

10/09

30. März 2009

Amtliches Mitteilungsblatt

	Seite
Zugangs- und Zulassungsordnung für den postgradualen weiterbildenden Masterfernstudiengang Game Development & Creation im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22.01.2009	135
Studienordnung für den postgradualen weiterbildenden Masterfernstudiengang Game Development & Creation im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22.01.2009	141
Prüfungsordnung für den postgradualen weiterbildenden Masterfernstudiengang Game Development & Creation im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22.01.2009	152

fhtw.

Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Herausgeber

Die Hochschulleitung der FHTW Berlin
Treskowallee 8
10318 Berlin

Redaktion

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

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Zugangs- und Zulassungsordnung

für den postgradualen weiterbildenden Masterstudiengang

Game Development & Creation

im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22. Januar 2009

Auf Grund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft zu Abweichung von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI.FHTW Berlin Nr. 27/02), zuletzt geändert am 20. Oktober 2008 (AMBI.FHTW Berlin Nr. 1/09), in Verbindung mit § 10 Absatz 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 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), und § 10 des Berliner Hochschulzulassungsgesetzes in der Fassung vom 18. Juni 2005 (GVBl. S.393), zuletzt geändert durch Gesetz vom 18. Mai 2007 (GVBl. S. 198), hat der Institutsrat des Berliner Instituts für Akademische Weiterbildung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 22. Januar 2009 die nachfolgende Ordnung beschlossen*:

Inhalt:

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Studien- und Prüfungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation
- § 3 Zugangsvoraussetzungen
- § 4 Frist und Form der Bewerbung
- § 5 Aufgaben und Zusammensetzung der Auswahlkommission
- § 6 Kriterien für das Auswahlverfahren
- § 7 Durchführung des Auswahlverfahrens
- § 8 Zulassung
- § 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

* Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 17.03.2009

§ 1 Geltungsbereich

Die Vorschriften dieser Ordnung legen die Kriterien und das Verfahren für die Vergabe von Studienplätzen an Studienbewerber im postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation fest, die ab dem Sommersemester 2009 an der FHTW Berlin im 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

§ 2 Geltung der Studien- und Prüfungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Master of Arts Game Development & Creation

Die Zugangs- und Zulassungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation wird ergänzt durch die Studienordnung und die Prüfungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation in ihren jeweils gültigen Fassungen.

§ 3 Zugangsvoraussetzungen

(1) Der Master of Arts Game Development & Creation ist postgradual und entgeltpflichtig.

(2) Zugang zum Masterstudiengang erhält, wer den erfolgreichen Abschluss eines ersten akademischen Grades mit in der Regel 210 Leistungspunkten nachweist. Verfügt ein Bewerber oder eine Bewerberin aus dem vorangehenden Studium mit erstem berufsqualifizierenden Abschluss über mindestens 180, aber weniger als 210 ECTS-Leistungspunkte, so muss der Bewerber oder die Bewerberin andere studienrelevante Vorleistungen zur Anerkennung einreichen. Über eine Anerkennung von Lernleistungen und Berufspraxis entscheidet die Auswahlkommission. Handelt es sich um studienrelevante Lernleistungen, legt die Auswahlkommission in einem Protokoll fest, mit wie vielen Leistungspunkten diese Vorleistungen anerkannt werden. Unter der Voraussetzung, dass mit dem ersten akademischen Abschluss und ggf. anerkannter studienrelevanter Berufspraxis oder studienrelevanten Vorleistungen 210 Leistungspunkte nachgewiesen werden, ist der Studienzugang bzw. eine Einbeziehung in das weitere Auswahlverfahren gemäß §§ 6 und 7 möglich. Für Bewerber oder Bewerberinnen, die auch dann noch nicht Vorleistungen von mindestens 210 Leistungen nachweisen können, kann die Auswahlkommission Brückenkurse festlegen, die der Bewerber bzw. die Bewerberin abzuleisten hat, um die entsprechende Lücke zu schließen.

§ 4 Frist und Form der Bewerbung

(1) Grundsätzlich erfolgt die Zulassung zum postgradualen Master Game Development & Creation einmal jährlich zum Wintersemester oder zum Sommersemester, erstmalig zum Sommersemester 2009; die Entscheidung über die weiteren Zulassungstermine erfolgt durch den zuständigen Institutsrat. Bewerbungen sollen für die Zulassung zum Wintersemester bis zum 10. Juli des betreffenden Jahres und für die Zulassung zum Sommersemester bis zum 10. Januar des betreffenden Jahres vollständig bei der zuständigen Stelle der FHTW Berlin eingegangen sein. Die Auswahlkommission des Studienganges kann den Bewerbungszeitraum auch über die o.g. Termine hinaus verlängern.

(2) Die Bewerbung bedarf der Schriftform. Die vollständigen Bewerbungsunterlagen umfassen:

a) für den Studienzugang:

- ausgefülltes Bewerbungsformular der FHTW Berlin;
- Kopie des Reisepasses oder des Personalausweises (Identitätsnachweis);
- den Nachweis der Zugangsvoraussetzungen nach Maßgabe der einschlägigen Regelung laut § 3 dieser Ordnung. Zeugnisse sind in Form beglaubigter Kopien beizufügen; den Nachweis der Anzahl der erworbenen Leistungspunkte des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses.

b) für die Studienzulassung gemäß § 6 dieser Ordnung:

- Nachweis des Abschlussprädikats (Durchschnittsnote) des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses;

- Nachweise über die Dauer und die Art der einschlägigen und/oder wesentlichen Berufserfahrung, die über studiengangspezifische Eignung Auskunft geben. Hierbei gilt: Für Bewerber mit einem ersten akademischen Abschluss mit 210 Leistungspunkten ist Berufserfahrung von mindestens zwei Jahren nach Abschluss des ersten akademischen Grades bis zum Studienbeginn nachzuweisen. Für Bewerber mit einem ersten akademischen Abschluss mit 180 Leistungspunkten ist Berufserfahrung von mindestens drei Jahren nach Abschluss des ersten akademischen Grades bis zum Studienbeginn nachzuweisen. Über die Einschlägigkeit und/oder Wesentlichkeit der Berufserfahrung entscheidet die Auswahlkommission.
- ein Motivationsschreiben.

§ 5 Aufgaben und Zusammensetzung der Auswahlkommission

(1) Über die Zulassung von Bewerbern oder Bewerberinnen zum postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation befindet eine Auswahlkommission. Diese Auswahlkommission wird auf Vorschlag des Studiengangverantwortlichen für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation vom Institutsrat bestellt.

(2) Die Auswahlkommission besteht aus drei stimmberechtigten Mitgliedern. Hiervon müssen mindestens zwei Mitglieder als Professoren oder Professorinnen in der Lehre des postgradualen Masterstudiengangs Game Development & Creation tätig sein. Als drittes Mitglied der Auswahlkommission kann auch ein Lehrbeauftragter oder eine Lehrbeauftragte des Studiengangs hinzugezogen werden, sofern er bzw. sie mindestens über einen gleichwertigen Abschluss verfügt.

§ 6 Kriterien für das Auswahlverfahren

(1) Für die Auswahl werden folgende Kriterien zugrunde gelegt:

- das Abschlussprädikat (Durchschnittsnote) des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses;
- die Dauer und Art der einschlägigen und/oder wesentlichen Berufserfahrung (fachspezifische Eignung);
- ein Motivationsschreiben;
- ein Bewerbungsgespräch mit der Auswahlkommission, in dem die Einschlägigkeit und/oder Wesentlichkeit der Berufserfahrung sowie die Motivation dargelegt und erläutert werden.

(2) Die Bewertung des Abschlussprädikates des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses erfolgt nach folgenden Kriterien:

- Bewerber mit einem Abschlussprädikat von „gut“ und besser (Durchschnittsnote 2,5 und besser) werden vorrangig berücksichtigt;
- Bewerber mit einem Abschlussprädikat schlechter als „gut“ (Durchschnittsnote schlechter als 2,5) erhalten zunächst einen Platz auf der Warteliste und können nur nachrangig nach Abschluss des regulären Zulassungsverfahrens nach Maßgabe freier Plätze zugelassen werden; über eine frühere Berücksichtigung entscheidet die Auswahlkommission.

(3) Die Bewertung der Dauer und Art der einschlägigen und/oder wesentlichen Berufserfahrung (fachspezifische Eignung) erfolgt nach folgenden Grundsätzen:

- Bewerber mit einer einschlägigen und/oder wesentlichen Berufserfahrung von mindestens fünf Jahren bis zum Studienbeginn werden vorrangig berücksichtigt,
- Bewerber mit einer einschlägigen und/oder wesentlichen Berufserfahrung
 - a) von weniger als zwei Jahren bis zum Studienbeginn oder
 - b) von weniger als drei Jahren bis zum Studienbeginn und einem ersten akademischen Abschluss mit weniger als 210 Leistungspunkten

erhalten zunächst einen Platz auf der Warteliste und können nur nachrangig nach Abschluss des regulären Zulassungsverfahrens nach Maßgabe freier Plätze zugelassen werden; über eine frühere Berücksichtigung entscheidet die Auswahlkommission.

(4) Die Bewertung der fachspezifischen Motivation und Eignung wird durch die Auswahlkommission anhand des Motivationsschreibens und durch ein Bewerbungsgespräch mit der Auswahlkommission geprüft, in dem die Einschlägigkeit und/oder Wesentlichkeit der Berufserfahrung sowie die Motivation dargelegt und erläutert werden.

§ 7 Durchführung des Auswahlverfahrens

(1) Die Bewerbungsunterlagen werden auf Vollständigkeit und Erfüllung der Zugangsvoraussetzungen durch die Studiengangsverwaltung geprüft. Nach Vorliegen dieser Voraussetzungen wird der Bewerber oder die Bewerberin zu einem Bewerbungsgespräch eingeladen.

(2) Das Bewerberprofil und die begründete Entscheidung der Auswahlkommission zur Studienplatzvergabe werden hinsichtlich der Kriterien zu §6 Absatz 1 in einem Protokoll festgehalten. Im Zweifelsfall ist die Entscheidung des/der Vorsitzenden maßgeblich.

§ 8 Zulassung

(1) Im Zulassungsbescheid bestimmt die FHTW Berlin einen Termin, bis zu dem der Bewerber oder die Bewerberin die Einschreibung vorzunehmen sowie die erste Rate des Studienentgeltes zu überweisen hat. Erfolgt die Einschreibung sowie die Zahlung der ersten Rate des Studienentgeltes nicht bis zu diesem Termin, kann die FHTW Berlin den Zulassungsbescheid für unwirksam erklären.

(2) Der Zulassungsbescheid kann von der FHTW Berlin zurückgenommen werden, sofern nicht eine Mindestteilnehmerzahl von 15 Studierenden für das betreffende Zulassungssemester erreicht wird. In diesem Fall werden die bereits gezahlten Studienentgelte vollständig zurückerstattet.

§ 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der FHTW Berlin in Kraft.

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den postgradualen weiterbildenden Masterstudiengang

Game Development & Creation

im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22. Januar 2009

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. FHTW Berlin Nr. 27/02), zuletzt geändert am 20. Oktober 2008 (AMBI.FHTW Berlin Nr. 1/09), in Verbindung mit § 24 Abs. 4 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 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), hat der Institutsrat des Berliner Instituts für Akademische Weiterbildung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 22. Januar 2009 die nachfolgende Studienordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation beschlossen*:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenstudienordnung
- § 3 Vergabe von Studienplätzen
- § 4 Ziele des Studiums
- § 5 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache
- § 6 Inhalt und Gliederung des Masterstudiums/Regelstudienzeit
- § 7 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation
- § 8 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Modulübersicht/Beschreibung für jedes Modul
- Anlage 1A Niveaueinstufung der Module
- Anlage 1B Liste der Wahlpflichtmodule
- Anlage 2 Studienplanübersicht
- Anlage 3 Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase im Masterstudiengang Game Development & Creation: Praxisprojekt GameCamp

* Der Senatsverwaltung für Wissenschaft, Forschung und Kultur angezeigt am 20.02.2009

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden im postgradualen entgeltspflichtigen Masterstudiengang Game Development & Creation, die ab dem Sommersemester 2009 an der FHTW Berlin im ersten Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Diese Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation in der jeweils gültigen Fassung und durch die Zugangs- und Zulassungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenstudienordnung

Die Grundsätze für Studienordnungen der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudienordnung - RStO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Vergabe von Studienplätzen

(1) Zum postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation kann regulär zugelassen werden, wer den erfolgreichen Abschluss eines ersten akademischen Grades mit mindestens 210 Leistungspunkten nachweist. Näheres regelt die Zugangs- und Zulassungsordnung.

(2) Liegen mehr Bewerbungen vor, als Studienplätze vorhanden sind, werden die zur Verfügung stehenden Studienplätze über Auswahlverfahren entsprechend der Zugangs- und Zulassungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation vergeben.

§ 4 Ziele des Studiums

(1) Der postgraduale Masterstudiengang ist eine integrative Ausbildung für den Bereich der Computerspiele (Game Producing). Die hochkomplexe Entwicklung von Computerspielen erfordert die intensive Zusammenarbeit interdisziplinärer Teams, d.h. das Studium ist in inhaltlicher und organisatorischer Hinsicht auf das Erlernen der entsprechenden Fähigkeiten und Kenntnisse ausgerichtet.

(2) Ziel des postgradualen Masterstudienganges ist die Befähigung zur Wahrnehmung von Führungsaufgaben in Unternehmen, in Organisationen und in Institutionen, die sich direkt und indirekt mit der Entwicklung von Computerspielen und/oder dem Einsatz entsprechender Methoden und Techniken befassen.

(3) Das Ziel des postgradualen Masterstudienganges wird erreicht durch die theoretische und praktische Vermittlung grundlegender und vertiefender Kenntnisse und Fähigkeiten aus den wissenschaftlichen, wirtschaftlichen, technischen, gestalterischen und konzeptionellen Teildisziplinen, die für die Entwicklung von Computerspielen relevant sind.

§ 5 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache

Lehrveranstaltungen oder auch Teile davon können in englischer Sprache durchgeführt werden.

§ 6 Inhalt und Gliederung des Masterstudiums/Regelstudienzeit

(1) Das Masterstudium hat eine Dauer von 4 Semestern (Regelstudienzeit).

(2) Das Masterstudium ist entsprechend Anlage 1 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 findet sich in Anlage 1 und ist Teil dieser Studienordnung. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in dem Dokument „Modulbeschreibung für den Studiengang Game Development & Creation – Master of Arts (M.A)“. Der jährliche Workload für den Masterstudiengang Game Development & Creation beträgt im Mittelwert 1.350 Arbeitsstunden.

(4) Das Studium schließt mit dem erfolgreichen Abschluss aller Module sowie nach erfolgreicher Masterarbeit und erfolgreichem Kolloquium ab. Die Masterarbeit wird von einem Seminar begleitet, welches mit dem Kolloquium abschließt. Die Anfertigung der Masterarbeit umfasst 18

Leistungspunkte (ECTS), das begleitende Seminar mit dem abschließenden Kolloquium umfasst 4 Leistungspunkte (ECTS).

§ 7 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

(1) Das Studium wird im nach dem Studienplan gemäß Anlage 2 durchgeführt. Anlage 2 enthält die Modulbezeichnungen, die Niveaustufen der Standardmodule, die Art des Modulangebotes (Pflicht-/Wahlpflichtfach), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen sowie die zugrundeliegende Lernzeit in zu vergebenden Leistungspunkten (ECTS) der Module.

(2) Das Masterstudium hat den Charakter eines postgradualen und weiterbildenden Studiums gemäß §§ 25, 26 BerlHG. Es wird berufsbegleitend als Teilzeitstudium mit Präsenzstunden durchgeführt.

(3) Die Module werden in der Regel als Blockunterricht an Wochenenden durchgeführt. Das Praxisprojekt Game Camp mit den Teilen 1 und 2 wird in der Regel jeweils als Blockveranstaltungen in Form von Präsenzwochen durchgeführt. Die Teilnahme an den Block- bzw. Präsenzveranstaltungen ist obligatorisch.

(4) Die Durchführung der Praxisphase: Praxisprojekt Game Camp ist in Anlage 3 geregelt.

(5) Module anderer Hochschulen und Module, die in Kooperation der FHTW mit anderen Bildungsträgern auf dem Niveau bezüglich Lernergebnis und erworbener Kompetenzen entsprechender Module dieser Ordnung absolviert wurden, können anerkannt werden, soweit sie ein entsprechendes inhaltliches Profil aufweisen. Anerkannt werden können maximal vier Module, soweit sie den Profilen der Module 1 bis 14 entsprechen. Über die Anerkennung von Modulen entscheidet der Prüfungsausschuss.

(6) Die Studenten/Studentinnen des postgradualen Masterstudienganges haben ein Teilnahmeentgelt zu entrichten. Näheres regelt § 3 der Ordnung über die Erhebung von Entgelten an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (EntgeltO) sowie der Vertrag zwischen dem Studenten/der Studentin und der FHTW Berlin.

§ 8 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der FHTW Berlin mit Wirkung zum 1. April 2009 in Kraft.

Anlage 1 zur Studienordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

Modulübersicht:

M1	Wirtschaft und Computerspiele
M2	Computerspiel-Entwicklung 1
M3	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 1
M4	Computerspiel-Programmierung
M5	Stoffentwicklung für Computerspiele
M6	Theorie der Computerspiele
M7	Computerspiel-Entwicklung 2
M8	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 2
M9	Szenisches Schreiben für Computerspiele
M10	Game Camp (Praxisphase: Praxisprojekt)
M11	Ausgewählte Themen
M13	Computerspiele und Gesellschaft
M14	Masterseminar/Kolloquium
M15	Masterarbeit
M16	

Beschreibung für jedes Modul:

Name	Wirtschaft und Computerspiele (M1)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien, erwerben Fach- und Methodenwissen der mikro- als auch makroökonomischen Aspekte und Umfeldler von Computerspielen. So erwerben die sie methodischen und sozialen Fähigkeiten, die Instrumente des Marketing und der Marktanalyse für die Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen einzusetzen. Sie lernen ein fachliches und methodisches Verständnis von Managementmethoden und können diese im Hinblick auf einen effizienten Einsatz beurteilen. Sie erhalten zudem ein fachliches und methodisches Verständnis von Rechnungswesen und Controlling im Bereich der Computerspiel-Entwicklung.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Computerspiel-Entwicklung 1 (M2)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über ein theoretisches und praktisches Verständnis der Produktionsprozesse bei der Entwicklung von Computerspielen. Sie sind in der Lage, verschiedene Entwicklungsmethoden (z.B. Agile Methoden, Partizipative Entwicklung) zu beurteilen und in der Praxis effizient einzusetzen. Sie verfügen über die fachlichen und methodischen Instrumente, um die komplexen Entwicklungsprozesse der Computerspiel-Entwicklung zu steuern. Sie erwerben Kenntnisse über die technischen Grundlagen und praktischen Anwendungsmöglichkeiten von Game-Engines. Sie können effektive Content Pipelines konzeptionell entwickeln und deren Aufbau managen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 1 (M3)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten theoretisches und methodisches Fachwissen der Prinzipien und Regeln für den Entwurf und die Gestaltung von Computerspielen. Sie erhalten ein tiefes Verständnis von dem, wie Spiele funktionieren und was deren Attraktivität ausmacht. Sie können Spiele kritisch beurteilen und können Spiele konzeptionell und systematisch entwerfen. Es werden sowohl theoretische Fragestellungen (Was sind Spiele? Wie funktionieren Spiele?) als auch praktische Kenntnisse (Wie verfasse ich ein Game Design Dokument?) vermittelt.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Computerspiel-Programmierung (M4)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten grundlegende Kenntnisse zum Verständnis der Programmierung von Computerspielen. Hierzu erwerben sie Kenntnisse und ein elementares Verständnis der Fachgebiete Computer Grafik, Mathematik, Physik und Künstliche Intelligenz. Die Studierenden können mittels dieser Kenntnisse eigenständig in der Computerspiel-Programmierung arbeiten, aber auch die Kommunikation zwischen Software-Entwicklern und Designern effizient gestalten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Stoffentwicklung für Computerspiele (M5)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Bedeutung der künstlerischen und gestalterischen Arbeit bei der Entwicklung von Computerspielen. Sie erhalten grundlegenden Einblick in die audio-visuelle Produktion. Sie erwerben fachliche und methodische Kenntnisse künstlerischer und gestalterischer Produktionsprozesse. Sie können Artefakte der künstlerischen und gestalterischen Produktion auf ihre Brauchbarkeit und Effizienz hin bewerten, können die Produktion managen und auf Kosteneffizienz hin beurteilen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Theorie der Computerspiele (M6)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien der Computerspiele und des Spiels im generellen. Sie verfügen über die methodischen und fachlichen Kompetenzen, Computerspiele und Computerspieler zu analysieren und zu bewerten. Die Studierenden erwerben vertiefende Kenntnisse der ästhetischen, kulturellen, kommunikationswissenschaftlichen und medientheoretischen Aspekte von Computerspielen. Sie können dieses Wissen bei der Konzeption und Entwicklung von Computerspielen berücksichtigen und einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Computerspiel-Entwicklung 2 (M7)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über vertiefendes theoretisches und praktisches Verständnis der Produktionsprozesse bei der Entwicklung von Computerspielen. Sie sind in der Lage, verschiedene Entwicklungsmethoden (z.B. Agile Methoden, Partizipative Entwicklung) für spezifische Anforderungen zu adaptieren und damit erfolgreich zu etablieren. Sie können die komplexen Entwicklungsprozesse der Computerspiel-Entwicklung analysieren und Rückschlüsse für eine methodische Optimierung des Managements vornehmen. Sie vertiefen Kenntnisse über die technischen Grundlagen und praktischen Anwendungsmöglichkeiten von Game-Engines und erwerben Kenntnisse über Physik- und KI-Engines.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 2 (M8)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten vertiefendes theoretisches und methodisches Fachwissen der Prinzipien und Regeln für den Entwurf und die Gestaltung von Computerspielen. Sie können komplexe Designdokumente verfassen und Konzepte effektiv und erfolgreich kommunizieren. Sie können partizipative Entwurfsmethoden anwenden und bewerten und können Kreativtechniken einsetzen und erfolgreich nutzen. Sie verfügen über vertiefte Kenntnisse der Analyse von Spielenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Szenisches Schreiben für Computerspiele (M9)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten einen Überblick über die Theorien und Methoden zur Textproduktion im Kontext der Computerspiel-Entwicklung. Sie können Texte für Designdokumente verfassen und haben Kenntnisse der Erstellung von Dialogtexten. Sie können Texte beurteilen und bewerten. Weiterhin können Sie Texte für die Vermarktung von Spielen redigieren und beurteilen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Game Camp (M10 – Praxisphase: Praxisprojekt)
Leistungspunkte	16
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Teil 1: Die Studierenden können theoretische und methodische Kenntnisse der Computerspiel-Entwicklung praxisnah anwenden. Sie können die interdisziplinären Arbeiten einer Computerspiel-Entwicklung effizient und erfolgsorientiert steuern und kontrollieren. Ihre multidisziplinären Sprachkenntnisse ermöglicht ein integratives Management der Entwicklungsteams. Teil 2: Die Studierenden vertiefen die praxisnahe Anwendung der theoretischen und methodischen Kenntnisse der Computerspiel-Entwicklung. Sie kennen die geeigneten Entwicklungsmethoden und können Praxisprojekte erfolgsorientiert steuern und realisieren. Sie können Computerspiele von der Konzeption, über die Realisierung bis hin zur Distribution eigenständig und in Teamkonstellationen entwickeln.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Ausgewählte Themen (M11)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten vertiefende Kompetenzen in aktuellen Themenfeldern der Computerspiel-Entwicklung und des Game-Producing.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Computerspiele und Gesellschaft (M12)
Leistungspunkte	5
Niveaustufe	2a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien, erwerben Fach- und Methodenwissen zu den gesellschaftswissenschaftlichen Auswirkungen und Bedeutungen von Spielen. Die Studierenden kennen die wichtigen Theorien zu soziologischen, anthropologischen und psychologischen Fragestellungen zu Computerspielen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	Masterseminar/Kolloquium (M13)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	2b – voraussetzungsbehaftetes Modul
-Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können ihre wissenschaftliche Fragestellung verständlich Kommunizieren und vor kompetenter Zuhörerschaft verteidigen. Weiterhin können sie ihre wissenschaftliche Arbeit ansprechend und fachkompetent präsentieren.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Prüfungsordnung § 7

Name	Masterarbeit (M14)
Leistungspunkte	18
Niveaustufe	2b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Durch die Durchführung der Masterarbeit lernen die Studierenden die selbstständige wissenschaftliche Bearbeitung eines Themas aus dem Umfeld der Computerspiele oder zu einem angrenzenden Fachgebiet. Die im Studium erworbenen Theorie- und Methodenkenntnisse werden auf komplexe Aufgaben, Probleme und Fragestellungen angewendet. Hierbei soll der aktuelle Stand der Forschung berücksichtigt werden und zu diesem ein erkennbarer eigener wissenschaftlicher Beitrag geleistet werden. Weiterhin erwerben die Studierenden die Fähigkeit, sich erfolgreich in den wissenschaftlichen oder beruflichen Kontext einzubringen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Prüfungsordnung § 6

Anlage 1A zur Studienordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

Niveaueinstufung der Module

Folgende **Module** werden **der Niveaustufe 2b** mit verbindlicher Vorleistung zugeordnet:

Modul	Voraussetzungen /Vorleistung
Masterseminar/Kolloquium	s. Prüfungsordnung §7
Masterarbeit	s. Prüfungsordnung §6

Anlage 1B zur Studienordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

Wahlpflichtmodule

1. Wahlpflichtmodule des Kerncurriculums

Lerngebiet	Modul-Nr.	Modulbezeichnung
Computerspiel-Entwicklung	M10	Game Camp
Aktuelle Themen aus Theorie und Praxis der Computerspiel-Entwicklung	M11	Ausgewählte Themen

 Anlage 2 zur Studienordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

Studienplanübersicht

Module			1. Semester			2. Semester		
	Bezeichnung	Art	Form	Präs.	LP	Form	Präs.	LP
M1	Wirtschaft und Computerspiele	P	SU	40	4			
M2	Computerspiel-Entwicklung 1	P	SU	40	5			
M3	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 1	P	SU	40	5			
M4	Computerspiel-Programmierung	P	SU	40	4			
M5	Stoffentwicklung für Computerspiele	P	SU	40	5			
M6	Theorie der Computerspiele	P				SU	40	4
M7	Computerspiel-Entwicklung 2	P				SU	40	5
M8	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 2	P				SU	40	5
M9	Szenisches Schreiben für Computerspiele	P				SU	40	5
M10.1	Game Camp	WP				P	80	4
				200	23		240	23

Module			3. Semester			4. Semester		
	Bezeichnung	Art	Form	Präs.	LP	Form	Präs.	LP
M10.2	Game Camp	WP	P	160	12			
M11	Ausgewählte Themen	WP	SU	40	5			
M12	Computerspiele und Gesellschaft	P	SU	40	5			
M13	Masterseminar/Kolloquium	P				S	20	4
M14	Masterarbeit	P						18
				240	22		20	22

Erläuterungen:

Art des Moduls:

P = Pflichtfach

WP = Wahlpflichtfach

SWS = Semesterwochenstunden

LP = Leistungspunkte (ECTS)

Form der Lehrveranstaltung:

SU = Seminaristischer Unterricht

Ü = Übung

V = Vorlesung

S = Seminar

P = Projekt

Anlage 3 zur Studienordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase im Masterstudiengang Game Development & Creation: Praxisprojekt Game Camp**Ziele und Grundsätze**

Im Rahmen des Praxisprojekts sollen die Studierenden im Team eine prototypische Anwendung in ihrem jeweiligen Schwerpunktfeld entwickeln. Ziel ist die Bearbeitung einer komplexen Aufgabe aus dem Feld der Konzeption oder Entwicklung von Computerspielen oder Interaktiven Medienanwendungen mit Praxis- bzw. Forschungsbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmens.

Dauer und Durchführung

Im Rahmen des Praxisprojekts werden ca. 3 – 4 verschiedene Projekte angeboten mit maximal 7 Teilnehmern.

Die Teilmodule M10.1 und M10.2 zum Game Camp bilden eine inhaltliche Einheit und sind zu einem gewählten Projekt durchgängig zu bearbeiten.

Das Praxisprojekt wird in der Regel im 2. und 3. Semester als inhaltliche Einheit zu einem gewählten Projekt durchgeführt. Der Workload für das gesamte Praxisprojekt ist mit 480 Stunden veranschlagt. Die Themen der einzelnen Projekte sind jeweils im 1. Semester festzulegen und bekannt zu geben. Praxisprojekte können sowohl an der Hochschule, in der Zusammenarbeit mit Unternehmen als auch im Rahmen von Forschungsprojekten durchgeführt werden. Alle Projektthemen sind der Prüfungsverwaltung zu Beginn des 2. Semesters zu melden.

Voraussetzungen für das Praxisprojekt

Für die Durchführung des Praxisprojekts wird der Abschluss des 1. Semesters empfohlen.

Betreuung und Nachweise

Das Praxisprojekt wird in Kleingruppen mit maximal 7 Personen durchgeführt und durch eine oder mehrere modulverantwortliche Lehrkraft/Lehrkräfte betreut.

Zu den Projektphasen im 2. und 3. Semester finden studienbegleitende Prüfungen wie folgt statt:

- 2. Semester M10.1 Game Camp
- 3. Semester M10.2 Game Camp

Das Praxisprojekt wird differenziert bewertet. Die Modulnote errechnet sich aus dem Durchschnitt der studienbegleitend erbrachten Prüfungsergebnisse des 2. und 3. Semesters.

Für jedes Praxisprojekt (-thema) wird ein/e Modulverantwortliche/r festgelegt. Der/die Modulverantwortliche ermittelt die Modulnoten wie o.g. und meldet diese an die Prüfungsverwaltung.

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Prüfungsordnung

für den postgradualen weiterbildenden Masterstudiengang

Game Development & Creation

im Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW Berlin vom 22. Januar 2009

Auf Grund von § 17 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. FHTW Berlin Nr. 27/02), zuletzt geändert am 20. Oktober 2008 (AMBI.FHTW Berlin Nr. 1/09, in Verbindung mit § 31 Abs. 4 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 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), hat der Institutsrat des Berliner Instituts für Akademische Weiterbildung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 22. Januar 2009 die nachfolgende Prüfungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation beschlossen*:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung
- § 3 Prüfungsausschuss
- § 4 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen
- § 5 Modulprüfungen
- § 6 Prüfungskommission
- § 7 Masterarbeit
- § 8 Kolloquium
- § 9 Modulnoten auf dem Masterzeugnis
- § 10 Berechnung des Gesamtprädikates
- § 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Muster des Masterzeugnisses in deutscher Sprache
- Anlage 2 Muster des Masterzeugnisses in englischer Sprache
- Anlage 3a und 3b Muster der Masterurkunde in deutscher Sprache
- Anlage 4a und 4b Muster der Masterurkunde in englischer Sprache
- Anlage 5 Muster des Diploma Supplements in deutscher Sprache

* Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 17.03.2009

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden im postgradualen entgeltspflichtigen Masterstudiengang Game Development & Creation, die ab dem Sommersemester 2009 an der FHTW Berlin im ersten Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Diese Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Studienordnung und die Zugangs- und Zulassungsordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation in den jeweils gültigen Fassungen.

§ 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung

(1) Die Grundsätze für Prüfungsordnungen der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenprüfungsordnung – RPO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind in sinngemäßer Anwendung Bestandteil dieser Ordnung. Abweichende Regelungen zur RPO sind gesondert ausgewiesen.

§ 3 Prüfungsausschuss

(1) Für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation wird vom Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW ein Prüfungsausschuss bestellt. Ihm gehören an:

- a) drei Professoren oder Professorinnen des Masterstudienganges,
- b) ein Student oder eine Studentin des Masterstudienganges sowie
- c) mit beratender Stimme ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin der Kursadministration.

Der bzw. die Vorsitzende des Prüfungsausschusses wird aus dem Kreis der Mitglieder gem. Buchstaben a. durch den Institutsrat bestimmt. Für die Mitglieder gem. Buchstaben b. und c. sind Stellvertreter oder Stellvertreterinnen zu bestellen.

(2) Die Mitglieder gem. Abs. 1 Satz 2 Buchstabe b. sowie deren Stellvertreter oder Stellvertreterinnen werden für die Dauer von vier Semestern, das Mitglied gem. Abs. 1 Satz 2 Buchstabe c. und sein Stellvertreter oder seine Stellvertreterin für die Dauer von zwei Semestern bestellt.

(3) Der Prüfungsausschuss ist in Zusammenarbeit mit der Kursadministration insbesondere zuständig für

- die Organisation der Modulprüfungen, der Masterarbeit und des Kolloquiums
- die Anrechnung von Studienzeiten und Prüfungsleistungen.

(4) Der Prüfungsausschuss achtet darauf, dass die Bestimmungen der Prüfungsordnung eingehalten werden.

§ 4 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen

(1) Leistungsnachweise können schriftlich und/oder mündlich erbracht werden. Die jeweils möglichen Formen der Leistungsnachweise sind in den ausführlichen Modulbeschreibungen festgelegt, die jeweils erforderliche Form im Semester wird von dem oder der Prüfenden zu Beginn des Semesters bzw. in den ersten Kontaktstunden bekannt gegeben.

(2) Leistungsnachweise sind in der Regel in der Unterrichtssprache des jeweiligen Moduls zu erbringen. Diese ist in den Modulbeschreibungen 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.

§ 5 Modulprüfungen

(1) Alle Module schließen mit einer differenzierten Leistungsbewertung ab. Die Modulprüfung ist bestanden, wenn mindestens eine Note ausreichend (4,0) erreicht wird.

(2) Alle Module werden in der Regel studienbegleitend geprüft. Die Wiederholungsprüfung für nicht bestandene Prüfungsleistungen findet in der Regel innerhalb des jeweiligen Studienplansemesters in Absprache mit bzw. nach Bekanntgabe durch den Prüfer statt. Eine zweite Wiederholungsprüfung ist im Einzelfall auf Antrag an den Prüfungsausschuss möglich. Sofern der Prüfungsausschuss dem Antrag stattgibt, legt dieser in Absprache mit dem zuständigen Prüfer einen Termin fest.

(3) Die Anzahl der mit den einzelnen Modulen jeweils zu erwerbenden Leistungspunkte sind in der Anlage 2 der Studienordnung für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation aufgeführt.

(4) Mit der Annahme des Studienplatzes für den für den postgradualen Masterstudiengang Game Development & Creation und der Rückmeldung pro Semester durch den Studenten/die Studentin erfolgt zugleich die Anmeldung zur Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen (Belegung) und Prüfungen für das jeweilige Semester.

(5) Ein Belegrücktritt von den Modulen ist grundsätzlich ausgeschlossen. Eine Nichtteilnahme an einer oder mehreren Prüfungen wird regulär nur im Falle einer anerkannten Verhinderung (Krankheit) akzeptiert. Über die Anerkennung der Verhinderung entscheidet der Prüfungsausschuss.

§ 6 Prüfungskommission

Der Prüfungskommission gehören mindestens zwei stimmberechtigte Mitglieder an und zwar:

- a) ein Professor oder eine Professorin der FHTW Berlin als Vorsitzender oder Vorsitzende und als Prüfer oder Prüferin, der oder die die Masterarbeit betreut und das Erstgutachten oder das Zweitgutachten erstellt,
- b) ein weiterer Prüfer oder eine weitere Prüferin, der oder die das erste oder zweite Gutachten erstellt, und der oder die mindestens einen akademischen Abschluss nachweisen kann, der einem Universitätsdiplom oder einem Fachhochschul- oder Universitätsmaster entspricht.

§ 7 Masterarbeit

(1) Die Masterarbeit umfasst die schriftliche Ausarbeitung eines gestellten Themas aus dem Themenfeld des Game Development & Creation sowie zusätzlich eine schriftliche Ergebniszusammenfassung (Abstract) der Ausarbeitung.

(2) Die Initiative bei der Themenfindung für die Masterarbeit liegt bei dem oder der Studierenden; dabei wird empfohlen, die Thematik der Masterarbeit aufbauend auf Fragestellungen des Praxisprojekts Game Camp zu wählen. Die Festlegung des Themas erfolgt durch den Prüfungsausschuss in Absprache mit dem Erstprüfer.

(3) Der Prüfungsausschuss bestätigt durch Unterschrift des oder der Vorsitzenden das von dem oder der Studierenden gewählte Thema, zugleich legt der Prüfungsausschuss den Bearbeitungsbeginn und die Bearbeitungsfrist sowie die betreuenden Prüfer oder Prüferinnen schriftlich fest. Der Anmeldeschluss für die Masterarbeit in der Prüfungsverwaltung ist das Ende der 20. Woche des 3. Studienplansemesters. Die Zulassungen durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 3. Studienplansemesters zu erfolgen.

(4) Voraussetzung für die Anmeldung zur Masterarbeit ist der Nachweis von mindestens 68 Leistungspunkten aus dem 1. – 3. Studienplansemester. Der Kandidat oder die Kandidatin kann die Zulassung zur Masterarbeit auch beantragen, wenn er oder sie Module der ersten drei Studienplansemester im Gesamtumfang von maximal 10 Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im 4. Studienplansemester möglich und zu erwarten ist.

(5) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Masterarbeit entspricht 18 Leistungspunkten. Die Bearbeitungszeit für die Masterarbeit umfasst maximal 20 Wochen. Eine Verlängerung ist auf begründeten Antrag und bei Zustimmung durch den Erstbetreuer oder die Erstbetreuerin gemäß RPO möglich, die Entscheidung hierüber trifft der Prüfungsausschuss. Die Masterarbeit ist in der Regel zum Ende der 20. Woche des 4. Studienplansemesters in dreifacher Ausfertigung abzugeben.

(6) Weitere Regelungen für Umfang und Art der Masterarbeit und der schriftlichen Zusammenfassung kann der Prüfungsausschuss erlassen.

(7) Die schriftliche Masterarbeit und das Kolloquium werden durch die Prüfungskommission jeweils mit einer differenzierten Leistungsbewertung beurteilt.

(8) Die Masterarbeit kann nicht als Gruppenarbeit durchgeführt werden.

§ 8 Kolloquium

(1) Das Kolloquium wird als Modulprüfung zum Masterseminar durchgeführt. Voraussetzung für die Zulassung zum Kolloquium sind eine Masterarbeit, welche von zwei unabhängigen Gutachtern positiv beurteilt wurde, sowie der Nachweis von 68 Leistungspunkten.

(2) Die Masterarbeit wird mit einer mündlichen Masterprüfung als Kolloquium abgeschlossen, in dem die Arbeit präsentiert und im Zusammenhang der Module des Studienganges kritisch geprüft wird. Dabei können Kenntnisse aus allen Modulen des postgradualen Masterstudienganges Games Development & Creation überprüft werden.

§ 9 Modulnoten auf dem Masterzeugnis

Folgende Modulnoten werden im Masterzeugnis 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.

- M2 Computerspiel-Entwicklung 1 und M7 Computerspiel-Entwicklung 2 bilden die Modulgruppe **Computerspiel-Entwicklung**,
- M3 Entwurf und Konzeption für Computerspiele 1 und M8 Entwurf und Konzeption für Computerspiele 2 bilden die Modulgruppe **Entwurf und Konzeption für Computerspiele**.

§ 10 Berechnung des Gesamtprädikates

(1) Die Bestimmung des Gesamtprädikates ergibt sich gem. RPO aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes Mittel der Teilnoten (X_1 , X_2 , X_3) nach folgender Formel auf die zweite Stelle hinter dem Komma berechnet und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird:

$$X = 0,70 X_1 + 0,20 X_2 + 0,10 X_3.$$

Die Teilnoten sind:

- der gewogene Mittelwert der differenziert bewerteten Module (Größe X_1 - gemäß nachfolgender Tabelle in Abs. 2); dabei werden die ersten beiden Stellen nach dem Komma berechnet,
- die Note der Masterarbeit (Größe X_2) und
- die Modulnote des Masterseminars/Kolloquiums (Größe X_3).

(2) Die Berechnung der Größe X_1 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 Wichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

Die Wichtungsfaktoren der einzelnen Module sind in folgender Tabelle aufgeführt:

Modulbezeichnung	Titel der Module	Wichtungsfaktor a_i
M1	Wirtschaft und Computerspiele	4
M2	Computerspiel-Entwicklung 1	5
M3	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 1	5
M4	Computerspiel-Programmierung	4
M5	Stoffentwicklung für Computerspiele	5
M6	Theorie der Computerspiele	4
M7	Computerspiel-Entwicklung 2	5
M8	Entwurf und Konzeption für Computerspiele 2	5
M9	Szenisches Schreiben für Computerspiele	5
M10	Praxisprojekt: Game Camp	16
M11	Ausgewählte Themen	5
M12	Computerspiele und Informatik	5
	Summe	68

(3) Muster des Masterzeugnisses sind als Anlagen 1 und 2 Bestandteil dieser Ordnung. Die Studierenden erhalten ein Zeugnis sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache. Gemäß § 1 Abs. 2 RPO (AMBI.FHTW Berlin 17/04) wird abweichend zu § 26 Abs. 4 RPO das Zeugnis von dem oder der Vizepräsidenten/in für Studium und Lehre und dem oder der Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel der FHTW Berlin versehen; es trägt das Datum des Tages, an dem die Abschlussprüfung erfolgreich abgeschlossen worden ist.

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

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

§ 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der FHTW Berlin mit Wirkung vom 01. April 2009 in Kraft.

Anlage 1 zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Masterzeugnis

Herr/Frau _____

geboren am _____ in _____

hat sein/ihr Studium
im Masterstudiengang

Game Development & Creation

an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
erfolgreich absolviert.

Gesamtprädikat des Masterstudiums:

»

«

(Siegel)

Berlin,

Der/Die Vorsitzende des
Prüfungsausschusses

Der Vizepräsident/Die Vizepräsidentin
für Studium und Lehre

Masterzeugnis für Frau/Herrn

Die Leistungen der einzelnen Module/-gruppen werden wie folgt beurteilt:

Wirtschaft und Computerspiele	_____
Computerspiel-Entwicklung	_____
Entwurf und Konzeption für Computerspiele	_____
Computerspiel-Programmierung	_____
Stoffentwicklung für Computerspiele	_____
Theorie der Computerspiele	_____
Szenisches Schreiben für Computerspiele	_____
Ausgewählte Themen	_____
Computerspiele und Gesellschaft	_____
Praxisprojekt: Game Camp	_____

Thema der Masterarbeit:

Beurteilung der Masterarbeit: _____

**Beurteilung des
Masterseminars/Kolloquiums:** _____

* Anerkannte Leistungen

Mögliche Leistungsbeurteilungen (Modulnoten): sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend.

Mögliches Gesamtprädikat "mit Auszeichnung", "sehr gut", "gut", "befriedigend", "ausreichend".

Das Masterstudium wurde nach der Prüfungsordnung vom 22.01.2009 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der FHTW Berlin Nr. ___/09 vom _____, absolviert.

Anlage 2 zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Masterzeugnis

Master's Degree – Grade Transcript

This is to certify that

Ms/Mr _____

born on _____ in _____

has completed the Master's degree course in

Game Development & Creation

at the Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences.

Overall grade achieved in the Master's degree course:

»

«

Berlin, JJJJ-MM-TT

<Seal>

Head of Examination Board

Vize President
for Study and Teaching

This certificate has also been issued in the German language.

Grade Transcript for Ms/Mr

Grades achieved in degree module/module groups:

Business & Games	_____
Game Development	_____
Game Design	_____
Game Programming	_____
Content Creation for Games	_____
Game Studies	_____
Writing for Games	_____
Advanced Topics	_____
Games & Society	_____
Praxisprojekt: Game Camp	_____

Topic of thesis:

Assessment of thesis:

Assessment of oral Master`s seminar/degree examination:

* Grade recognised

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

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

The Master`s degree course has been completed in accordance with the Examination Standards in effect on 22.01.2009 published in Amtliches Mitteilungsblatt der FHTW (Official Information Bulletin), No. _____ of _____.

Anlage 3a zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Masterurkunde

Master's Degree Certificate

Frau **Maxima Mustermann**

geboren am _____ in _____

hat ihr Studium

im Masterstudiengang

Game Development & Creation

erfolgreich absolviert.

Ihr wird der akademische Grad

Master of Arts (M.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Masterurkunde

Master's Degree Certificate

Herr **Maxim Mustermann**

geboren am _____ in _____

hat sein Studium

im Masterstudiengang

Game Development & Creation

erfolgreich absolviert.

Ihm wird der akademische Grad

Master of Arts (M.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

Anlage 4a zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Masterurkunde

Master's Degree Certificate

This is to certify that

Ms **Maxima Mustermann**

born on _____ in _____

has completed the Master's degree course in

Game Development & Creation

She has been awarded the academic degree

Master of Arts (M.A.)

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

Anlage 4b zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Masterurkunde

Master's Degree Certificate

This is to certify that

Mr **Maxim Mustermann**

born on _____ in _____

has completed the Master's degree course in

Game Development & Creation

He has been awarded the academic degree

Master of Arts (M.A.)

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

 Anlage 5 zur Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Game Development & Creation

FHTW Berlin

Diploma Supplement

- Master Game Development & Creation –

1 Inhaber/ Inhaberin der Qualifikation

1.1 Familienname

1.2 Vorname

1.3 Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland

1.4 Zulassungsnummer

2 Qualifikation

2.1 Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben
Master of ArtsQualifikation | abgekürzt
M.A.Bezeichnung des Titels (ausgeschrieben und abgekürzt)
n.a.2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation
Game Development & Creation2.3 Name der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft BerlinFachbereich
Berliner Institut für Akademische Weiterbildung der FHTW BerlinStatus Typ/Trägerschaft)
Fachhochschule (FH)
University of Applied SciencesStatus (Control) | Status Trägerschaft
staatlich2.4 Name der Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat
siehe 2.32.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)
Deutsch

3 Ebene der Qualifikation

3.1 Ebene der Qualifikation
Postgradualer berufsqualifizierender Hochschulabschluss nach einem
abgeschlossenen Bachelor- oder Diplomstudiengang (siehe Abschnitte
8.1 und 8.4.2) inklusive einer Masterarbeit3.2 Dauer des Studiums (Regelstudienzeit)
Regelstudienzeit: 4 Semester (2 Jahre)

Workload: 2.700 Stunden
 credit points nach ECTS: 90 cp
 davon Masterarbeit 18 cp

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- mindestens Bachelor of Arts oder Bachelor of Science oder Bachelor of Engineering oder Bachelor of Laws oder ausländisches Äquivalent und spezielle Auswahlkriterien

4 Studieninhalte und erzielte Ergebnisse

4.1 Studienform

Direktstudium, Teilzeitstudium

4.2 Anforderungen des Studienganges/Qualifikationsprofil des Absolventen/der Absolventin

Der postgraduale Masterstudiengang Game Development & Creation qualifiziert durch seinen Abschluss Master of Arts für die Wahrnehmung von Führungsaufgaben in Unternehmen, Organisationen und Institutionen, die sich direkt und indirekt mit der Entwicklung von Computerspielen und/oder dem Einsatz entsprechender Methoden und Techniken befassen.

Studienzusammensetzung:

- obligatorisches Kernstudium: 47 cp
- optionale Wahlmodule: 5 cp
- Praxisprojekt: 16 cp
- Masterarbeit inklusive Kolloquium: 22 cp

4.3 Einzelheiten zum Studiengang

Siehe „Masterzeugnis“ für weitere Details zu den absolvierten Schwerpunktfächern und dem Thema der Masterarbeit inklusive ihrer Benotungen.

4.4 Notensystem und Hinweise zur Vergabe von Noten

Note (i.v.H. *)	Bewertung		FHTW gradingscheme	
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 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:

70,0 % Modulnoten
 20,0 % Masterarbeit
 10,0 % Kolloquium

4.5 Gesamtnote

– Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –

5 Status der Qualifikation 5.1 Zugang zu weiterführenden Studien
Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Promotionsstudiums; die jeweilige Zulassungsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen.

6 Weitere Angaben 6.1 Weitere Angaben
Akkreditiert durch ACQUIN, Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungsinstitut e.V.

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

7 Zertifizierung Ort/Datum der Ausstellung
Berlin,

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

Stempel/Unterschrift

Der/Die Prüfungsausschussvorsitzende/r