



Game Design

Bachelor-Studiengang

Studienvoraussetzungen

- Fachhochschulreife oder
- Allgemeine Hochschulreife (Abitur) oder
- Fachgebundene Studienberechtigung
gemäß § 11 Absatz 2 BerlHG*
- Zulassungsverfahren: Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch

Regelstudienzeit

- sieben Semester
- im 6. Semester ist ein Fachpraktikum von mindestens 18 Wochen vorgesehen

Abschluss

Bachelor of Arts

erreichbare Leistungspunkte

210 Leistungspunkte (credits)

* § 11 Absatz 2 des Berliner Hochschulgesetzes (BerlHG): „Wer erstens in einem zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlichen Beruf eine durch Bundes- oder Landesrecht geregelte mindestens zweijährige Berufsausbildung abgeschlossen hat und zweitens im erlernten Beruf mindestens drei Jahre tätig war, ist berechtigt, ein seiner bisherigen Ausbildung entsprechendes grundständiges Studium an einer Hochschule aufzunehmen (fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung)...“.

Überzeugende Argumente für diesen Studiengang

- exzellente Berufschancen
- praxisnahe und topaktuelle Ausbildung
- Kreativität wird gefördert
- interaktive, moderne Lehr- und Lernmethoden
- angenehme Studienatmosphäre – erstklassige Dozenten und Dozentinnen
- Teamarbeit wird groß geschrieben

Studium und Beruf

Das Studium vermittelt den Studierenden grundlegende Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge, um kollaborative multidisziplinäre Prozesse in der Entwicklung von Unterhaltungssoftware mit spielerischem Charakter, insbesondere Computerspiele und verwandte Medien, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren und zu kommunizieren. Ziel ist es, relevante natur- und gesellschaftswissenschaftliche, kunst- und kulturgeschichtliche, informatische, rechtliche, pädagogische, wirtschaftliche, spiel- und medientheoretische Kenntnisse mit den speziellen gestalterischen und kreativen Fertigkeiten integrativ zu vermitteln.

Die Studieninhalte vermitteln die gestalterischen und technischen Fertigkeiten und Fachkenntnisse zur Entwicklung von interaktiver Software mit den Schwerpunkten Computerspielen/Unterhaltungssoftware und Gebrauchssoftware. Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, wie sie insbesondere bei Computerspielen und Virtuellen Umgebungen vorzufinden sind. Darüber hinaus sind auch sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, rhetorische Fähigkeiten, ethisch-kritische Distanz, Vorstellungskraft und Kreativität von Bedeutung.

Was sollten Sie mitbringen?

Interesse, Engagement und Spaß an der analytischen Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen.

Wir versprechen Ihnen eine angenehme Studienatmosphäre auf unserem neuen Campus direkt an der Spree und eine moderne Ausstattung der Labore.

Berufschancen

Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Dazu werden kulturelle, soziologische, ökonomische, pädagogische, technische und organisatorische Kenntnisse und sowohl kommunikative als auch gestalterische Fähigkeiten erworben. Der Absolvent bzw. die Absolventin ist von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Kreativbereich der Medien und Spiele-Industrie einsetzbar und kann diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe, interaktive Software entwickelt wird.

Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:

- Interaction Design
- Game Design/Leveldesign
- 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

Bachelorstudiengang Game Design

Studienplanübersicht über die Module im 1. bis 4. Semester

1. Semester

2. Semester

Module Bachelor Basisstudium		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	WP	Ü	4	4			
B7	Spielentwurf 2	P				Ü	4	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P				Ü	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	WP				Ü	4	4
Summe				8/16	30	8/16	30	

Form der Lehrveranstaltung:

SU=
Seminaristischer Unterricht

Ü=
Übung

Art des Moduls:

P=
Pflichtfach

WP=
Wahlpflichtfach

SWS=
Semesterwochenstunden

LP=
Leistungspunkte (ECTS)

3. Semester

4. Semester

Module Bachelor Vertiefungsstudium		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
B24	Projektmodul B	WP				Ü	8	10
Summe				7/14	30	8/15	30	

Bachelorstudiengang Game Design

Studienplanübersicht über die Module im 5. bis 7. Semester

5. Semester

6. Semester

Module Bachelor Praxisstudium		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

Form der Lehrveranstaltung:

SU=
Seminaristischer Unterricht

Ü=
Übung

S=
Seminar

Art des Moduls:

P=
Pflichtfach

WP=
Wahlpflichtfach

SWS=
Semesterwochenstunden

LP=
Leistungspunkte (ECTS)

7. Semester

Module Bachelor Praxisstudium		Art	Form	SWS	LP
B30	Bachelorarbeit	P			12
B31	Bachelorseminar/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

Anmerkungen

Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 10 Wochen vorgesehen.

Bachelorstudiengang Game Design Wahlpflichtmodule

1) 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 mit je 5 Leistungspunkten zu wählen.

Angebot im Sommersemester:		SWS	LP
Titel des Wahlpflichtmoduls			
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:		SWS	LP
Titel des Wahlpflichtmoduls			
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

2) Wahlpflichtmodule: Projektmodul 1 und 2

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 Berlin, 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 Ergänzungsfächer/Fremdsprachen

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

Variante 2		SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 oder Französisch/Mittelstufe 1 oder Russisch/Mittelstufe 1 oder Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 oder Französisch/Mittelstufe 2 oder Russisch/Mittelstufe 2 oder Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 +B27	Englisch/Oberstufe oder Französisch/Mittelstufe 3 oder Russisch/Mittelstufe 3 oder Spanisch/Mittelstufe 3	4	4

Variante 3		SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 oder Französisch/Mittelstufe 1 oder Russisch/Mittelstufe 1 oder Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 oder Französisch/Mittelstufe 2 oder Russisch/Mittelstufe 2 oder Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 +B27	2. Fremdsprache aus dem Angebot der Zentraleinrichtung Fremdsprachen	4	4

Der Studiengang Game Design

Studieren ohne (Fach)Abitur = Fachgebundene Studienberechtigung

§ 11 Absatz 2 des Berliner Hochschulgesetzes (BerLHG): „Wer erstens in einem zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlichen Beruf eine durch Bundes- oder Landesrecht geregelte mindestens zweijährige Berufsausbildung abgeschlossen hat und zweitens im erlernten Beruf mindestens drei Jahre tätig war, ist berechtigt, ein seiner bisherigen Ausbildung entsprechendes grundständiges Studium an einer Hochschule aufzunehmen (fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung)...“.

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlich:

- 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
- 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

- Schauwerbegestalter/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.

Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design (Auszug)

§ 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 das Bewerbungsverfahren zum Wintersemester auf der Website des Studiengangs veröffentlicht (<http://gamedesign.htw-berlin.de>).

(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 Studiengangs 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. Bewerber und Bewerberinnen, deren Haus-

aufgabe 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 Bewerbungsgespräches 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

(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 § 8 möglich.

Der Studiengang Game Design

Standort

Campus Wilhelminenhof

Wilhelminenhofstr. 75a

12459 Berlin

Sekretariat

Tel. +49 30 5019-2683

Homepage des Fachbereichs

<http://www.f4.htw-berlin.de>

Homepage des Studienganges

<http://gamedesign.htw-berlin.de/>

Für fachliche Fragen

Prof. Thomas Bremer

Wilhelminenhofstr. 75A,

12459 Berlin

E-Mail : thomas.bremer@htw-berlin.de

Tel. 030. 5019 - 2481

Impressum:

Allgemeine Studienberatung

Treskowallee 8

10318 Berlin

www.htw-berlin.de/Studienberatung

Infoansage:

Tel. +49 30 5019-2199

Fax +49 30 5019-2241

Verkehrsverbindungen:

U5 Tierpark, S3 Karlshorst,

Tram 27, 37, M17