

09 / 14

26. März 2014

Amtliches Mitteilungsblatt

	Seite
Erste Ordnung zur Änderung der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design im Fachbereich Gestaltung vom 18. Februar 2014	223
Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design im Fachbereich Gestaltung vom 18. Februar 2014	243

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

Game Design

im Fachbereich Gestaltung vom 18. Februar 2014

Auf Grund von § 17 Abs. 1 Nr. 1 der Neufassung der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. HTW Berlin Nr. 29/09) in Verbindung mit § 31 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerlHG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 26. Juli 2011 (GVBl. S. 378) hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Gestaltung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) am 18. Februar 2014 die folgende Erste Ordnung zur Änderung der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design vom 13. April 2011 (AMBI. HTW Berlin Nr. 28/11) beschlossen¹:

Artikel I

Nr. 1

Diese Änderungsordnung gilt für alle Studierenden des Bachelorstudienganges Game Design die ab dem Wintersemester 2011/2012 immatrikuliert wurden.

Nr. 2

§ 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

Die Absätze 5 und 6 werden gestrichen und wie folgt neu gefasst:

„(5) Während des Fach- und Praxisstudiums können die Studierenden 6 Module aus dem Angebot an Wahlpflichtmodulen auswählen. 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 interdisziplinären begleiteten Praxisprojekt während des 3. bis 5. Semesters und einem Fachpraktikum in der Industrie mit 10 Leistungspunkten im 6. Semester und 15 Leistungspunkten im 7. Semester. Das Fachpraktikum beginnt in der Regel nach dem 1. Prüfungszeitraum des 6. Semester. Abgeschlossen wird das Studium mit einer Bachelorarbeit, die auch im Rahmen des Fachpraktikums entstehen und im Anschluss bearbeitet werden kann.“

Nr. 3

§ 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes

Der Absatz 3 wird gestrichen und wie folgt neu gefasst:

„Die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule sind im 6. 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 oder ein Service-Learning-Modul (u.a. Teilnahme an studentischen Makro-Projekten) gewählt werden.“

¹ Bestätigt von der Hochschulleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft am 26. Februar 2014.

Nr. 4**§ 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum**

Der Text wird gestrichen und ersetzt durch:

„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). Das Praxisprojekt ist in der Regel im 5. Studienplansemester zu absolvieren. Das Fachpraktikum ist in der Regel nach dem 1. Prüfungszeitraum des 6. Studienplansemester bis zur Hälfte des 7. Semesters zu absolvieren. 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 zweiten Hälfte des 7. Studienplansemesters durchgeführt. Das Praxisprojekt und das Fachpraktikum richten sich nach den Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphasen im Bachelorstudiengang Game Design gemäß den Anlagen 4A und 4B.“

Nr. 5**Anlage 2 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design****Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul****1. Modulübersicht**

Die Auflistung unter der Überschrift Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B26, B27, B34 wird gestrichen und durch die nachfolgende Übersicht ersetzt.

Lerngebiet Game System Design (GSD)

Fachrichtung Game System Design

GD1	Spielmechanik Vertiefung
GD2	Narrative Design
GD3	Qualitätssicherung
GD4	Spieler Evaluation
GD5	Game Prototyping
GD6	Digital Game Prototyping
GD7	Game Data Analysis
GD8	Szenisches Schreiben
GD9	Social Games
GD10	Creative Writing
GD11	User-Centered-Design
GD12	Experimental Game Design

Lerngebiet Game Art (GA)

Fachrichtung Game Art

GA1	Advanced-3D-Modelling
GA2	3D-Animation
GA3	Character Design
GA4	Licht-Design
GA5	Production Design for Games

GA6	3D-Modelling & Animation
GA7	3D-Modelling & Texturing
GA8	Écorché for Game Artists
GA9	Maquette for Character Artists
GA10	Pitch Docs und Marketing Art
GA11	Interface Design
GA12	Digitale Fotografie
GA13	Kinematographie/Cinematic
GA14	Texturen/Materialien/Shader

Lerngebiet Level Design (LD)

Fachrichtung Level Design

LD1	Level-Design
LD2	Level-Scripting
LD3	Sound Design
LD4	Environment-Design
LD5	Rapid Prototyping for Level Design
LD6	Browser Game Technik

Lerngebiet Game Technology (GT)

Fachrichtung Game Technology

GT1	Programmierung Vertiefung
GT2	Shader Programmierung
GT3	Game Play Scripting
GT4	Physical-Interaction
GT5	Künstliche Intelligenz
GT6	Mobile Game Technik“

Nr. 6

Anlage 2 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul

2. Beschreibung für jedes Modul

Unter der Überschrift „Fachrichtung Game System Design“ werden die nachfolgenden Beschreibungen hinzugefügt.

Name	GD5 Game Prototyping
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	GD6 Digital Game Prototyping
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in kurzer Zeit neuartige Spielmechaniken konzipieren und realisieren. Sie sind in der Lage, Spielideen kollaborativ zu generieren, zu formalisieren und iterativ in Kleingruppen umzusetzen. Dabei identifizieren sie selbständig und selbstgesteuert die Anforderungen, Herausforderungen sowie Abhängigkeiten im Rahmen der Projektarbeit und planen selbststrukturiert ihr Vorgehen. Die Studierenden schärfen ihren Fokus auf das Spielerleben und sind in der Lage, den entstandenen Prototypen methodisch evaluieren und weiterentwickeln. Dabei geben sie einander Hilfestellung und sind in der Lage, eigenes Wissen und Ideen anderen zur Verfügung zu stellen sowie konstruktive Kritik zu geben, anzunehmen und umzusetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD7 Game Data Analysis
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Data Mining. Sie können Algorithmen wie u.a. Decision Trees, Clustering und Naive Bayes sicher Anwenden. Die Studierenden können relevante Daten identifizieren und für Data-Mining-Methoden für eine Analyse der Daten anwenden.

Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD8 Szenisches Schreiben
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe szenische Entwürfe realisieren und praktisch umsetzen. Sie können szenische Räume visualisieren und skizzieren. Sie können Handlungsrahmen für szenische Räume entwerfen und beschreiben. Sie sind in der Lage die Entwürfe sowohl analog als auch digital zu realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD9 Social Games
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Besonderheiten von Social Games. Sie kennen den Markt für Social Games. Sie sind in der Lage Game Design Prototypen für Social Games zu konzipieren, Entwerfen und Entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD10 Creative Writing
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Methoden zum kreativen Entwurf und Verfassen von Texten. Es werden dramaturgische Grundregeln vermittelt, die sie selbständig für den Entwurf und die Gestaltung von interaktiven Anwendungen anwenden können.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD11 User-Centered-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können die Methoden des nutzungszentrierten Entwurfs (User Centered Design) praktisch anwenden. Sie können den Nutzungskontext analysieren und die Anforderungen an die Software definieren. Auf Basis dessen sind sie in der Lage Prototypen zu entwerfen und diese methodisch zu evaluieren. Weiterhin können sie Methoden wie Interviews, Kontextanalysen und Personas praktisch anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD12 Experimental Game Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können aus Spielprinzipien, Interaktions-Methoden und innovative Technologien neue Spielformen entwickeln. Sie können hierzu Design-Methoden systematisch und iterativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Unter der Überschrift „Fachrichtung Game Art“ werden die Worte „Fachrichtung „Game System Design““ durch die Worte „Fachrichtung „Game Art““ ersetzt und die nachfolgenden Beschreibungen hinzugefügt.

Name	GA5 Production Design for Games
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Production Designs. Sie können visuelle Konzepte auf Basis systematischer und analytischer Methoden entwickeln, gestalten und realisieren. Sie sind in der Lage ihre Kenntnisse und Fertigkeiten auf verschiedene Spielgenres anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA6 3D-Modelling & Animation
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Modelle für die Echtzeit-Animation erstellen. Sie kennen die notwendigen Arbeitsschritte des Modeling, des Rigging und der Animation und können diese sicher anwenden. Sie kennen und beherrschen verschiedene Animations-Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	G7 3D-Modelling und Texturing
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Modelle mittels polygonaler und kurvenbasierter Verfahren entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Texture-Maps selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Texturen zu erstellen. Sie können die verschiedenen Methoden zur Texturierung von 3D-Modellen sicher anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	GA8 Écorché for Game Artists
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können eine Écorché selbstständig erstellen. Sie kennen die Grundlagen der menschlichen Anatomie und können Muskeln und Knochen plastisch darstellen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA9 Maquette for Character Artists
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Maquettes konzipieren, gestalten und realisieren. Sie können Maquettes für Konzeption und Planung von Digitalen Figuren einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA10 Pitch Docs und Marketing Art
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Pitch Docs und Marketing Art selbstständig erstellen. Sie kennen Aufbau, Struktur und Inhalt eines Pitch Docs. Sie können sowohl Texte, Grafiken, Videos als auch Präsentationen für ein Pitch Doc erstellen. Die Studierenden kennen die Anforderungen an Marketing Material und können dieses konzipieren, planen und gestalten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA11 Interface-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Benutzungsschnittstellen für Spiele und Unterhaltungssystem sicher konzipieren, entwerfen, gestalten und realisieren. Sie kennen den aktuellen Stand der Technik. Sie kennen die Methoden des User-Centered-Design und können diese anwenden. Sie können Erkenntnisse der Kognitions-Wissenschaften und der Wahrnehmungspsychologie bei der Konzeption von Benutzungsschnittstellen berücksichtigen. Sie sind in der Lage Benutzungsschnittstellen mit den geeigneten Werkzeugen selbstständig zu implementieren.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA12 Digitale Fotografie
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der digitalen Fotografie. Sie kennen Kamera- und Beleuchtungstechnik. Sie sind in der Lage in einem Fotostudio selbstständig zu arbeiten. Sie können die Blitzanlage eines Studios verwenden. Sie können die grundlegenden Prinzipien der Beleuchtung anwenden. Sie können ihre Kenntnisse für die Fotografie von Texturen, Dokumentationen und für Vorlagen von Compositings selbstständig anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA13 Kinematographie/Cinematic
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der Kinematographie für Spiele und können diese Kenntnisse sicher anwenden. Sie können virtuelle Kameras, Animationsmethoden, Post-processing-Methoden und technische Methoden der Game Engines einsetzen um eine ästhetische Bildsprache zu entwickeln.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA14 Texturen/Materialien/Shader
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Texturen und Materialien konzipieren, gestalten und entwickeln. Sie können komplexe Texturen selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Materialien zu erstellen. Sie kennen die Grundlagen von Shadern und können auf Basis dieses Wissens eigenständig Materialien für Echtzeitanwendungen entwickeln.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Unter der Überschrift „Fachrichtung Level Design“ werden die Worte „Fachrichtung „Game System Design““ durch die Worte „Fachrichtung „Level Design““ ersetzt und die nachfolgenden Beschreibungen hinzugefügt.

Name	LD5 Rapid Prototyping for Level-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in kurzer Zeit Level konzipieren und realisieren. Sie sind in der Lage, Level-Prototypen kollaborativ zu generieren, zu formalisieren und iterativ in Kleingruppen umzusetzen. Dabei identifizieren sie selbständig und selbstgesteuert die Anforderungen, Herausforderungen sowie Abhängigkeiten im Rahmen der Projektarbeit und planen selbststrukturiert ihr Vorgehen. Die Studierenden schärfen ihren Fokus auf das Spielerleben und sind in der Lage Level-Prototypen methodisch evaluieren und weiterentwickeln zu können.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD6 Browser Game Technik
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul

Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spiele für Webbrowser entwickeln. Sie können Webtechniken für Browser anwenden. Sie sind in der Lage Level und Datenmodelle zu erstellen. Sie können die aktuelle Technik für Spielentwicklung in Browsern sicher anwenden und ihre Kenntnisse selbstständig erweitern. Sie können den Stand der Technik einschätzen und für eigene Spielprojekte kreativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Game Technology

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

Name	GT1 Programmierung Vertiefung
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Game-Play-Prototypen mittels einer Game Engine entwerfen und entwickeln. Sie können mittels einer Programmiersprache eigene Game-Play-Konzepte eigenständig realisieren.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT2 Shader Programmierung
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Materialien konzipieren, entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Shader selbstständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Materialien zu erstellen. Sie können Shader für Echtzeit-Anwendungen entwickeln. Sie können Methoden wie Texture Warping, Specular Maps, Prozedurale Texturen, Nicht-photorealistisches Rendering (wie Gooch, Cel, Toon Shading), Fur-Rendering und Methoden für andere Spezialeffekte wie Wasser, Glas etc. sicher anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT3 Game Play Scripting
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Scriptsprachen praktisch anwenden. Sie können Situationen und Ereignisse innerhalb eines Levels planen und mittels einer Skriptsprache realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT4 Physical-Interaction
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels Microcontrollern und verschiedener Sensoren eigenständige Hardware zur Interaktion mit analogen als auch digitalen Systemen entwickeln. Sie können die Funktionen mittels Programmiersprachen selbständig programmieren. Dabei werden sowohl ihre technischen als auch ihre kreativen Kenntnisse und Fähigkeiten vertieft und verfeinert.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT5 Künstliche Intelligenz
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben ein Grundverständnis der Künstlichen Intelligenz für die Spielentwicklung. Sie kennen u.a. State Machines, Decision Trees, Behaviour Trees, Goal-Oriented Behaviour, Path-Finding, Rule-based Systems, Fuzzy Logic, Genetische Algorithmen, Neurone Netze, Schwarmintelligenz und können dieses Verständnis für das Game Design verwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT6 Mobile Game Technik
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spiele für Mobile Endgeräte entwickeln. Sie können Programmier Techniken für Mobile Endgeräte anwenden. Sie können die aktuelle Technik für Spielentwicklung in Bezug auf Mobile Endgeräte sicher anwenden und ihre Kenntnisse selbstständig erweitern. Sie können den Stand der Technik einschätzen und für eigene Spielprojekte kreativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Nr. 7**Anlage 2B zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design**

Der Teil unter 1. Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B22, B26, B27, B33, B34 wird wie folgt neu gefasst:

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

GD Game System Design

GA Game Art

LD Level Design

GT Game Technology

Es sind insgesamt sechs Module á 5 Leistungspunkte zu wählen. Welche Module angeboten werden beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn.

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
GD1	Spielmechanik Vertiefung	4	5
GD2	Narrative Design	4	5
GD3	Qualitätssicherung	4	5
GD4	Spieler Evaluation	4	5
GD5	Game Prototyping	4	5
GD6	Digital Game Prototyping	4	5
GD7	Game Data Analysis	4	5
GD8	Szenisches Schreiben	4	5
GD9	Social Games	4	5
GD10	Creative Writing	4	5

GD11	User-Centered-Design	4	5
GD12	Experimental Game Design	4	5
GA1	Advanced-3D-Modelling	4	5
GA2	3D-Animation	4	5
GA3	Charakter Design	4	5
GA4	Licht-Design	4	5
GA5	Production Design for Games	4	5
GA6	3D-Modelling & Animation	4	5
GA7	3D-Modelling & Texturing	4	5
GA8	Écorché for Game Artists	4	5
GA9	Maquette for Character Artists	4	5
GA10	Pitch Docs und Marketing Art	4	5
GA11	Interface Design	4	5
GA12	Digitale Fotografie	4	5
GA13	Kinematographie / Cinematic	4	5
GA14	Texturen/Materialien/Shader	4	5
LD1	Level-Design	4	5
LD2	Level-Scripting	4	5
LD3	Sound Design	4	5
LD4	Environment-Design	4	5
LD5	Rapid Prototyping for Level Design	4	5
LD6	Browser Game Technik	4	5
GT1	Programmierung Vertiefung	4	5
GT2	Shader Programmierung	4	5
GT3	Game Play Scripting	4	5
GT4	Physical-Interaction	4	5

GT5	Künstliche Intelligenz	4	5
GT6	Mobile Game Technik	4	5

Es können bis zu zwei Module aus anderen Studiengängen anerkannt werden, welche nur nach Maßgabe freier Plätze belegt werden können. Module und interdisziplinäre Projekte (auch Makroprojekte) anderer Studiengänge werden als Wahlpflichtmodul mit der Bezeichnung Interdisziplinäres Modul 1 und Interdisziplinäres Modul 2 anerkannt. Module aus Informatik-Studiengängen werden dem Lerngebiet Game Technology (GT) zugeordnet und als Spieltechnologie Vertiefung 1 und Spieltechnologie Vertiefung 2 anerkannt. Module aus anderen Designstudiengängen werden dem Lerngebiet Game Art (GA) und als Gestaltung Vertiefung 1 und Gestaltung Vertiefung 2 anerkannt.

Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesenen Module zu den Lerngebieten GA, GD, GT und LD stellen ein regelmäßiges Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus innerhalb der Lerngebiete weitere Modulangebote unter Berücksichtigung der Entwicklung der jeweiligen Lehrgebiete beschließen und die vorhandenen Modulangebote ersetzen.

Nr. 8

Anlage 4B zur Studienordnung für den Studiengang Game

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

Dauer und Durchführung

Der Absatz 3 wird gestrichen.

Der Absatz 4 wird zu Absatz 3 und wie folgt neu gefasst:

„(3) Die Auswertung des Fachpraktikums findet in der zweiten Hälfte des 7. Studienplansemesters statt.“

Zulassung zum Fachpraktikum

Der Absatz 1 wird wie folgt neu gefasst.

„(1) Das Fachpraktikum beginnt nach dem Ende des 1. Prüfungszeitraums des sechsten Studienplansemesters. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.“

Nr. 9

Anlage 3A

Die Studienplanübersicht der deutschen Modulbezeichnungen wird gestrichen und durch nachfolgende Übersicht ersetzt:

1. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	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	2	5
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			6/16	30

2. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
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 2	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			8/16	30

3. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	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	2	5
B16	Produktionskunde 1	P	SU	2	5
B17	Projektmodul A	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			5/15	30

4. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
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	9	10
	Summe Semester			8/15	30

5. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	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
	Summe Semester			4/12	30

6. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B35	Präsentation und Portfolio	P	Ü	1	6
B29	Recht	P	SU	2	5
B34	Wahlpflichtmodul 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B32	AWE Modul 1	WP	SU	2	2
B33	AWE Modul 2	WP	SU	2	2
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P			10
	Summe Semester			8/3	30

7. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P	Ü	1	15
B30	Bachelorarbeit	P			12
B31	Bachelorseminar/Kolloquium	P	S	1	3
	Summe Semester			0/2	30
	Summe gesamt			39/79	210

Nr. 10**Anlage 3B**

Die Studienplanübersicht der englischen Modulbezeichnungen wird gestrichen und durch nachfolgende Übersicht ersetzt.

1. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	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	2	5
B6	Foreign Language 1	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			6/16	30

2. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B7	Game Design 2	P	Ü	4	5
B8	Visual Development 2	P	Ü	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 Semester			8/16	30

3. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B13	3D Modeling	P	Ü	4	5
B14	Game Technology 2	P	SU/Ü	1/2	5
B15	Game Studies 3	P	SU	2	5
B16	Producing 1	P	SU	2	5
B17	Project A	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			5/15	30

4. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B19	Elective Modules 1	WP	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	P	SU	2	5
B23	Project B	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			8/15	30

5. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B25	Praxis 1: Project	WP	Ü	8	20
B26	Elective Modules 4	WP	SU/Ü	2/2	5
B27	Elective Modules 5	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe Semester			4/12	30

6. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B35	Presentation and Portfolio	P	Ü	1	6
B29	Laws	P	SU	2	5
B34	Elective Modules 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B32	AWE: General Elective 01	WP	SU	2	2
B33	AWE: General Elective 02	WP	SU	2	2
B28	Praxis 2: Internship	P			10
	Summe Semester			8/3	30

7. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B28	Praxis 2: Internship	P	Ü	1	15
B30	Bachelor Thesis	P			12
B31	Bachelor Seminar/Colloquium	P	Ü	1	3
	Summe Semester			0/2	30
	Summe gesamt			39/79	210

Artikel II

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. April 2014 in Kraft.

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

im Fachbereich Gestaltung vom 18. Februar 2014

Auf Grund von § 17 Abs. 1 Nr. 1 der Neufassung der Satzung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBl. HTW Berlin Nr. 29/09) in Verbindung mit § 31 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerlHG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 26. Juli 2011 (GVBl. S. 378) hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Gestaltung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) am 18. Februar 2014 die folgende Erste Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design vom 13. April 2011 (AMBl. HTW Berlin Nr. 28/11) beschlossen²:

Artikel I

Nr. 1

Diese Änderungsordnung gilt für alle Studierenden des Bachelorstudienganges Game Design die ab dem Wintersemester 2011/2012 immatrikuliert wurden.

Nr. 2

§ 6 Bachelorarbeit

Der § 6 wird gestrichen und wie folgt neu gefasst:

„(1) Der Prüfungsausschuss des Studiengangs bestätigt durch Unterschrift des/der Vorsitzenden das von dem/der Studierenden gewählte Thema, und er legt den Bearbeitungsbeginn und die Abgabetermin sowie die betreuenden Prüfer/Prüferinnen schriftlich fest.

(2) Der Anmeldeschluss für die Bachelorarbeit in der Prüfungsverwaltung ist das Ende der 1. Woche des 7. Studienplansemesters. Die Zulassungen durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende der 7. Woche des 7. Studienplansemesters zu erfolgen.

(3) Zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von mindestens 170 Leistungspunkten erfolgreich abgeschlossen hat. Ein Kandidat oder eine Kandidatin kann auch zugelassen werden, wenn:

- a) er oder sie Module im Gesamtumfang von bis zu vier Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und
- b) der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im Semester, in dem die Bachelorarbeit geschrieben wird, möglich und zu erwarten ist und
- c) Art und Umfang der noch fehlenden Module die Anfertigung der Bachelorarbeit fachlich und zeitlich nicht wesentlich beeinträchtigen.

(4) 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.

² Bestätigt von der Hochschulleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft am 26. Februar 2014.

(5) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 Leistungspunkten.

(6) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit umfasst maximal 10 Wochen. Die Bachelorarbeit ist zum Abgabetermin in der Fachbereichsverwaltung in schriftlicher und elektronischer Form gemäß § 23 Abs. 7 der RStPO einzureichen.“

Nr. 3

Anlage 1 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design Bachelorzeugnis (Rückseite)

Der Text „(ggf. GD1 – GD4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Der Text „(ggf. GA1 – GA4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Unter dem Text in der Klammer „(ggf. Vertiefung Game Technology)“ wird folgende Zeile hinzugefügt:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Der Text „(ggf. LD1 – LD4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Nr. 4

Anlage 2 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design Bachelor's Degree (Rückseite)

Das Wort „Lerngebiet“ in der Zeile Lerngebiet Game System Design wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Der Text „(ggf. GD1 – GD4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Das Wort „Lerngebiet“ in der Zeile Lerngebiet Game Art wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Der Text „(ggf. GA1 – GA4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Das Wort „Lerngebiet“ in der Zeile Lerngebiet Game Technology wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Unter dem „(ggf. Vertiefung Game Technology)“ wird folgende Zeile hinzugefügt:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Das Wort „Lerngebiet“ in der Zeile Lerngebiet Game Studies wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Das Wort „Lerngebiet“ in der Zeile Lerngebiet Game Producing wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Das Wort „Lerngebiet“ im Text (ggf. Lerngebiet Level Design) wird gestrichen und durch „Topic Cluster“ ersetzt.

Der Text „(ggf. LD1 – LD4)“ wird gestrichen und ersetzt durch:

„(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete Wahlpflichtmodule)“.

Artikel II

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. April 2014 in Kraft.

