P				U	4	6
B9	Games Technology 1	P				SU/Ü	2/2	5
B10	Digital Tools 2	P				SU/Ü	2/2	5
B11	Game Studies 2	P				SU	4	5
B12	Foreign Language 2	WP				Ü	4	4
	Summe			8/16	30		8/16	30

Modulbezeichnung Fachstudium			3. Semester			4. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B13	3D Modelling	P	Ü	4	5			
B14	Game Technology 2	P	SU/Ü	1/2	5			
B15	Game Studies 3	P	SU	4	5			
B16	Producing 1	P	SU	2	5			
B17	Project A	WP	Ü	8	10			
B19	Elective Modules 1	P				SU/Ü	2/2	5
B20	Elective Modules 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B21	Elective Modules 3	WP				SU/Ü	2/2	5
B22	Producing 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B23	Project B	WP				Ü	8	10
	Summe			7/14	30		8/15	30

Modulbezeichnung Praxisstudium			5. Semester			6. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B25	Praxis 1: Project	WP	U	8	20			
B26	Elective Modules 4	WP	SU/Ü	2/2	5			
B27	Elective Modules 5	WP	SU/Ü	2/2	5			
B28	Praxis 2: Internship	P				Ü	1	25
B29	Laws	P				SU	2	5
	Summe			4/12	30		2/1	30

Modulbezeichnung Praxisstudium			7. Semester		
		Art	Form	SWS	LP
B30	Bachelor's thesis	P			12
B31	Bachelor Seminar/Colloquium	P	S	1	3
B32	Supplementary Modules 1	WP	SU	2	2
B33	Supplementary Modules 2	WP	SU	2	2
B34	Elective Modules 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B35	Presentation and Portfolio	P	SU	2	6
	Summe			8/3	30
	Summe Studium			215	210

Erläuterungen:Form der Lehrveranstaltung:

SU = Seminaristischer Unterricht
 Ü = Übung
 S = Seminar
 P = Projekt

Art des Moduls:

P = Pflichtmodul
 WP = Wahlpflichtmodul
 SWS = Semesterwochenstunden
 LP = Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

Anlage 4A zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1 im Studiengang Game Design (Bachelor): Praxisprojekt**Ziele und Grundsätze**

Im Rahmen des Praxisprojekts sollen die Studierenden im Team ein/e interaktive Anwendung/ Computerspiel entwickeln. Ziel ist die gemeinsame Bearbeitung einer komplexen medialen und/oder informationstechnischen Fragestellung mit Praxisbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmens.

Dauer und Durchführung

Im Rahmen des Praxisprojekts werden acht verschiedene Projekte angeboten.

Das Praxisprojekt wird in der Regel im 5. Semester während der Vorlesungszeit durchgeführt. Die Workload für das gesamte Praxisprojekt ist mit 600 Stunden pro Student/-in veranschlagt.

Die Themen der einzelnen Projekte sind jeweils im vorhergehenden Semester festzulegen und bekannt zu geben. Interdisziplinäre Projekte zusammen mit anderen Studiengängen sind erwünscht, müssen aber gesondert belegt werden.

Voraussetzungen für das Praxisprojekt

Für die Durchführung des Praxisprojekts wird der Abschluss des Grundlagen- und Fachstudiums empfohlen. Dringend empfohlen wird das erfolgreiche Absolvieren der Module B17/B23 Projektmodule A und B.

Betreuung und Nachweise

Das Praxisprojekt wird in Kleingruppen durchgeführt und durch ein Coachingteam aus Lehrkräften im Umfang von 2 SWS betreut. Es gibt auch die Möglichkeit, dass einzelne Studierende sich an Projekten anderer Studiengänge beteiligen. Diese Projekte werden als „Interdisziplinäres Projekt“ im Zeugnis ausgewiesen, die Betreuung findet im anderen Studiengang statt.

Die studienbegleitende Prüfung ist innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das Praxisprojekt erneut zu belegen und zu einem neuen Projektthema zu absolvieren.

Das Projekt wird differenziert durch eine Kommission aus mindestens zwei Professoren bewertet. Die Prüfungsleistung wird von den einzelnen Studierenden in Form eines individuellen Arbeitsportfolios und einer Projektdokumentation erbracht.

Für B25 wird zu Beginn des 5. Semesters ein/e Modulverantwortliche/r festgelegt. Der/die Modulverantwortliche meldet die Modulnoten an die Prüfungsverwaltung.

Anlage 4B zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2 im Studiengang Game Design (Bachelor): Fachpraktikum**Ziele und Grundsätze**

- (1) Ziel dieses Ausbildungsabschnittes ist es, die Studierenden mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Spieleentwicklung in der Praxis vertraut zu machen. Durch die Arbeit an moderner Hard- und Software in allen Bereichen der Computerspieleindustrie, in denen computer-gestützte Anwendungssysteme zu entwickeln und zu betreiben sind, sollen die Studierenden Kenntnisse und praktische Erfahrungen sammeln. Darin eingeschlossen ist die organisatorische und funktionsbezogene Einbettung der Informations- und Kommunikationstechnologie in das mediale Umfeld. Insbesondere sollen die Studierenden Einblick in lokale Arbeitszusammenhänge gewinnen.
- (2) Eine geeignete Beschäftigungsstelle für ein Fachpraktikum soll mehr als zwei feste Mitarbeiter bzw. Mitarbeiterinnen haben. Firmen, die lediglich Praktikanten beschäftigen, sind nicht geeignet. Es ist auch nicht zulässig, für die eigene Firma tätig zu sein.

Dauer und Durchführung

- (1) Das Fachpraktikum umfasst mindestens 18 Wochen. Das Fachpraktikum kann in bis zu drei Abschnitten auch in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss jeder Abschnitt mindestens 4 Wochen dauern.
- (2) In einem Ausbildungsplan wird festgehalten, dass jeder Praktikant oder jede Praktikantin unter Anleitung eines Mitarbeiters des jeweiligen Betriebes mindestens eine Praktikumsaufgabe bearbeiten und lösen soll. Er oder sie soll dabei einer Arbeitsgruppe mit festem Aufgabenbereich angehören. Ferner soll er oder sie die Gelegenheit haben, in der Abteilung und im weiteren Umfeld Einblicke in den Arbeitsalltag zu gewinnen. Bis sechs Wochen nach Anfang des Praktikums kann eine Aktualisierung des Ausbildungsplans erfolgen.
- (3) Das Modul B 29 Recht wird als Blockveranstaltung an jeweils zwei Tagen zu Semesterbeginn und zum Ende der Vorlesungszeit während des Fachpraktikums gelehrt. Begleitend zum Fachpraktikum ist im Modul B29 eine Hausarbeit zu erstellen – der fachliche Austausch und die fachliche Anleitung erfolgen per E-Learning.
- (4) Die Auswertung des Fachpraktikums findet in der letzten Woche des Semesters statt.
- (5) Ein schriftlicher Praxisbericht, der einen Überblick über die durchgeführten Arbeiten gibt, ist durch die Beschäftigungsstelle zu unterschreiben und spätestens vier Wochen nach Praktikumsende vorzulegen. Der Bericht kann auf Deutsch oder Englisch verfasst werden. Weitere Sprachen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.
- (6) Der oder die Praktikumsbeauftragte ist beim Nachweis entsprechender Praktikumsplätze in den jeweiligen Sprachräumen behilflich. Es liegt jedoch in der Verantwortung des oder der Studierenden, einen Praktikumsplatz zu finden.
- (7) Der Praktikumsvertrag muss bis zum Vorlesungsende des dem praktischen Studiensemester vorausgehenden Semesters unterschrieben vorliegen. Ausnahmen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

Zulassung zum Fachpraktikum

- (1) Das sechste Studienplansemester ist das verbindlich vorgesehene Studiensemester für das Fachpraktikum. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.
- (2) Für die Zulassung zum Fachpraktikum sind mindestens ausreichende Leistungen in allen Studienfächern des Grundlagen- und Fachstudiums notwendig. Die Zulassung kann auch erteilt werden, wenn die erfolgreiche Durchführung des praktischen Studiensemesters und des weiteren Studiums zu erwarten ist.

Betreuung und Nachweise

- (1) Das Fachpraktikum wird durch eine hauptamtliche Lehrkraft des Studienganges betreut. Diese Lehrkraft wird von der oder dem Praktikumsbeauftragten eingesetzt und ist für die Kommunikation und Probleme während des Fachpraktikums und das Lesen und Besprechen des Praktikumsberichts zuständig.
- (2) Für die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums sind folgende Nachweise erforderlich:
- vom Praktikumsbeauftragten entgegengenommener Praktikumsvertrag zwischen dem/der Studierenden und dem Praktikumsbetrieb,
 - Zeugnis des Praktikumsbetriebs über eine erfolgreiche Durchführung des Praktikums,
 - schriftlicher, vom Praktikumsbetrieb unterschriebener Praxisbericht, aus dem der zeitliche Ablauf des Praktikums, die Praxisaufgaben und die Tätigkeiten zur Lösung der Aufgaben hervorgehen.
 - erfolgreiche Teilnahme an der begleitenden Lehrveranstaltung.
- (3) Das Fachpraktikum wird undifferenziert vom Praktikumsbeauftragten bewertet.

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 13. April 2011

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Neufassung der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes vom 10. August 2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 29/9 in Verbindung mit § 31 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerlHG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch das Gesetz vom 15. Dezember 2010 (GVBl. S. 560), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Wirtschaftswissenschaften II der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) am 13. April 2011 die folgende Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design beschlossen³:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung
- § 3 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen
- § 4 Modulprüfungen
- § 5 Beurteilung der Praxisphasen
- § 6 Bachelorarbeit
- § 7 Bachelorseminar/Kolloquium
- § 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis
- § 9 Berechnung des Gesamtprädikates
- § 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung
- § 11 Außer-Kraft-Treten

Anlagen der Ordnung

- | | |
|------------------|---|
| Anlage 1 | Muster des Bachelorzeugnisses in deutscher Sprache |
| Anlage 2 | Muster des Bachelorzeugnisses in englischer Sprache |
| Anlage 3a und 3b | Muster der Bachelorurkunde in deutscher Sprache |
| Anlage 4a und 4b | Muster der Bachelorurkunde in englischer Sprache |
| Anlage 5 | Muster des Diploma Supplements in deutscher Sprache |

³ Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 15.06.2011

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design immatrikuliert werden.
- (2) Diese Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung

Die Grundsätze für Prüfungsordnungen der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenprüfungsordnung - RPO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen

- (1) Leistungsnachweise können schriftlich und/oder mündlich und/oder praktisch erbracht werden. Die jeweils möglichen Formen der Leistungsnachweise sind im Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ festgelegt. Die jeweils erforderliche Form im Semester wird von dem oder der Prüfenden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.
- (2) Leistungsnachweise sind in der Regel in der Unterrichtssprache des jeweiligen Moduls zu erbringen. Diese ist Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ festgelegt. Das Ablegen von Leistungsnachweisen in einer anderen als der Unterrichtssprache bedarf des Einvernehmens zwischen dem Studenten/der Studentin und dem oder der Prüfenden. Das Einvernehmen ist zu Beginn des Semesters jeweils schriftlich herzustellen.

§ 4 Modulprüfungen

- (1) Für nachfolgend genannte modulbegleitend geprüfte Studienleistungen erfolgt eine undifferenzierte Leistungsbeurteilung:
 - Praxisphase 2: Fachpraktikum (B28)Alle anderen Module werden differenziert bewertet.
- (2) Für nachfolgend genannte Module, in denen der zu erbringende Leistungsnachweis aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht, wird lediglich eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten:
 - Projektmodul A (B17)
 - Projektmodul B (B23)
 - Praxisphase 1: Praxisprojekt (B25)
- (3) Jedes Modul schließt mit **e i n e r** Modulprüfung ab. Gehen in die Modulprüfung modulbegleitend geprüften Studienleistungen ein, so wird die Modulnote durch die Bildung eines gewogenen Mittels der einzelnen Leistungsbeurteilungen ermittelt, wobei die Gewichtung der Teilnoten im Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ festgelegt ist.
- (4) Die Anzahl der mit den einzelnen Modulen jeweils zu erwerbenden Leistungspunkte sind in Anlage 3 der Studienordnung für den Game Design aufgeführt.
- (5) Wurde die Prüfung in einem Wahlpflichtmodul bestanden, kann dieses nicht mehr durch ein anderes Wahlpflichtmodul ersetzt werden
- (6) Die Zulassung zu einer Prüfung oder zur Erbringung einer modulbegleitend geprüften Studienleistung setzt die Belegung des entsprechenden Moduls gemäß Hochschulordnung und die Prüfungsanmeldung voraus.

§ 5 Beurteilung der Praxisphasen

- (1) Das Modul B 25 Praxisphase 1: Praxisprojekt wird entsprechend Anlage 4A der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design differenziert bewertet.
- (2) Das Modul B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum wird undifferenziert bewertet. Das Fachpraktikum ist erfolgreich absolviert, wenn alle Nachweise gemäß Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design Anlage 4B erbracht sind.

§ 6 Bachelorarbeit

- (1) Der Prüfungsausschuss des Studienganges bestätigt durch Unterschrift des/der Vorsitzenden das von dem/der Studierenden gewählte Thema, und er legt den Bearbeitungsbeginn und die Bearbeitungsfrist sowie die betreuenden Prüfer/Prüferinnen schriftlich fest. Der Anmeldeschluss für die Bachelorarbeit in der Prüfungsverwaltung ist das jeweils festgelegte Ende der Vorlesungszeit des 6. Studienplansemesters. Die Zulassungen durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 6. Studienplansemesters zu erfolgen.
- (2) Voraussetzung für die Zulassung zur Bachelorarbeit ist der Nachweis von 150 Leistungspunkten aus dem 1. – 5. Studienplansemester. Ein Kandidat oder eine Kandidatin kann auch zugelassen werden, wenn er oder sie Studienleistungen im Gesamtumfang von bis zu 6 Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im 7. Studienplansemester möglich und zu erwarten ist.
- (3) Die Bachelorarbeit befasst sich mit einem Thema aus den Praxisphasen (Praxisprojekt oder Fachpraktikum), oder einem frei gewählten Thema. Hiervon ist eine schriftliche Ausarbeitung anzufertigen. Die Bachelorarbeit kann als Gruppenarbeit mit bis zu 3 Personen durchgeführt werden. In jedem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Prüflinge abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein.
- (4) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 Leistungspunkten.
- (5) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit umfasst maximal 18 Wochen. Die Bachelorarbeit ist zum Ende der 18. Woche des 7. Studienplansemesters in dreifacher Ausfertigung abzugeben.

§ 7 Bachelorseminar/Kolloquium

- (1) Zur Prüfung im Bachelorseminar/Kolloquium wird zugelassen, wer die Bachelorarbeit erfolgreich erstellt hat und mit ihr einschließlich 207 Leistungspunkte im Bachelorstudiengang Game Design nachweisen kann.
- (2) Die Modulprüfung zum Bachelorseminar bezieht sich auf den Gegenstand der Bachelorarbeit und ordnet diesen in den Kontext des Bachelorstudienganges Game Design ein. In dieser Prüfung soll der/die Studierende zeigen, dass er/sie in der Lage ist, einen komplexen Sachverhalt in kurzer Zeit darzustellen und seine/ihre Argumentation gegen Kritik zu verteidigen. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die bearbeiteten Bachelorarbeiten sowie das vom Studierenden während des Studiums erarbeitete Portfolio vorgestellt.
- (3) Mindestens zwei Prüfer der Prüfungskommission müssen zum Kolloquium anwesend sein. Einer der beiden Prüfer oder weitere Prüfer können per Videokonferenz zugeschaltet werden.

§ 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

Folgende Modulnoten werden im Bachelorzeugnis zu einer fachspezifischen Modulgruppe mit eigenem Namen zusammengefasst. Die Note dieser Modulgruppe wird durch die Bildung des gewogenen Mittels aufgrund der Leistungspunkte der einzelnen Modulnoten ermittelt.

- B1 Spielentwurf 1 und B7 Spielentwurf 2 bilden die Modulgruppe **Spielentwurf**
- B3 Grundlehre Informatik und B9 Spieltechnologie 1 und B14 Spieltechnologie 2 bilden die Modulgruppe **Game Technology**,
- B4 Digitale Werkzeuge 1 und B10 Digitale Werkzeuge 2 bilden die Modulgruppe **Digitale Werkzeuge**,
- B2 Grundlehre Gestaltung 1 und B8 Grundlehre Gestaltung 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**,

- B5 Theorien des Spiels 1, B11 Theorien des Spiels 2 und B15 Theorien des Spiels 3 bilden die Modulgruppe **Theorien des Spiels**,
- B6 (Fremdsprache 1) und B12 (Fremdsprache 2) und ggf. B32 und B33 (vertiefte Fremdsprache) bilden die Modulgruppe , »Name« der Fremdsprache,
- B16 Produktionskunde 1 und B22 Produktionskunde 2 bilden die Modulgruppe **Produktionskunde**,
- B17 Projektmodul A und B23 Projektmodul B bilden die Modulgruppe **Projektarbeit**,
- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt wird zu **Praxisprojekt: »Titel«**

§ 9 Berechnung des Gesamtprädikates

(1) Die Bestimmung des Gesamtprädikats ergibt sich gem. RPO aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes Mittel der Teilnoten (X₁, X₂, X₃) nach folgender Formel auf die zweite Stelle hinter dem Komma berechnet und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird:

$$X = 0,75 \cdot X_1 + 0,15 \cdot X_2 + 0,10 \cdot X_3.$$

Die Teilnoten sind:

- der gewogene Mittelwert der differenziert bewerteten Module (Größe X₁ - gemäß nachfolgender Tabelle in Abs. 2); dabei werden die ersten beiden Stellen nach dem Komma berechnet,
- die Note der Bachelorarbeit (Größe X₂) und
- die Modulnote des Bachelorseminars/Kolloquiums (Größe X₃).

(2) Die Berechnung der Größe X₁ für das Gesamtprädikat erfolgt durch die Bildung eines gewogenen Mittels aller Module aufgrund der Anzahl der jeweiligen Leistungspunkte.

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

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

(3) Die Gewichtungsfaktoren der einzelnen Module sind in folgender Tabelle aufgeführt:

Titel der Module	Gewichtungsfaktor a _i
Spielentwurf 1	5
Grundlehre Gestaltung 1	6
Grundlehre Informatik	5
Digitale Werkzeuge 1	5
Theorien des Spiels 1	5
Fremdsprache 1	4
Spielentwurf 2	5
Grundlehre Gestaltung 2	6
Spieltechnologie 1	5
Digitale Werkzeuge 2	5
Theorien des Spiels 2	5
Fremdsprache 2	4

Titel der Module	Gewichtungsfaktor a_i
3D Modellierung	5
Spieltechnologie 2	5
Theorien des Spiels 3	5
Produktionskunde 1	5
Projektmodul A	10
Produktionskunde 2	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Wahlpflichtmodul 3	5
Projektmodul B	10
Praxisphase 1: Praxisprojekt	20
Wahlpflichtmodul 4	5
Wahlpflichtmodul 5	5
Recht	5
Wahlpflichtmodul 6	5
Präsentation und Portfolio	6
AWE-Modul 1	2
AWE-Modul 2	2
Summe Leistungspunkte	170

(4) Muster des Bachelorzeugnisses sind als Anlagen 1 und 2 Bestandteil dieser Ordnung. Die Absolventen erhalten sowohl ein Zeugnis in deutscher als auch in englischer Sprache.

(5) Gleichzeitig wird mit dem Bachelorzeugnis eine Urkunde ausgehändigt, mit der die Verleihung des akademischen Grades Bachelor of Arts (B.A.) bescheinigt wird. Je ein Muster der Bachelorurkunde in deutscher und englischer Sprache sind als Anlagen 3a und 3b bzw. 4a und 4b Bestandteile dieser Ordnung.

(6) Gleichzeitig wird mit dem Bachelorzeugnis ein Diploma Supplement in deutscher und englischer Sprache ausgehändigt. Ein Muster des Diploma Supplements in deutscher Sprache ist als Anlage 5 Bestandteil dieser Ordnung.

§ 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 1. Oktober 2011 in Kraft.

§ 11 Außer-Kraft-Treten

Die Prüfungsordnung vom 4. Februar 2009 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin Nr. 16/09 vom 29. Juni 2009 tritt nach Überschreitung der Regelstudienzeit von vier Semestern mit Wirkung vom 31. März 2016 außer Kraft.

Anlage 1 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorzeugnis

Frau/Herr _____

geboren am _____ in _____

hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

bestanden.

Gesamtprädikat des Bachelorstudiums:

» _____ «

Berlin, den

Der/Die Vorsitzende
des Prüfungsausschusses

Der Dekan/Die Dekanin



Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin University of Applied Sciences

Bachelorzeugnis für Frau/Herrn _____

Die Leistungen der einzelnen Module/Modulgruppen werden wie folgt beurteilt:

Table with 2 columns: Module/Subjects and Evaluation lines. Includes sections like 'Lerngebiet Game System Design', 'Lerngebiet Game Art', 'Lerngebiet Game Technology', 'Lerngebiet Game Studies', 'Lerngebiet Game Producing', and 'Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule'.

*) Anerkannte Leistung

Mögliche Leistungsbeurteilungen: sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend.

Thema der Bachelorarbeit:

Mögliches Gesamtprädikat „mit Auszeichnung“, „sehr gut“, „gut“, „befriedigend“, „ausreichend“.

Beurteilung der Bachelorarbeit:

Das Bachelorstudium wurde nach der Prüfungsordnung vom 13.04.2011 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt Nr. _____ der HTW Berlin vom _____, absolviert.

Beurteilung des Kolloquiums:

Anlage 2 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTWHochschule
für Technik und Wirtschaft
BerlinUniversity of Applied
Sciences

Bachelor's Degree

Grade Transcript

This is to certify that

Ms/Mr _____

born on _____ in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Game Design

at the Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin,
University of Applied Sciences.

Overall grade achieved in the Bachelor's degree course:

» _____ «

Berlin,

<Seal>

Head of Examination Board

Dean



Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Grade Transcript for Ms / Mr _____

Grades achieved in degree module/module groups:

Lerngebiet Game System Design:

Game Play Design _____
(ggf. GD1 – GD4) _____

Lerngebiet Game Art:

Visual Development _____
3D Modelling _____
(ggf. GA1 – GA4) _____

Lerngebiet Game Technology:

Game Technology _____
Digital Tools _____
(ggf. Vertiefung Game Technology) _____

Lerngebiet Game Studies:

Game Studies _____

Lerngebiet Game Producing:

Producing _____
Laws _____
Presentation and Portfolio _____
(ggf. Lerngebiet Level Design) _____
(ggf. LD1 – LD4) _____

Project Work _____

Practical Projects: »Title« _____

Supplementary Modules:

(1. Foreign Language) _____
(ggf. Supplementary Modules 1 or 2. Foreign Language) _____
(ggf. Supplementary Modules 2 or 2. Foreign Language) _____

*) Grade recognised

Possible grades in degree
modules:
very good (A), good (B),
satisfactory (C),
sufficient (D).

Topic of thesis:

Possible overall grades:
"excellent", very good, good,
satisfactory, sufficient.

Assessment of thesis:

The degree examination has
been passed in accordance
with the Examination Stan-
dards in effect on 13.04.2011
published in Amtliches Mit-
teilungsblatt der HTW (Official
Information Bulletin), No.
____ of ____.

Assessment of oral degree examination:

Anlage 3a zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorurkunde

Frau _____
geboren am _____ in _____
hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

bestanden.

Ihr wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorurkunde

Herr _____
geboren am _____ in _____
hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

bestanden.

Ihm wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

Anlage 4a zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Ms _____

born on _____

in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Game Design

She has been awarded the academic degree

Bachelor of Arts (B.A.)

Berlin,

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

Anlage 4b zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Mr _____

born on _____

in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Game Design

He has been awarded the academic degree

Bachelor of Arts (B.A.)

Berlin,

President

(Seal)

Anlage 5 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

HTW Berlin

Diploma Supplement

- Bachelor Game Design -

1 Inhaber/ InhaberIn der Qualifikation

1. Familienname

1.2 Vorname

1.3 Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland

1.4 Matrikelnummer

2 Qualifikation2.1 Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben
Bachelor of Artsabgekürzt
B.A.2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation
Game Design2.3 Name der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat
Hochschule für Technik und Wirtschaft BerlinFachbereich
Fachbereich 4, Wirtschaftswissenschaften IITrägerschaft)
Hochschule (FH)
University of Applied Sciences (s. Abschnitt 8)Status Trägerschaft
staatlich2.4 Name der Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat
siehe 2.3

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

Deutsch

3 Ebene 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 Dauer des Studiums (Regelstudienzeit)

Regelstudienzeit: 7 Semester (3,5 Jahre)

Workload: 6.300 Stunden

credit points (cp) nach ECTS: 210

davon Fachpraktikum 25 cp und Bachelorarbeit 12 cp

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- Allgemeine Hochschulreife oder Fachhochschulreife oder fachgebundene Studienberechtigung nach § 11 Berliner Hochschulgesetz (s. Abschnitt 8.7)
- Hausaufgabe und Arbeitsproben
- studiengangbezogener Eignungstest

(s. Abschnitt 8.7)

4 Inhalt und Prüfungsergebnisse

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Anforderungen des Studienganges/Qualifikationsprofil des Absolventen/der Absolventin

Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, im Bereich der Entwicklung digitaler Spiele und Unterhaltungssysteme Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu konzeptionieren, zu organisieren und zu realisieren. Dazu sind kulturelle, soziologische, ökonomische, pädagogische, technische und organisatorische Kenntnisse und sowohl kommunikative als auch gestalterische Fähigkeiten erforderlich. Der Absolvent bzw. die Absolventin soll von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Bereich der Spiel- und Unterhaltungsindustrie eingesetzt werden und diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch in Bereichen, in denen spielerische Anwendungen, Softwaresysteme und Medien entwickelt werden, wie der Werbung und anderen Branchen.

Studienezusammensetzung:

- | | |
|---|-------|
| - obligatorisches Kernstudium: | 88 cp |
| - optionale Wahl- und Projektmodule: | 54 cp |
| - minimale Fremdsprachengrundausbildung: | 8 cp |
| - Praxisphasen Praxisprojekt und Fachpraktikum: | 45 cp |
| - Bachelorarbeit inklusive Kolloquium: | 15 cp |

4.3 Einzelheiten zum Studiengang

Siehe Bachelorzeugnis für weitere Details zu den absolvierten Schwerpunktfächern und dem Thema der Bachelorarbeit inklusive ihrer Benotungen.

4.4 Notensystem und Hinweise zur Vergabe von Noten

Note*	Bewertung	grading	scheme
1,0 (\geq 90%)	sehr gut eine hervorragende Leistung	A	very good
2,0 (\geq 75%)	gut eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt	B	good
3,0 (\geq 60%)	befriedigend eine Leistung, die den durchschnittlichen Anforderungen entspricht	C	satisfactory
4,0 (\geq 50%)	ausreichend eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt	D	sufficient
5,0 (< 50%)	nicht ausreichend eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt	F	fail

*) der erreichbaren Punktzahl

Zusammensetzung des Gesamtprädikats:

75 % Modulnoten

15 % Bachelorarbeit

10 % mündliche Abschlussprüfung (Kolloquium)

4.5 Gesamtnote

– Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –

5 Funktion der Qualifikation

5.1 Zugang zu weiterführenden Studien

Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Masterstudiums; die jeweilige Zulassungsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen. (s. Abschnitt 8)

5.2 Beruflicher Status

6 weitere Angaben

6.1 Weitere Angaben

Akkreditiert durch ACQUIN, Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungsinstitut e.V.

6.2 Informationsquellen für ergänzende Angaben
HTW Berlin: <http://www.htw-berlin.de>

7 Zertifizierung

Ort/Datum der Ausstellung
Berlin,

Dieses Diploma Supplement bezieht sich auf folgende Dokumente
Urkunde über die Verleihung des Grades vom
Zeugnis vom

Offizieller Stempel

Vorsitzende/r Prüfungsausschuss