

41/11

9. August 2011

Amtliches Mitteilungsblatt

	Seite
Erste Ordnung zur Änderung der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 11. Mai 2011.	651
Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 11. Mai 2011.	657

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

Erste Ordnung zur Änderung der Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 11. Mai 2011

Auf Grund von § 17 Absatz 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. 29/09) in Verbindung mit § 24 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch 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 11. Mai 2011 die folgende Erste Ordnung zur Änderung der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design vom 04. Februar 2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) beschlossen¹:

Artikel 1

Nr. 1

Diese Änderungsordnung gilt für alle immatrikulierten Studierenden des Bachelorstudienganges Interaction Design/Game Design.

Nr. 2

Umbenennung der Hochschule

In der Studienordnung wird die Bezeichnung der Hochschule als „Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin“ oder „FHTW Berlin“ durchgängig ersetzt durch die Bezeichnung „Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin“ oder „HTW Berlin“.

Nr. 3

Umbenennung des Studienganges

In der Studienordnung wird die Bezeichnung des Studienganges „Interaction Design/Game Design“ durchgängig ersetzt durch die Bezeichnung „**Game Design**“.

Nr. 4

Anlage 2

In der Modulübersicht werden folgende Module umbenannt:

- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1 in B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen

¹ Der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung angezeigt am 27.07.2011.

- B15 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2 in B15 Technische Grundlagen des Spiels
- B18 Marketing in B18 Produktionskunde
- B29 Interkulturelle Kommunikation in B29 Präsentation und Portfolio

Folgende Modulbeschreibungen werden ersetzt:

Name	B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die mathematischen Grundlagen, die zur Entwicklung als auch zur Evaluation von virtuellen Welten und interaktiven Anwendungen notwendig sind. Sie sind in der Lage mathematische Kenntnisse für den Entwurf von Interaktiver Software insbesondere Simulationen zu berücksichtigen und anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B9 Theoretische Grundlagen 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies 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.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B13 Theoretische Grundlagen 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
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	B9 Theoretische Grundlagen 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B14 Interaktionsdesign
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten Grundlagenwissen über die Konzeption und Entwicklung von interaktiven Systemen und Digitalen Spielen. Sie sind in der Lage nutzungszentrierte Designmethoden anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B15 Technische Grundlagen des Spiels
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
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	B7 Grundlehre Informatik 2
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B18 Produktionskunde
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Zeit- und Planrechnungen erstellen. Sie kennen Grundlagen der Marken- und der Unternehmensplanung. Sie kennen Wertschöpfungs- und Erlösmodelle von Spielentwicklerfirmen und deren Marktverhalten. Die Studierenden kennen Grundlagen des Gründungsmanagement und können Steuerungskonzepte und Investitionsrechnungen in Businesspläne integrieren. Sie können Zielgruppen und Marktsituationen analysieren und kennen Public Relation Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B4 Theorie des Spiels und der Medien
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Die Modulbeschreibung für das Modul B29 Interkulturelle Kommunikation wird gestrichen.

Folgende Modulbeschreibung wird neu eingefügt:

Name	B29 Präsentation und Portfolio
Leistungspunkte	5
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 Präsentationsmethoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Nr. 5

Anlage 3

Die Studienplanübersicht wird wie folgt ersetzt:

Studienplanübersicht

Module Bachelor Basisstudium			1. Semester			2. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B1	Grundlehre Informatik 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B2	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen	P	SU/Ü	2/2	5			
B3	Grundlehre Gestaltung 1	P	Ü	4	6			
B4	Theorie des Spiels und der Medien	P			6			
B4.1	Medientheorie		SU	2				
B4.2	Theorie des Spiels		SU	2				
B4.3	Grundlagen des Spiels in der Praxis		Ü	2				
B5	Medienwirtschaft	P	SU	2	4			
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4			
B7	Grundlehre Informatik 2	P				SU/Ü	2/2	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P				SU/Ü	2/4	6
B9	Theoretische Grundlagen 1	P				SU	4	5
B10	Digitales Gestalten	P				SU/Ü	2/2	5
B11	Kreatives Schreiben	P				Ü	2	5
B12	Fremdsprache 2	WP				Ü	4	4
	Summe			10/14	30		10/14	30

Module Bachelor Vertiefungsstudium			3. Semester			4. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B13	Theoretische Grundlagen 2	P	SU	2	5			
B14	Interaktionsdesign	P	Ü	2	5			
B15	Technische Grundlagen des Spiels	P	SU/Ü	2/2	5			
B16	Einführung in 3D-Design	P	Ü	4	5			
B17	Entwurfsprojekt 1	WP	Ü	6	6			
B18	Produktionskunde	P	SU	2	5			
B19	Szenisches Schreiben	P				Ü	2	6
B20	Wahlpflichtmodul 1	WP				SU/Ü	2/2	5
B21	Wahlpflichtmodul 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B22	Wahlpflichtmodul 3	WP				SU/Ü	2/2	5
B23	AWE 1	WP				Ü	2	2
B24	Entwurfsprojekt 2	WP				Ü	6	6
	Summe			6/14	31		6/16	29

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

Art des Moduls:

SU = Seminaristischer Unterricht

P = Pflichtmodul

Ü = Übung

WP = Wahlpflichtmodul

S = Seminar

SWS = Semesterwochenstunden

P = Projekt

LP = Leistungspunkte (ECTS)

Module Bachelor Praxisstudium			5. Semester			6. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	P			23			
B25.1	Projekt		Ü	8				
B25.2	Projektmanagement und Qualitätsmanagement		SU/Ü	1/2				
B26	Wahlpflichtmodul 4	WP	SU/Ü	2/2	5			
B27	AWE 2	WP	Ü	2	2			
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P						25
B28.1	Praktikum							
B28.2	Ausw. v. Erfahrungen am Arbeitsplatz					Ü	2	
B30	Recht	P				SU	2	5
	Summe			3/14	30		2/2	30

Module Bachelor Praxisstudium			7. Semester		
		Art	Form	SWS	LP
B29	Präsentation und Portfolio	P	Ü	2	5
B31	Bachelorarbeit	P			12
B32	Bachelorseminar/Kolloquium	P	Ü	1	3
B33	Wahlpflichtmodul 5	WP	SU/Ü	2/2	5
B34	Wahlpflichtmodul 6	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe			4/7	30
	Summe Studium			123	210

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

Art des Moduls:

SU = Seminaristischer Unterricht

P = Pflichtmodul

Ü = Übung

WP = Wahlpflichtmodul

S = Seminar

P = Projekt

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 vorlesungsbegleitend anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

Nr. 6

Anlage 4 B

Dauer und Durchführung

In Abs. 3 wird das Modul B29 Interkulturelle Kommunikation durch das **Modul B30 Recht** ersetzt.

Artikel 2

In-Kraft-Treten

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

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 11. Mai 2011

Auf Grund von § 17 Absatz 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. 29/09) in Verbindung mit § 31 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch 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 11. Mai 2011 die folgende Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design vom 04. Februar 2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) beschlossen²:

Artikel 1

Nr. 1

Diese Änderungsordnung gilt für alle immatrikulierten Studierenden des Bachelorstudienganges Interaction Design/Game Design.

Nr. 2

Umbenennung der Hochschule

In der Studienordnung wird die Bezeichnung der Hochschule als „Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin“ oder „FHTW Berlin“ durchgängig ersetzt durch die Bezeichnung „Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin“ oder „HTW Berlin“.

Nr. 3

Umbenennung des Studienganges

In der Studienordnung wird die Bezeichnung des Studienganges „Interaction Design/Game Design“ durchgängig ersetzt durch die Bezeichnung „**Game Design**“.

Nr. 4

§ 4 Modulprüfungen

(2) Für nachfolgend genannte Module, in denen der zu erbringende Leistungsnachweis aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht, wird lediglich eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten:

- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
- B30 Recht

² Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 02.08.2011.

Nr. 5**§ 6 Bachelorarbeit**

Der Absatz 5 wird wie folgt ersetzt:

„(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.“

Nr. 6**§ 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis**

Folgende Modulgruppe wird ersetzt:

„- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1 und B15 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2 bilden die Modulgruppe **Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen**“

durch die Modulgruppe:

„- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen und B15 Technische Grundlagen des Spiels bilden die Modulgruppe **Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen**“.

Nr. 7**§ 9 Berechnung des Gesamtprädikats**

In § 9 Absatz 2 wird die Tabelle ersetzt durch:

Titel der Module	Wichtungsfaktor a_i
Grundlehre Informatik 1	5
Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen	5
Grundlehre Gestaltung 1	6
Theorie des Spiels und der Medien	6
Medienwirtschaft	4
Fremdsprache 1	4
Grundlehre Informatik 2	5
Grundlehre Gestaltung 2	6
Theoretische Grundlagen 1	5
Digitales Gestalten	5
Kreatives Schreiben	5
Fremdsprachen 2	4
Theoretische Grundlagen 2	5
Interaktionsdesign	5
Technisch Grundlagen des Spiels	5
Einführung in 3D-Design	5
Entwurfsprojekt 1	6
Produktionskunde	5
Szenisches Schreiben	6
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Wahlpflichtmodul 3	5
AWE 1	2

Entwurfsprojekt 2	6
Praxisphase 1: Praxisprojekt	23
Wahlpflichtmodul 4	5
AWE 2	2
Präsentation und Portfolio	5
Wahlpflichtmodul 5	5
Wahlpflichtmodul 6	5
Recht	5
Summe Leistungspunkte	170

Nr. 8**Anlage 1**

Im Zeugnis werden folgende Modulbezeichnungen ersetzt:

- „Marketing durch „**Produktionskunde**“.
- „Interkulturelle Kommunikation“ durch „**Präsentation und Portfolio**“

Nr. 9**Anlage 2**

Im englischen Zeugnis werden folgende Modulbezeichnungen ersetzt:

- „Marketing durch „**Producing**“.
- „Intercultural Communication“ durch „**Presentation and Portfolio**“

Artikel 2**In-Kraft-Treten**

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

