

# 21/19

18. November 2019

## **Amtliches Mitteilungsblatt**

	Seite
<b>Studien- und Prüfungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design (SD)</b> im Fachbereich Gestaltung und Kultur vom 3. Juli 2019.....	415

**htw.**

**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

**Herausgeberin**

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

### Studien- und Prüfungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang

#### System Design (SD)

#### im Fachbereich Gestaltung und Kultur

**vom 3. Juli 2019**

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), zuletzt geändert durch Gesetz vom 2. Februar 2018 (GVBl. S. 160), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Gestaltung und Kultur der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 3. Juli 2019 die folgende Studien- und Prüfungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design beschlossen<sup>1</sup>:

#### Gliederung der Ordnung

§ 1	Geltungsbereich.....	417
§ 2	Geltung der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung (RStPO - Ba/Ma).....	417
§ 3	Vergabe von Studienplätzen.....	417
§ 4	Ziele des Studiums .....	417
§ 5	Lehrveranstaltungen in englischer Sprache.....	419
§ 6	Regelstudienzeit, Studienplan, Module.....	419
§ 7	Ablauf des Studiums .....	419
§ 8	Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot.....	420
§ 9	Modulprüfungen .....	420
§ 10	Masterarbeit.....	421
§ 11	Abschlusskolloquium .....	422
§ 12	Modulnoten auf dem Masterzeugnis.....	422
§ 13	Berechnung des Gesamtprädikates.....	423

<sup>1</sup> Bestätigt durch die Hochschulleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 4. September 2019.

§ 14	Abschlussdokumente .....	424
§ 15	Inkrafttreten/Veröffentlichung .....	424
Anlage 1	Studienplanübersicht .....	425
Anlage 2	Modulübersicht.....	429
Anlage 3	Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul .....	430
Anlage 4	Spezifika des Diploma Supplements .....	437

## **§ 1 Geltungsbereich**

(1) Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die nach Inkrafttreten dieser Ordnung am Fachbereich Gestaltung und Kultur der HTW Berlin im konsekutiven Masterstudiengang System Design in das 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Ferner gilt diese Studien- und Prüfungsordnung für alle Studierenden, die nach einem Hochschul- oder Studiengangwechsel aufgrund der Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen zeitlich so in den Studienverlauf eingeordnet werden, dass ihr Studienstand dem Personenkreis gemäß Absatz 1 entspricht.

(3) Die Studien- und Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Zugangs- und Zulassungsordnung in der jeweils gültigen Fassung sowie die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design in der jeweils gültigen Fassung.

## **§ 2 Geltung der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung (RStPO - Ba/Ma)**

Die Grundsätze für Studien- und Prüfungsordnungen für Bachelor- und Masterstudiengänge der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudien- und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge – RStPO – Ba/Ma) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

## **§ 3 Vergabe von Studienplätzen**

(1) Die Vergabe von Studienplätzen richtet sich nach dem Berliner Hochschulgesetz, dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung sowie der Auswahlordnung für konsekutive Masterstudiengänge der HTW Berlin (Auswahlordnung für Masterstudiengänge – AO-Ma), der Zugangs- und Zulassungsordnung und der Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Der Masterstudiengang System Design ist konsekutiv zu den Bachelorstudiengängen Game Design und Industrial Design.

## **§ 4 Ziele des Studiums**

(1) Aufbauend auf die in den vorbereitenden Bachelorstudiengängen erworbenen Kompetenzen, erweitert und vertieft das Masterstudium System Design inter- und transdisziplinäre Designmethoden in Anwendung und in Evaluation auf ein individuelles Designprojekt. Zwei Studienschwerpunkte formen dabei ein gesellschaftspolitisches relevantes Feld:

- System Design - Produkte und Prozesse sowie

- System Design - Spiel.

(2) Die Studierenden erreichen fachlich-methodische Exzellenz und werden auf Tätigkeiten in Führungspositionen in Unternehmen der Wirtschaft, in staatlichen und nichtstaatlichen Organisationen sowie in der Selbständigkeit hinsichtlich Entrepreneurship vorbereitet.

(3) In drei Semestern erfolgt eine künstlerische oder forschungsorientierte Bearbeitung in den Themenfeldern entsprechend einem der jeweils gewählten Schwerpunkte:

### **System Design - Produkte und Prozesse**

Ziel des Studienschwerpunktes Produkte und Prozesse ist es, die dynamischen Entwicklungsprozesse von komplexen Problemen zu erkennen und strategische Lösungswege zu erarbeiten. Die globalen und regionalen Herausforderungen erfordern ein Verständnis für die wachsende Komplexität der Systeme im Umfeld und eine Einbindung der Fragestellungen im interkulturellen Kontext.

Zur Erfassung solcher Systeme ist ein verknüpftes Denken und eine Folgeabschätzung notwendig. Der Fokus dieses Schwerpunktes liegt auf der erweiterten und vertiefenden Vermittlung und Anwendung von interdisziplinären und designorientierten Methodensätzen für den Entwurf, für die Gestaltung und für die technische und technologische Realisation von Produkten, Systemen, Prozessen, Services und interaktiven Systemen gesellschaftlich relevanter Herausforderungen, wie Bildung, Gesundheit, Mobilität u.a.

Zu den Methodensammlungen gehört neben dem System Thinking auch das Game Thinking, welches einen transdisziplinären Ansatz für die Analyse als auch die optimierende Bearbeitung von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen liefert. Das Studium in diesem Schwerpunkt befähigt die Studierenden an sogenannten „Wicked Problems“ zu arbeiten und komplexe Systeme wie Produktsysteme, Prozesse, Regelwerke und Komponenten zu entwickeln. Mit der Methode des System Thinkings werden die Bedingungen analysiert, dynamische Verknüpfungen erkannt, sowie Prinzipien und Prozesse vermittelt. Dabei dient das System Thinking auch zur Förderung der Empathie um Gesamtzusammenhängen und Themen erkennen und formulieren zu können.

### **System Design - Spiel**

Ziel dieses Studienschwerpunktes ist die künstlerische und/oder wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen Spiel und seinen Dimensionen, seinen transdisziplinären Ausformungen und deren Anwendungen.

Dabei werden die in der Gesellschaft etablierten Spielprinzipien und Regelwerke aufgedeckt und hinterfragt, die gesellschaftsverändernden Potenziale von Spielen reflektiert sowie die Gestaltungskräfte des Spiels künstlerisch erprobt und wissenschaftlich erforscht.

Der Fokus dieses Schwerpunktes liegt auf der erweiterten und vertiefenden Vermittlung und Anwendung von interdisziplinären, künstlerischen und designorientierten Methodensätzen für den Entwurf,

für die Gestaltung und für die technische Realisation von Spielen, Spielsystemen, Regelwerken, Spielzeugen und verwandten interaktiven Systemen, sowie die Übertragung von Spielprinzipien auf andere Bereiche wie zum Beispiel der Steuerung von Prozessen, der Bildung, der Unterhaltung, der Gesundheit u.a. Zu diesen Methodensammlungen gehört neben dem System Thinking auch das Game Thinking, welches einen transdisziplinären Ansatz für die Analyse als auch die optimierende Bearbeitung von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen liefert. Durch die Betrachtung von Systemen als Spiele sowie der Detektion ihrer Regelwerke können diese durch die Transformation von Deutungsmustern bzw. Interpretationsschemata beschreibend erschlossen und neu geformt werden.

### **§ 5 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache**

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

### **§ 6 Regelstudienzeit, Studienplan, Module**

(1) Das Studium im Masterstudiengang System Design ist ein Präsenzstudium und hat eine Dauer von 3 Semestern (Regelstudienzeit). Es umfasst 90 Leistungspunkte (ECTS). Ein Leistungspunkt steht für einen studentischen Arbeitsaufwand von 30 Stunden. Die jährliche Workload beträgt 1.800 Arbeitsstunden.

(2) Das Studium wird im Einzelnen nach der Studienplanübersicht gemäß Anlage 1 durchgeführt. Der Studienplan enthält die Modulbezeichnungen, die Niveaustufen der Module, die Form und Art des Modulangebotes (Pflicht-/Wahlpflichtmodul), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS), die zugrunde liegende Lernzeit in zu vergebenden Leistungspunkten (ECTS) der Module sowie die notwendigen und empfohlenen Voraussetzungen.

(3) Für jedes Modul werden ferner Lernergebnisse und Kompetenzen festgelegt, die in Anlage 3 enthalten und Bestandteil dieser Ordnung sind.

(4) Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in den Modulbeschreibungen für den Masterstudiengang System Design – Master of Arts (M.A.).

### **§ 7 Ablauf des Studiums**

(1) Studienbeginn im konsekutiven Masterstudiengang System Design ist einmal jährlich zum Sommersemester.

(2) Der Studienschwerpunkt wird mit dem Modul Designprojekt Einführung gewählt. Die Module Designprojekt Einführung und Designprojekt bauen auf einander auf. Im Modul Designprojekt Einführung wird das Thema für das Designprojekt festgelegt.

(3) In den ersten beiden Semestern sind nach Maßgabe des Studienplans in Anlage 1 Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 15 Leistungspunkten auszuwählen und zu absolvieren.

(4) Die Anfertigung der Masterarbeit umfasst 25 Leistungspunkte. Die Masterarbeit wird von einem Seminar begleitet, welches mit dem Abschlusskolloquium beendet wird. Das begleitende Seminar mit dem Abschlusskolloquium umfasst 5 Leistungspunkte.

(5) Das Studium ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle Module sowie die Masterarbeit jeweils erfolgreich absolviert wurden.

### **§ 8 Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot**

(1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE-Module) beträgt 4 Leistungspunkte. Die AWE-Module müssen aus dem AWE-Modulangebot der HTW Berlin gewählt werden.

(2) Abweichend von Abs. 1 können 2 Leistungspunkte auf die vertiefende Ausbildung in Englisch und 2 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule entfallen. Die Englischausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse auf dem Niveau des akademischen Sprachgebrauchs (Oberstufe).

(3) Abweichend von Absatz 1 kann der gesamte Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule auf eine vertiefende Fremdsprachenausbildung (Englisch: Oberstufe; Französisch, Russisch, Spanisch: Mittelstufe 3) entfallen.

(4) Bei ausländischen Studierenden, die ihren Bachelorabschluss in einer anderen Sprache als Deutsch erworben haben, kann der gesamte Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule auf eine vertiefende Ausbildung in Deutsch als Fremdsprache (Oberstufe 1) entfallen.

(5) Die nach Abs. 2 bis 4 gewählte Fremdsprache darf nicht mit der Muttersprache des/der Studierenden identisch sein.

### **§ 9 Modulprüfungen**

(1) Alle Module werden differenziert bewertet.

(2) Die erfolgreiche Teilnahme an einem Modul wird durch das Bestehen einer einheitlichen Modulprüfung nachgewiesen. Die Prüfungskomponenten und Prüfungsformen werden für jedes Modul in den Modulbeschreibungen für den Masterstudiengang System Design - Master of Arts (M.A.) festgelegt.

(3) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Prüfungskomponenten, so wird die Modulnote durch die Bildung eines gewogenen Mittels der Teilnoten ermittelt, wobei die Gewichtung der Teilnoten in der Modulbeschreibung festzulegen ist.

(4) Das Bestehen der Modulprüfung ist Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten. Die Anzahl der für die einzelnen Module festgesetzten Leistungspunkte ist in Anlage 1 aufgeführt.

(5) Wird die Prüfung in einem Wahlpflichtmodul bestanden, kann dieses nicht mehr durch ein anderes Wahlpflichtmodul ersetzt werden. Möglich ist jedoch die Ausstellung eines Leistungsnachweises über das zusätzlich absolvierte Wahlpflichtmodul durch den oder die Dozent\_in.

(6) Die Zulassung zu einer Prüfung oder zu der Erbringung einer modulbegleitend geprüften Studienleistung setzt die Belegung des jeweiligen Moduls nach Maßgabe der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in der jeweils gültigen Fassung voraus.

(7) Für nachfolgend genannte Module, in denen die Modulprüfung nur aus modulbegleitend geprüften Studienleistungen besteht, wird lediglich eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten:

A1 Designprojekt Einführung

A2 Designprojekt

(8) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen oder nicht angetretenen Modulprüfung ist die Prüfungsanmeldung zwingend erforderlich. Bei den Modulen

A1 Designprojekt Einführung

A2 Designprojekt

bedarf es einer erneuten Belegung, da die Modulprüfung nur aus modulbegleitend geprüften Studienleistungen besteht.

## **§ 10 Masterarbeit**

(1) Der Prüfungsausschuss des Studienganges bestätigt durch Unterschrift des oder der Vorsitzenden das von dem oder der Studierenden gewählte Thema der Masterarbeit und legt den Bearbeitungsbeginn und den Abgabetermin sowie die betreuenden Prüfer\_innen schriftlich fest.

(2) Zur Masterarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von 60 Leistungspunkten erfolgreich abgeschlossen und sich bis spätestens zum Ende der jeweils festgelegten Vorlesungszeit des 2. Studienplansemesters in der Prüfungsverwaltung angemeldet hat. Ein oder eine Kandidat\_in kann auch zugelassen werden, wenn er oder sie Module im Gesamtumfang von bis zu zehn Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat.

(3) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Masterarbeit einschließlich Abschlusskolloquium entspricht 30 Leistungspunkten. Die Bearbeitungszeit für die Masterarbeit umfasst 18 Wochen. Die Masterarbeit ist zu dem nach Abs. 1 festgelegten Abgabetermin gemäß § 23 Abs. 7 RStPO-Ba/Ma einzureichen.

(4) Die Masterarbeit kann als Gruppenarbeit bis zu drei Studierenden angefertigt werden, soweit die Prüfungskommission einverstanden und das Thema geeignet ist. In diesem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Studierenden abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein. Entsprechende Verfahrensweisen werden vom Prüfungsausschuss festgelegt. Wurden Abschlussarbeiten als Gruppenarbeit durchgeführt, so soll das Abschlusskolloquium als gemeinsame Prüfung organisiert werden.

(5) Die Masterarbeit muss die Voraussetzungen erfüllen in einer öffentlichen Ausstellung des Abschlusskolloquiums präsentiert werden zu können.

## **§ 11 Abschlusskolloquium**

(1) Das Kolloquium ist die Modulprüfung im Modul Masterseminar und Abschlusskolloquium. Voraussetzung für die Zulassung zum Abschlusskolloquium sind eine Masterarbeit, die von zwei unabhängigen Gutachtern positiv beurteilt wurde und der Nachweis von 85 Leistungspunkten im Masterstudiengang System Design.

(2) Studierende, die bei der Zulassung zum Masterstudium keine 210 Leistungspunkte (ECTS) nachweisen konnten, können zur Prüfung im Modul Abschlusskolloquium nur zugelassen werden, wenn sie aus dem Erststudium und dem Masterstudium zusammen 295 Leistungspunkte (ECTS) nachweisen. Die Nachweise der gemäß Auflagenprotokoll durch die Auswahlkommission zu Beginn des Studiums festgelegten Auflagen sind der Prüfungsverwaltung unaufgefordert vorzulegen.

(3) Das Abschlusskolloquium bezieht sich auf den Gegenstand der Masterarbeit und überprüft dabei das Verständnis des oder der Studierenden in Bezug auf die wissenschaftlichen und/ oder gestalterischen-künstlerischen Prinzipien und Methoden dieses Studiengangs. In dieser Prüfung soll die/der Studierende zeigen, dass sie/er in der Lage ist, einen komplexen Sachverhalt darzustellen und ihre/seine Argumentation gegen Kritik zu verteidigen. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die Ergebnisse der Designprojekte und der Masterarbeit als eine öffentlich zugängliche Ausstellung aufbereitet und in einer öffentlichen Präsentation dargestellt.

## **§ 12 Modulnoten auf dem Masterzeugnis**

(1) Auf dem Masterzeugnis werden die Module in folgender Reihenfolge aufgeführt:

(a) Pflichtmodule

Methoden und Diskurse

(b) Fachspezifische Wahlpflichtmodule und Projekte:

(Wahlpflichtmodul 1)

(Wahlpflichtmodul 2)

(Wahlpflichtmodul 3)

Studienschwerpunkt: (System Design - Produkte und Prozesse oder System Design - Spiel):

Designprojekt Einführung

Designprojekt: (Bezeichnung des gewählten Designprojekts)

(c) Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

(AWE-Modul 1, ggf. Fremdsprache)

(AWE-Modul 2, ggf. Fremdsprache)

(3) Folgende Module werden auf dem Masterzeugnis ausgewiesen, gehen jedoch nicht in die Berechnung des Gesamtprädikats ein:

- Designprojekt Einführung

- AWE-Modul 1
- AWE-Modul 2

**§ 13 Berechnung des Gesamtprädikates**

(1) Das Gesamtprädikat des Abschlusses ergibt sich aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes arithmetisches Mittel der Teilnoten (X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub>, X<sub>3</sub>) nach der Formel  $X=aX_1+bX_2+cX_3$  berechnet, nach der zweiten Stelle hinter dem Komma abgeschnitten und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird. Die Teilnoten sind:

- a) der gewogene Mittelwert der Modulnoten, die in die Berechnung der Abschlussnote Eingang finden (Größe X<sub>1</sub>); dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten,
- b) die Note des Moduls Masterarbeit (Größe X<sub>2</sub>) und
- c) die Note des Abschlusskolloquiums (Größe X<sub>3</sub>).

Für die Gewichtungsfaktoren gilt:

$$a = 0,50; b = 0,40; c = 0,10$$

(2) Die Berechnung der Größe X<sub>1</sub> 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<sub>i</sub>: Die Fachnoten der einzelnen Module,
- a<sub>i</sub>: Die Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

(3) Die Gewichtungsfaktoren der einzelnen Module sind im Folgenden aufgeführt:

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Gewichtungs- faktor a<sub>i</sub></b>
M1 Methoden und Diskurse	5
A2 Designprojekt	20
WP 1 Wahlpflichtmodul 1	5
WP 1 Wahlpflichtmodul 2	5
WP 1 Wahlpflichtmodul 3	5
<b>Summe</b>	<b>40</b>

**§ 14 Abschlussdokumente**

(1) Die Absolvent\_innen erhalten die Abschlussdokumente gemäß § 28 der RStPO – Ba/Ma in ihrer jeweils gültigen Fassung. Die Verleihung des akademischen Grades Master of Arts wird auf der Masterurkunde bescheinigt.

(2) Die Spezifika des Diploma Supplements des konsekutiven Masterstudienganges System Design werden in der Anlage 4 ausgewiesen.

**§ 15 Inkrafttreten/Veröffentlichung**

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. April 2020 in Kraft.

**Anlage 1 Studienplanübersicht****1. Semester**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
A1	Designprojekt Einführung	WP	PS	6	<b>16</b>	2a	-	-
M1	Methoden und Diskurse	P	SL/PÜ	2/1	<b>5</b>	2a		
WP1	Wahlpflichtmodul 1 <sup>1</sup>	WP	PÜ oder StA	2	<b>5</b>	2b	-	-
AWE1	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	<b>2</b>	2a	-	-
AWE2	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	<b>2</b>	2a		
	<b>Summe Semester</b>			<b>2/13</b>	<b>30</b>			

**2. Semester**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
A2	Designprojekt <sup>2</sup>	WP	PS	8	<b>20</b>	2b	A1	-
WP2	Wahlpflichtmodul 2 <sup>1</sup>	WP	PÜ oder StA	2	<b>5</b>	2a	-	-
WP3	Wahlpflichtmodul 3 <sup>1</sup>	WP	PÜ oder StA	2	<b>5</b>	2a	-	-
	<b>Summe Semester</b>			<b>0/12</b>	<b>30</b>			

**3. Semester**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
M2	Masterarbeit	P	MA		<b>25</b>	2b	s. § 10	-
M3	Masterseminar und Abschlusskolloquium	P	PS	2	<b>5</b>	2b	s. § 11	-
	<b>Summe Semester</b>			<b>0/2</b>	<b>30</b>			
	<b>Summe Studium</b>			<b>2/27</b>	<b>90</b>			

<sup>1</sup> Siehe unter „Angebote für die Wahlpflichtmodule WP1, WP2 und WP3“.

<sup>2</sup> Im Modul Designprojekt werden verschiedene Themen bearbeitet, welche im Modul Designprojekt Einführung festgelegt werden. Siehe § 7 Abs. 2.

**Anmerkungen:**

Ein Leistungspunkt (ECTS) steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten.

**Erläuterungen:****Form der Lehrveranstaltung:**

SL	Seminaristischer Lehrvortrag	PÜ	Praktische Übung
StA	Studioarbeit	MA	Masterarbeit
PS	(Projekt-)Seminar		

**Art des Moduls:**

P	Pflichtmodul	WP	Wahlpflichtmodul
---	--------------	----	------------------

**Allgemein:**

LP	Leistungspunkte (ECTS)	SWS	Semesterwochenstunden
EV	Empfohlene Voraussetzung (Module mit empfohlen bestandener Prüfungsleistung)		
NV	Notwendige Voraussetzung (Module mit notwendig bestandener Prüfungsleistung)		
NSt	Niveaustufe (2a = voraussetzungsfrei/2b = voraussetzungsbehaftet)		

### Angebote für die Wahlpflichtmodule WP1, WP2 und WP3

Den Studierenden werden im Sommersemester zwei und im Wintersemester vier Wahlpflichtmodule zur Auswahl angeboten. Es sind insgesamt drei Module á 5 Leistungspunkte zu absolvieren. Die im jeweiligen Semester angebotenen Module werden im Rahmen der Lehreinsatzplanung festgelegt.

Die ausgewiesenen Module stellen das mögliche Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus weitere Modulangebote beschließen.

<b>Nr.</b>	<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Form</b>	<b>SWS</b>	<b>NSt</b>	<b>NV</b>	<b>EV</b>
M10	Theorie – Ästhetik	PÜ	2	2a	-	-
M11	Theorie - Soziologie - Systemtheorie	PÜ	2	2a	-	-
M12	Theorie - Gesellschaft und Politik	PÜ	2	2a	-	-
M13	Berufliche Strategien	StA	2	2a	-	-
M14	Game Thinking	StA	2	2a	-	-
M15	System Thinking	StA	2	2a	-	-

**AWE-Module/Fremdsprachen****Variante 1** (gemäß § 8 Abs. 1):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1	AWE-Modul 1	2	2a	-	-
AWE2	AWE-Modul 2	2	2a	-	-

**Variante 2** (gemäß § 8 Abs. 2):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1	Englisch O1A/W/T oder Englisch O2A/W/T	2	2b	<sup>1</sup>	-
AWE2	AWE-Modul	2	2a	-	-

**Variante 3** (gemäß § 8 Abs. 3):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1+ AWE2	Englisch O1A/W/T oder Englisch O2A/W/T oder Französisch M3Ws oder Russisch M3Ws oder Spanisch M3Ws	2 + 2 oder 4	2b	<sup>2</sup>	-

**Variante 4** (gemäß § 8 Abs. 4):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1+ AWE2	Deutsch als Fremdsprache O1Ws	2 + 2 oder 4	2b	<sup>3</sup>	-

---

<sup>1</sup> Erfolgreicher Abschluss Englisch der Mittelstufe 3

<sup>2</sup> English: Modul Mittelstufe 3 (GER B2.2)

Französisch/Russisch/Spanisch: Modul Mittelstufe 2 (GER B2.1)

<sup>3</sup> Modul Mittelstufe 3 oder DSH

**Anlage 2 Modulübersicht**

	<b>System Design</b>	<b>Systems Design</b>	
<b>Nr.</b>	<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modulbezeichnung (englisch)</b>	<b>LP</b>
A1	Designprojekt Einführung	Design Project Introduction	16
A2	Designprojekt	Design Project	20
M1	Methoden und Diskurse	Methods and Discourses	5
M2	Masterarbeit	Master's Thesis	25
M3	Abschlusskolloquium	Final Oral Examination	5
	Wahlpflichtmodule	Elective Modules	
M10	Theorie – Ästhetik	Theory- Aesthetics	5
M11	Theorie - Soziologie - Systemtheorie	Theory – Sociology – Systems Theory	5
M12	Theorie - Gesellschaft und Politik	Theory – Society and Politics	5
M13	Berufliche Strategien	Entrepreneurship and Professionalism	5
M14	Game Thinking	Game Thinking	5
M15	System Thinking	Systems Thinking	5
AWE1	AWE-Modul 1	Supplementary Module 1	2
AWE2	AWE-Modul 2	Supplementary Module 2	2

**Anlage 3    Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul**

Modulbezeichnung	<b>A1 Designprojekt Einführung</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden entwickeln im Designprojekt Einführung erweiterte und vertiefende Kompetenzen in der Auswahl und Anwendung von interdisziplinären, künstlerischen und designorientierten Methodensätzen zur Analyse, zur Reflexion und zur optimierenden Bearbeitung von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen.</p> <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage, Methoden des iterativen Workflow-Design anzuwenden, welches davon ausgeht, dass die Gestaltung der Prozesse unmittelbaren Einfluss auf die Gestalt der Produkte hat. Sie können Fragestellungen zu Entwicklungsvorhaben aus multiperspektivischen Warten formulieren und dazu in öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation oder Befragungen systematisch durch das Gegenüber rückgekoppelte Informationen erfassen und auswerten. Die Studierenden können ihre Arbeit innerhalb künstlerischer, bzw. wissenschaftlicher Diskurse einordnen und kritisch reflektieren sowie ihre gestalterische Tätigkeit in einer kooperativen und kollaborativen Zusammenarbeit entfalten.</p>

Modulbezeichnung	<b>A2 Designprojekt</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können ihre Vorhaben auf Basis der von ihnen entwickelten Umsetzungs- und Verbreitungsstrategien vertiefend konzeptionieren und realisieren. Dabei sind sie in der Lage, gesellschaftliche Bedürfnisse, Nutzungsanforderungen spezieller Gruppen, technische wie ökonomische Anforderungen sowie künstlerische bzw. wissenschaftliche Diskurse strategisch zu berücksichtigen und ihr Vorhaben zu tragfähigen, nachhaltigen Lösungen auszuarbeiten. Unter Anwendung verschiedener Feedback-Methoden können sie Arbeitspakete detailliert im Rahmen von Tests auswerten und iterativ ausarbeiten. Die Studierenden sind befähigt, Gestaltungsergebnisse in interdisziplinären Diskursen zu präsentieren, zu evaluieren und diese aus der eigenen Disziplin heraus zu optimieren.</p>

Modulbezeichnung	<b>M1 Methoden und Diskurse</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierende kennen verschiedene Methoden und Diskurse im Kontext von Design, Kunst, Wissenschaft und Spiel und können diese kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage, eigene künstlerische Positionen bzw. Forschungsperspektiven zu entwickeln und innerhalb der Diskurse zu verorten. Sie können geeignete Methoden für ihre Arbeit auswählen, kombinieren und anwenden.

Modulbezeichnung	<b>M2 Masterarbeit</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden stellen ihre im Kontext des gewählten Schwerpunktes und ihre in den dynamischen Prozessen der Designprojekte erworbenen fachlich-methodischen sowie aktivitäts- und umsetzungsorientierten Kompetenzen in Bezug auf die Gestaltung von Systemen für Produkte und Prozesse unter Beweis. Sie sind in der Lage eine konzeptionelle, künstlerische und/oder wissenschaftliche Masterarbeit anzufertigen.

Modulbezeichnung	<b>M3 Masterseminar und Abschlusskolloquium</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden diskutieren inhaltlich und methodisch über ihre Masterarbeit. Sie präsentieren ihre konzeptionellen, künstlerischen und/oder wissenschaftlichen, Ansätze und reflektieren entstandene Problemlösungen und Ergebnisse aus Gestaltungsprozessen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, eine Präsentation mit Bezug auf ihre Masterarbeit in Form einer Ausstellung zu planen, zu strukturieren und zu gestalten.</p> <p>Sie können das Wechselspiel ihrer eingesetzten Methoden zu den erzielten Resultaten analysieren und bewerten sowie Ergebnisse in Diskursen verorten und gegen Kritik verteidigen.</p>

Modulbezeichnung	<b>M10 Theorie – Ästhetik</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul führt in die grundlegenden Fragestellungen und Positionen ästhetischer Theorien ein und berücksichtigt dabei alle am Studiengang beteiligten Disziplinen und Gegenstandsbereiche.</p> <p>Die Studierenden können Methoden und Diskurse der Philosophie und Ästhetik reflektieren und auf ihre gestalterische Praxis beziehen. Sie sind in der Lage künstlerische und gestalterischen Diskurse als Teil einer Kultur zu verorten, die Diskurse hervorbringt, bestätigt und dekonstruiert.</p> <p>Sie haben Kenntnisse der maßgeblichen Positionen der philosophischen Ästhetik in historischer und systematischer Perspektive.</p>

Modulbezeichnung	<b>M11 Theorie - Soziologie - Systemtheorie</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul führt in die Grundlagen der Systemtheorie mit einem Fokus auf soziologische Systemtheorie ein.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage Systeme im Design und systematische Methoden im Designprozess zu erkennen und zu evaluieren. Die Studierenden können die Erkenntnisse auf ihre eigene Arbeit beziehen und wenden sie in eigenen Forschungsarbeiten an.</p>

Modulbezeichnung	<b>M12 Theorie - Gesellschaft und Politik</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul führt in die Grundlagen gesellschaftlicher und politischer Theorien ein. Die Studierenden können grundlegende Konzepte zu Konflikten und Trends in Gesellschaft und Politik wiedergeben. Sie wissen wie Politikwissenschaft und Soziologie diese Konflikte erforschen und können Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesen Perspektiven erklären und einen Bezug zur gestalterischen Praxis erstellen.</p> <p>Sie sind in der Lage künstlerische und gestalterische Diskurse in Bezug zu politischen und sozialen Diskurses zu verorten.</p>

Modulbezeichnung	<b>M13 Berufliche Strategien</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage unternehmerisch zu denken und zu handeln. Sie entwickeln Kompetenzen und Methoden der Selbsteinschätzung und der Selbstbewertung, die sie im späteren Berufsleben als Intrapreneur_in oder als Entrepreneur_in im eigenen Unternehmen anwenden. Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, innovative Geschäftsideen zu entwickeln und diese in Geschäftsmodelle zu überführen. Sie kennen die methodischen Instrumente zur Entwicklung kooperativer Strategien, als auch Kommunikationsmethoden für das Selbst- als auch Unternehmensmarketing und die Teamprozesse zur Entwicklung von Innovationen.

Modulbezeichnung	<b>M14 Game Thinking</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können die Methoden des Game Thinking in ihrer gestalterischen als auch wissenschaftlichen Arbeit anwenden. Sie können unterschiedlichste Gegenstände oder Systeme als Spiel betrachten. Die Game Thinking Methode ermöglicht ihnen mittels einer so genannten Rahmentransformation die Deutungsmuster bzw. Interpretationsschemata in einen anderen Kontext zu transferieren. Den zu betrachtenden Gegenstand bzw. das zu betrachtende System können sie so den gewöhnlichen Interpretationsschemata entziehen und so den Gegenstand bzw. das System für eine Neubetrachtung freilegen und für neue gestalterische Lösungen öffnen. Die Studierenden können diese Kompetenzen auf die Gestaltung oder Reformation von Systemen unterschiedlichster Art anwenden.

Modulbezeichnung	<b>M15 System Thinking</b>
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die verschiedenen methodischen Ansätze des System Thinking. Sie sind in der Lage Systeme ganzheitlich zu identifizieren und zu betrachten. Sie können diese als Ganzes und als Netzwerke ihrer Teile / Komponenten erkennen und beschreiben. Die Studierenden sind in der Lage mit den dynamischen Aspekten autopoietischer Systeme umzugehen und können Feedbackschlaufen von Systemen erkennen. Sie verfügen über unterschiedliche Methoden und Werkzeuge um Systeme abzubilden und zu simulieren. Sie sind in der Lage ihre System-Thinking-Kompetenzen auf ihre gestalterische und/oder wissenschaftliche Arbeit anzuwenden.

**AWE-Module/Fremdsprachen****Variante 1:**

Modulbezeichnung	AWE1 + AWE2 Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsmodul (AWE-Modul)
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erwerben überfachliche bzw. fachübergreifende, insbesondere soziale und kommunikative Kompetenzen („soft skills“) und/oder;</li> <li>- gewinnen vertieften Einblick in geistes-, kommunikations-, gesellschafts- und kulturwissenschaftliche Denk- und Herangehensweisen und/oder;</li> <li>- sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, andere Kulturen besser zu verstehen und in anderen kulturellen Kontexten zu agieren und/oder;</li> <li>- gewinnen vertiefte Einblicke in die Potenziale und Probleme interdisziplinärer wissenschaftlicher Kooperation.</li> </ul>

**Variante 2:**

Modulbezeichnung	AWE1 Englisch O1A/W/T oder Englisch O2A/W/T
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><u>Oberstufe 1 oder 2, Allgemeinsprache oder Wirtschaft oder Technik (GER C1)</u></p> <p>Das Modul ist aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar und dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein- und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung,</li> <li>- flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen,</li> <li>- flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und</li> <li>- klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen.</li> </ul>

Modulbezeichnung	AWE1 Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsmodul (AWE-Modul)
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erwerben überfachliche bzw. fachübergreifende, insbesondere soziale und kommunikative Kompetenzen („soft skills“) und/oder;</li> <li>- gewinnen vertieften Einblick in geistes-, kommunikations-, gesellschafts- und kulturwissenschaftliche Denk- und Herangehensweisen und/oder;</li> <li>- sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, andere Kulturen besser zu verstehen und in anderen kulturellen Kontexten zu agieren und/oder;</li> <li>- gewinnen vertiefte Einblicke in die Potenziale und Probleme interdisziplinärer wissenschaftlicher Kooperation.</li> </ul>

**Variante 3:**

Modulbezeichnung	AWE1 + AWE2 Englisch O1A/W/T oder Englisch O2A/W/T oder Französisch M3Ws oder Russisch M3Ws oder Spanisch M3Ws
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><u>Englisch: Oberstufe 1 oder 2 Allgemeinsprache oder Wirtschaft oder Technik (GER C1)</u></p> <p>Die Module/Das Modul dienen/dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein- und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung,</li> <li>- flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen,</li> <li>- flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und</li> <li>- klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen.</li> </ul> <p><u>Französisch/Russisch/Spanisch: Mittelstufe 3/Wirtschaft (GER B2)</u></p> <p>Das Modul dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der weiteren Vertiefung der auf Mittelstufe 2 erlangten Sprachkompetenz mit folgender Zielstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt,</li> <li>- Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen,</li> <li>- flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen,</li> <li>- detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen und</li> <li>- Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze.</li> </ul>

**Variante 4** (nur für Studierende nach § 8 Abs. 4):

Modulbezeichnung	AWE1 + AWE2 Deutsch als Fremdsprache O1Ws
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><u>Deutsch als Fremdsprache Oberstufe 1/Wirtschaft (GER C1)</u></p> <p>Das Modul dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein- und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung,</li><li>- flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen,</li><li>- flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und</li><li>- klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen.</li></ul>

**Anlage 4 Spezifika des Diploma Supplements**

Nachfolgend werden die Spezifika Diploma Supplements des Masterstudienganges Systems Design ausgewiesen.

HTW Berlin

Diploma Supplement

- Master System Design -

<b>2.</b>	<b>QUALIFIKATION</b>
2.1	<i>Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben</i>
	Master of Arts
	<i>Qualifikation abgekürzt</i>
	M.A.
	<i>Bezeichnung des Titels (ausgeschrieben und abgekürzt)</i>
	n.A.
2.2	<i>Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation</i>
	System Design mit den Studienschwerpunkten - Produkte und Prozesse oder - Spiel
2.3	<i>Name der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat</i>
	Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
	<i>Fachbereich</i>
	Gestaltung und Kultur
	<i>Status / Typ</i>
	Fachhochschule (FH)/ University of Applied Sciences (s. Abschnitt 8)
	<i>Status / Trägerschaft</i>
	staatlich
2.4	<i>Name der Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat</i>
	siehe 2.3
2.5	<i>Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)</i>
	Deutsch, teilweise Englisch

<b>3.</b>	<b>EBENE DER QUALIFIKATION</b>
3.1	<i>Ebene der Qualifikation</i>
	Postgradualer berufsqualifizierender Hochschulabschluss mit stärker anwendungsorientiertem Profil nach einem abgeschlossenen Bachelor- oder Diplomstudiengang (siehe Abschnitte 8.1 und 8.4.2) inklusive einer Masterarbeit
3.2	<i>Dauer des Studiums (Regelstudienzeit)</i>
	Regelstudienzeit: 3 Semester (1,5 Jahre) Workload: 2700 Stunden Leistungspunkte (LP) nach ECTS: 90
3.3	<i>Zugangsvoraussetzung(en)</i>
	- Bachelor of Arts im Studiengang Game Design, Industrial Design oder mindestens Bachelor of Arts oder Bachelor of Science in ähnlichen Studiengängen oder ausländisches Äquivalent und - einen bestandenen Eignungstest.
<b>4.</b>	<b>INHALT UND ERZIELTE ERGEBNISSE</b>
4.1	<i>Studienform</i>
	Vollzeitstudium, Präsenzstudium
4.2	<i>Anforderungen des Studienganges/Qualifikationsprofil des Absolventen/der Absolventin</i>
	Das Studium im Masterstudiengang System Design befähigt Studierende inter- und transdisziplinäre Designmethoden anzuwenden und künstlerisch oder forschungsorientiert komplexe Themenfeldern entsprechend einem der jeweils gewählten Studienschwerpunkte „Spiel“ (Game Thinking and Play) und „Produkte und Prozesse“ (System Thinking and Application) zu bearbeiten. Die Studierenden besitzen auf Grund der fachlich-methodischen Exzellenz des System Thinking und Game Thinking die Fähigkeit, komplexe gesellschaftliche Herausforderungen und Themen ganzheitlich zu analysieren, dynamische Verknüpfungen zu erkennen und Lösungs- und Gestaltungstrategien sowie Gestaltungsergebnisse zu erarbeiten und damit Führungspositionen in Unternehmen der Wirtschaft, in staatlichen und nichtstaatlichen Organisationen sowie in der Selbständigkeit hinsichtlich Entrepreneurship zu übernehmen.  Studienzusammensetzung: - Pflichtmodule: 5LP - Wahlpflichtmodule und Projekte: 55 LP - Masterarbeit und Abschlusskolloquium: 30 LP
4.3	<i>Einzelheiten zum Studiengang</i>

	Siehe Masterzeugnis für weitere Details zu den absolvierten Schwerpunktmodulen und dem Thema der Masterarbeit inklusive ihrer Benotungen.
4.4	<i>Notensystem und Hinweise zur Vergabe von Noten</i>
4.5	<i>Gesamtnote (in Originalsprache)</i>
	- Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) Zusammensetzung des Gesamtprädikats: 50 % Modulnoten 40 % Masterarbeit 10 % Abschlusskolloquium
<b>5.</b>	<b><i>FUNKTION DER QUALIFIKATION</i></b>
5.1	<i>Zugang zu weiterführenden Studien</i>
	Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Promotionsstudiums; die jeweilige Promotionsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen. (s. Abschnitt 8)
5.2	<i>Beruflicher Status</i>
	Der Masterabschluss eröffnet den Zugang zum höheren Dienst in Deutschland.
<b>6.</b>	<b><i>WEITERE ANGABEN</i></b>
6.1	<i>Weitere Angaben</i>
	Die HTW Berlin hat am 5.5.2014 durch AQAS die Systemakkreditierung erhalten. Damit sind alle Studiengänge der HTW Berlin, die Gegenstand der internen Qualitätssicherung nach den Vorgaben des akkreditierten Systems waren und sind, akkreditiert. Darunter fällt auch der hier vorliegende Studiengang (siehe: <a href="http://www.akkreditierungsrat.de">www.akkreditierungsrat.de</a> ).
6.2	<i>Informationsquellen für ergänzende Angaben</i>
	HTW Berlin: <a href="http://www.HTW-Berlin.de">http://www.HTW-Berlin.de</a>

