

01/22

27. Januar 2022

Amtliches Mitteilungsblatt

Seite

**Studien- und Prüfungsordnung für den
konsekutiven Masterstudiengang System Design/
Game Design (SD/GD)**

im Fachbereich Gestaltung und Kultur

vom 3. November 2021. 3

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/Game Design (SD/GD)

im Fachbereich Gestaltung und Kultur

vom 3. November 2021

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 14. September 2021 (GVBl. S. 1039), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Gestaltung und Kultur der HTW Berlin am 3. November 2021 die folgende Studien- und Prüfungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design/ Game Design beschlossen¹:

Gliederung der Ordnung

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

¹ Bestätigt durch die Hochschulleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 15. Dezember 2021.

§ 13	Berechnung des Gesamtprädikates.....	11
§ 14	Abschlussdokumente	12
§ 15	Übergangsregelungen.....	12
§ 16	Inkrafttreten/Veröffentlichung.....	13
Anlage 1	Studienplanübersicht	14
Anlage 2	Modulübersicht.....	18
Anlage 3	Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul	19
Anlage 4	Spezifika des Diploma Supplements	30
Anlage 5	Äquivalenztabelle.....	33

§ 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/Game 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 Eignungsfeststellungs-Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung und der Zugangs- und Zulassungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design/Game 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) Der Masterstudiengang System Design/Game Design ist konsekutiv zu den Bachelorstudiengängen Industrial Design und Game Design.

(2) 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) und der Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung und der Zugangs- und Zulassungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design/Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 4 Ziele des Studiums

(1) Aufbauend auf die in den vorbereitenden Bachelorstudiengängen erworbenen Kompetenzen, erweitert und vertieft das Masterstudium System Design/Game Design inter- und transdisziplinäre Designmethoden in Anwendung und in Evaluation auf ein individuelles gestalterisches, künstlerisches oder künstlerisch-wissenschaftliches Entwicklungsvorhaben. Die Studierenden entscheiden sich dabei für eines der beiden Fachgebiete System Design oder Game Design.

(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 gestalterische, künstlerische oder forschungsorientierte Bearbeitung in den Themenfeldern eines jeweils gewählten Fachgebiets:

System Design	Game Design
<p>Ziel des Fachgebietes System Design 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 in ihrem jeweiligen Umfeld und auch die Einbindung der Fragestellungen in einen interkulturellen Kontext.</p> <p>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 technisch - technologische Realisation von Produkten, Systemen, Prozessen, Services und interaktiven Systemen für gesellschaftlich relevante Herausforderungen in Bereichen wie Gesundheit, Mobilität, Bildung, u.a.</p> <p>Zu den zu erlernenden und anzuwendenden Methoden gehört u.a. das System Thinking, welches einen transdisziplinären Ansatz für die Analyse und Bearbeitung von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen liefert. Das Studium des Fachgebietes System Design 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</p>	<p>Ziel des Fachgebiet Game Design ist die künstlerische und/oder wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen Spiel und seinen Dimensionen, seinen transdisziplinären Ausformungen und deren Anwendungen.</p> <p>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.</p> <p>Schwerpunkt ist die erweiterte und vertiefende Vermittlung und Anwendung von interdisziplinären, künstlerischen und designorientierten Methoden für den Entwurf, für die Gestaltung und für die technische Realisation von Spielen, Spielsystemen, Regelwerken, Spielzeugen und verwandten interaktiven Systemen.</p> <p>Weitere Themen sind die Übertragung von Spielprinzipien auf andere Bereiche wie zum Beispiel der Steuerung von Prozessen, der Bildung, der Unterhaltung, der Gesundheit u.a.</p> <p>Zu den Methodensammlungen gehören neben denen des Game Designs 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.</p>

Empathie um Gesamtzusammenhänge und Themen erkennen und formulieren zu können.	Der durch das Entwurfsvorhaben und Entwicklungsvorhaben individuell gewählte Studienschwerpunkt des Fachgebiets kann künstlerisch, künstlerisch-technik, künstlerisch-wissenschaftlich, wissenschaftlich oder auf Entrepreneurship fokussiert sein.
--	---

§ 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/Game Design ist ein Präsenzstudium und hat eine Dauer von 3 Semestern (Regelstudienzeit). Es umfasst 90 ECTS-Leistungspunkte. 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 ECTS-Leistungspunkten 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/Game Design – Master of Arts (M.A.).

§ 7 Ablauf des Studiums

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

(2) Die Entscheidung für das Fachgebiet wird im Rahmen des Eignungsfeststellungsverfahrens getroffen. Ein späterer Wechsel der Fachgebiete ist ausgeschlossen.

(3) Die Module Projekt A und Projekt B können aufeinander aufbauen oder als jeweils eigenständige Vorhaben durchgeführt werden. Im

Fachgebiet System Design:

- wird Projekt A als System Design Projekt A und Projekt B als System Design Projekt B durchgeführt.

Fachgebiet Game Design:

- wird Projekt A als Game Design Projekt A und Projekt B als Game Design Projekt B durchgeführt.

(4) Im ersten und zweiten Semester müssen sich die Studierenden selbständig in dem Modul Independent Coursework jeweils einem Themengebiet aus ihrem Fachgebiet vertiefend zuwenden.

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

(6) 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 ECTS-Leistungspunkte. Die AWE-Module können aus dem AWE-Modulangebot der HTW Berlin frei gewählt werden.

(2) Abweichend von Abs. 1 können 2 ECTS-Leistungspunkte auf die vertiefende Ausbildung in Englisch und 2 ECTS-Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule entfallen. Die Englischausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse auf dem Niveau des akademischen Sprachgebrauchs (C1).

(3) Abweichend von Absatz 1 kann der gesamte Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule auf eine vertiefende Fremdsprachenausbildung 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 (C1) entfallen.

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

§ 9 Modulprüfungen

(1) Die Module M1 Methoden und Diskurse, IC1 Independent Coursework 1, IC2 Independent Coursework 2 und das WP-Modul werden undifferenziert bewertet. Alle anderen 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/Game 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:

PA Projekt A

PB Projekt B

(8) Für die Wiederholung einer nicht bestanden oder nicht angetretenen Modulprüfung ist die Prüfungsanmeldung zwingend erforderlich.

§ 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 ECTS-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 ECTS-Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat.

(3) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Masterarbeit einschließlich Abschlusskolloquium entspricht 30 ECTS-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 Gutachter_innen positiv beurteilt wurde und der Nachweis von 85 ECTS-Leistungspunkten im Masterstudiengang System Design / Game Design.

(2) Studierende, die bei der Zulassung zum Masterstudium keine 210 ECTS-Leistungspunkte nachweisen konnten, können zur Prüfung im Modul Abschlusskolloquium nur zugelassen werden, wenn sie aus dem Erststudium und dem Masterstudium zusammen 295 ECTS-Leistungspunkte nachweisen. Die Erfüllung der im Protokoll der Auswahlkommission getroffenen Festlegungen zum Erwerb fehlender Leistungspunkte sind der Prüfungsverwaltung der HTW Berlin unaufgefordert nachzuweisen.

(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 des jeweils gewählten Fachgebietes dieses Studiengangs. In dieser Prüfung soll der oder die Studierende zeigen, dass er oder sie in der Lage ist, einen komplexen Sachverhalt darzustellen und seine oder ihre Argumentation gegen Kritik zu verteidigen. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die Ergebnisse aus den Modulen Projekt A, Projekt B und der Masterarbeit als eine öffentlich zugängliche Ausstellung aufbereitet und in einer öffentlichen Präsentation dargestellt.

§ 12 Modulnoten auf dem Masterzeugnis

(1) Auf dem Masterzeugnis wird zuerst das jeweilige Fachgebiet und anschließend die Module in der angegebenen Reihenfolge aufgeführt.

Fachgebiet System Design

(a) Pflichtmodule

Methoden und Diskurse

(Wahlpflichtmodul)

(b) Fachspezifische Projekte

(Projekt A: Thema des Projekts¹)

(Projekt B: Thema des Projekts¹)

Independent Coursework 1 ("Bezeichnung des gewählten Titels")²

Independent Coursework 2 ("Bezeichnung des gewählten Titels")²

(c) Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

(AWE-Modul 1, ggf. Fremdsprache)

(AWE-Modul 2, ggf. Fremdsprache)

Fachgebiet Game Design

(a) Pflichtmodule

Methoden und Diskurse

(Wahlpflichtmodul)

(b) Fachspezifische Projekte

(Projekt A: Thema des Projekts¹)

(Projekt B: Thema des Projekts¹)

Independent Coursework 1 ("Bezeichnung des gewählten Titels")²

Independent Coursework 2 ("Bezeichnung des gewählten Titels")²

(c) Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

(AWE-Modul 1, ggf. Fremdsprache)

(AWE-Modul 2, ggf. Fremdsprache)

(2) Für beide Fachgebiete gilt: Die Noten folgender Module werden auf dem Masterzeugnis ausgewiesen, gehen jedoch nicht in die Berechnung des Gesamtprädikats ein:

- 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_1, X_2, X_3) 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_1); dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten,

¹ Auf dem Zeugnis wird nur das Thema des Projektes ausgewiesen.

² Individual Study oder Supervised Research oder Supervised Teaching oder Interdisciplinary Project

b) die Note des Moduls Masterarbeit (Größe X_2) und

c) die Note des Abschlusskolloquiums (Größe X_3).

Für die Gewichtungsfaktoren gilt:

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

(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 Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

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

Modulbezeichnung	Gewichtungsfaktor a_i
A1 Projekt A	16
A2 Projekt B	20
Summe	36

§ 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/ Game Design werden in der Anlage 4 ausgewiesen.

§ 15 Übergangsregelungen

(1) Studierende, welche in Studienverzug geraten sind und für die Module nach der vorangegangenen Studien- und Prüfungsordnung im konsekutiven Masterstudiengang System Design vom 3. Juli 2019 (AMBL HTW Berlin Nr. 21/19) nicht mehr angeboten werden, müssen als Äquivalent die in der Äquivalenztabelle in Anlage 5 aufgeführten Module dieser Ordnung absolvieren.

(2) Werden keine äquivalenten Module angeboten, so entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss des Masterstudienganges System Design/Game Design im Rahmen von Einzelfallentscheidungen auf

schriftlichen Antrag des oder der Studierenden bis spätestens vor Beginn der Prüfungsanmeldung für den 1. Prüfungszeitraum.

§ 16 Inkrafttreten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. April 2022 in Kraft.

Anlage 1 Studienplanübersicht**1. Studienplansemester**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV	Fachgebiet	
									SD	GD
M1	Methoden und Diskurse	P	PÜ	2	5	2a	-	-	X	X
IC1	Independent Course-work 1	WP	PS	2	5	2a	-	-	X	X
PA	Projekt A	WP			16					
SPA	System Design Projekt A oder		PS	6		2a	-	-	X	
GPA	Game Design Projekt A		PS	6		2a	-	-		X
WP	Wahlpflichtmodul	WP			5					
SD	System Thinking oder		PÜ	2		2a	-	-	(X)	
GD	Creative Producing		PÜ	2		2a	-	-		(X)
	Summe Semester			0/12	31					

2. Studienplansemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV	Fachgebiet	
									SD	GD
IC2	Independent Course-work 2	WP	PS	2	5	2a	-	-	X	X
PB	Projekt B	WP			20			-		
SPB	System Design Projekt B oder		PS	8		2b	SPA	-	X	
GPB	Game Design Projekt B		PS	8		2b	GPA	-		X
AWE1	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2	2a	-	-	X	X
AWE2	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2	2a	-	-	X	X
	Summe Semester			0/14	29					

3. Studienplansemester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV	Fachgebiet	
									SD	GD
M2	Masterarbeit	P	MA		25	2b	s. § 10	-	X	X
M3	Masterseminar und Abschlusskolloquium	P	PS	2	5	2b	s. § 11	-	X	X
	Summe Semester			0/2	30					
	Summe Studium			0/28	90					

Anmerkungen:

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

Erläuterungen:**Form der Lehrveranstaltung:**

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

Art des Moduls:

P	Pflichtmodul	X	Modul ist für das Fachgebiet verbindlich.
WP	Wahlpflichtmodul	(X)	Modul ist frei wählbar, jedoch für das Fachgebiet empfohlen

Allgemein:

LP	ECTS-Leistungspunkte	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 Independent Coursework

Im ersten und zweiten Semester müssen sich die Studierenden selbständig in dem Modul Independent Coursework jeweils einem Themengebiet vertiefend zuwenden. „Independent Coursework“ wird entweder als Individual Study, Supervised Research, Supervised Teaching oder Interdisciplinary Project durchgeführt, die Entscheidung darüber trifft der oder die Prüfer_in.

- a. Bei **Individual Study** wird den Studierenden am Anfang des Semesters eine Leseliste und ggf. Aufgaben zum Selbststudium übergeben, bzw. die Durchführung von geeigneten E-Learning-Angebote vereinbart.
- b. Bei **Supervised Research** – der angeleiteten Forschung – wird den Studierenden von der Lehrkraft ein selbständig zu untersuchendes Forschungsthema vorgegeben. Sie können auch mit eigenständigen Leistungen an einem Forschungsprojekt der Lehrkraft eingebunden werden.
- c. Bei **Supervised Teaching** – der angeleiteten Lehre – nehmen die Studierenden als Co-Teacher an Lehrveranstaltungen der Lehrkraft in einem Bachelorprogramm teil.
- d. Bei **Interdisciplinary Project** erhalten die Studierenden die Möglichkeit, an Forschungs- oder Entwicklungsprojekten anderer Studiengänge der HTW Berlin oder an anderen Hochschulen aktiv teilzunehmen.

Der oder die Studierende muss für die Belegung der Module Independent Coursework 1 (IC1) und Independent Coursework 2 (IC2) ein Thema nach Wahl gemeinsam mit der betreuenden Lehrkraft bestimmen. Die Lehrkraft muss ausdrücklich der Betreuung zustimmen. Jeder Studierende muss zwei Module Independent Coursework absolvieren.

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 C1.1 A/W/T oder Englisch C1.2 A/W/T	2	2b	¹	-
AWE2	AWE-Modul	2	2a	-	-

Variante 3 (gemäß § 8 Abs. 3):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1+ AWE2	Englisch C1.1 A/W/T oder Englisch C1.2 A/W/T oder Französisch B2.2 Ws oder Russisch B2.2 Ws oder Spanisch B2.2 Ws	2 + 2 oder 4	2b	²	-

Variante 4 (gemäß § 8 Abs. 4):

Nr.	Modulbezeichnung	LP	NSt	NV	EV
AWE1+ AWE2	Deutsch als Fremdsprache C1.1 Ws	2 + 2 oder 4	2b	³	-

¹ Englisch B2.2² Englisch B2.2

Französisch/Russisch/Spanisch: B2.1

³ Deutsch B2.2 oder DSH

Anlage 2 Modulübersicht

	System Design/Game Design	Systems Design/Game Design	
Nr.	Modulbezeichnung	Modulbezeichnung (englisch)	LP
SPA	System Design Projekt A	System Design Project A	16
GPA	Game Design Projekt A	Game Design Project A	16
SPB	System Design Projekt B	System Design Project B	20
GPB	Game Design Projekt B	Game Design Project B	20
IC1	Independent Coursework 1	Independent Coursework 1	5
IC2	Independent Coursework 2	Independent Coursework 2	5
M1	Methoden und Diskurse	Methods and Discourses	5
M2	Masterarbeit	Master's Thesis	25
M3	Masterseminar und Abschlusskolloquium	Master's Thesis Seminar and Final Oral Examination	5
GD	Creative Producing	Creative Producing	5
SD	System Thinking	System 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	M1 Methoden und Diskurse
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierende kennen verschiedene Methoden und Diskurse ihres gewählten Fachgebiets im Kontext von Design, Kunst, Spiel und Wissenschaft und können diese kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage, eigene gestalterische oder künstlerische Positionen bzw. Forschungsperspektiven zu entwickeln und innerhalb der Diskurse zu verorten. Sie können geeignete Methoden für ihre Arbeit auswählen, kombinieren und anwenden.

Modulbezeichnung	M2 Masterarbeit
Lernergebnisse 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, gestalterische, künstlerische und/oder wissenschaftliche Masterarbeit anzufertigen.

Modulbezeichnung	M3 Masterseminar und Abschlusskolloquium
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden diskutieren inhaltlich und methodisch über ihre Masterarbeit. Sie präsentieren ihre konzeptionellen, gestalterische, 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	IC1 Independent Coursework 1 und IC2 Independent Coursework 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden können sich selbständig ein Fachgebiet erarbeiten, entweder durch Durchlaufen eines Selbststudienprogramms, über die Durchführung eines Forschungsprojekts oder durch die angeleitete Durchführung von Lehrveranstaltungen. Sie bauen ihre Kompetenzen im Bereich des selbstgesteuerten Lernens mit Praxisrelevanz aus.

Modulbezeichnung	SPA System Design Projekt A
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden entwickeln im Projekt 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 in ihrem gewählten Fachgebiet.</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 selbstgewählte Fragestellungen zu künstlerischen, gestalterischen oder technischen Vorhaben aus multiperspektivischen Werten formulieren und dazu in öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation oder Befragungen systematisch durch das Gegenüber rückgekoppelte Informationen erfassen und auswerten. Die Studierenden können ihre selbstgewählte Arbeit innerhalb gestalterischer, künstlerischer und/oder wissenschaftlicher Diskurse einordnen und kritisch reflektieren sowie ihre gestalterische Tätigkeit in einer kooperativen und kollaborativen Zusammenarbeit entfalten.</p>

Modulbezeichnung	GPA Game Design Projekt A
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden entwickeln im Projekt A erweiterte und vertiefende Kompetenzen in der Auswahl und Anwendung von künstlerischen und/oder wissenschaftlichen Methodensätzen zur Analyse, zur Reflexion und zur optimierenden Bearbeitung von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen in ihrem gewählten Fachgebiet. Sie können Fragestellungen zu künstlerischen, gestalterischen oder technischen Vorhaben 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 gestalterischer, künstlerischer und/oderwissenschaftlicher Diskurse einordnen und kritisch reflektieren sowie ihre gestalterische Tätigkeit in einer kooperativen und kollaborativen Zusammenarbeit entfalten.</p> <p>Sie führen ein eigenständiges Vorhaben im Fachgebiet Game Design individuell oder als Gruppenarbeit durch.</p> <p>Das Vorhaben ist entweder als ein</p> <ul style="list-style-type: none"> - künstlerisches Vorhaben, - künstlerische-wissenschaftliches Vorhaben - wissenschaftliches Vorhaben - oder Gründungsvorhaben <p>profiliert.</p> <p>Dabei bearbeiten die Studierenden systematisch konkrete, spezielle Fragestellungen hinsichtlich</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetisch-technologischer Aspekte (bspw. Gestaltung auf Basis innovativer Technologien oder gestaltungstechnischer Ansätze) und/oder - künstlerisch-gestalterischer Aspekte (bspw. innovative, mit dem Spielsystem korrespondierende visuelle Ausgestaltung) und/oder - spielsystemischer Aspekte (bspw. Exploration von und Experimentation mit innovativen Spielsystemen; Fokus auf Zielgruppen und Spielsituationen) und/oder - anwendungsfokussierter Aspekte (bspw. Konzeption und Realisation von Prototypen für Applied Games, Smart Games, Serious Games) und/oder - wissenschaftlicher Aspekte (bspw. Spielanalyse, Game Studies, Player Research) und/oder - wirtschaftlicher Aspekte (bspw. bei Gründungsvorhaben) <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage:</p>

	<ul style="list-style-type: none">- zur vertieften systematischen Definition und Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spiel-Produkten, Spielsystemen oder Playable Experiences;- Methoden des iterativen Workflow-Design anzuwenden, welches davon ausgeht, dass die Gestaltung der Prozesse unmittelbaren Einfluss auf die Gestalt der Produkte hat;- erweiterte Methoden des Research & Development zu kennen und zu beherrschen;- zur vertieften Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden;- vertiefter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete;- zur professionellen öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation der eigenen Vorhaben und Ergebnisse sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch vertiefte soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.
--	--

Modulbezeichnung	SPB System Design Projekt B
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können ihr eigenes 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 gestalterischer, künstlerische und/oder 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> <p>Sie führen ein eigenständiges Vorhaben im Fachgebiet System Design durch.</p> <p>Das Vorhaben ist entweder als ein</p> <ul style="list-style-type: none">- künstlerisches Vorhaben,- künstlerische-wissenschaftliches Vorhaben- wissenschaftliches Vorhaben- oder Gründungsvorhaben <p>profiliert.</p>

Modulbezeichnung	GPB Game Design Projekt B
Lernergebnisse 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 gestalterischer, künstlerische und/oder wissenschaftliche Diskurse strategisch zu berücksichtigen und ihr Vorhaben zu tragfähigen, nachhaltigen Lösungen auszuarbeiten.</p> <p>Die Studierenden können in Projekt B ihr Vorhaben aus Projekt A fortführen und vertiefen oder auf Basis der Erkenntnisse aus Projekt A ein neues Vorhaben realisieren.</p> <p>Dabei erweitern und vertiefen sie ihre Kompetenzen in der Auswahl und Anwendung von künstlerischen und/oder wissenschaftlichen Methodensätzen im Fachgebiet Game Design. Sie können Fragestellungen zu künstlerischen, gestalterischen oder technischen Vorhaben aus multiperspektivischen Warten vertiefend 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 gestalterischer, künstlerischer und/oderwissenschaftlicher Diskurse vertieft einordnen und erweitert kritisch reflektieren.</p> <p>Sie führen ein eigenständiges Vorhaben im Fachgebiet Game Design individuell oder als Gruppenarbeit durch.</p> <p>Das Vorhaben ist entweder als ein</p> <ul style="list-style-type: none"> - künstlerisches Vorhaben, - künstlerische-wissenschaftliches Vorhaben - wissenschaftliches Vorhaben - oder Gründungsvorhaben <p>profiliert. Es kann die Profilierung aus Projekt A fortgesetzt werden, oder eine neue Profilierung haben.</p> <p>Dabei bearbeiten die Studierenden vertiefend und systematisch konkrete, spezielle Fragestellungen hinsichtlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetisch-technologischer Aspekte (bspw. Gestaltung auf Basis innovativer Technologien oder gestaltungstechnischer Ansätze) und/oder - künstlerisch-gestalterischer Aspekte (bspw. innovative, mit dem Spielsystem korrespondierende visuelle Ausgestaltung) und/oder - spielsystemischer Aspekte (bspw. Exploration von und Experimentation mit innovativen Spielsystemen; Fokus auf Zielgruppen und Spielsituationen) und/oder

	<ul style="list-style-type: none">- anwendungsfokussierter Aspekte (bspw. Konzeption und Realisation von Prototypen für Applied Games, Smart Games, Serious Games) und/oder- wissenschaftlicher Aspekte (bspw. Spielanalyse, Game Studies, Player Research) und/oder- wirtschaftlicher Aspekte (bspw. Bei Gründungsvorhaben) <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none">- zur erweiterten vertieften systematischen Definition und Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spiel-Produkten, Spielsystemen oder Playable Experiences;- Methoden des iterativen Workflow-Design vertiefend anzuwenden, welches davon ausgeht, dass die Gestaltung der Prozesse unmittelbaren Einfluss auf die Gestalt der Produkte hat;- erweiterte Methoden des Research & Development vertiefend anwenden zu können;- zur erweiterten vertieften Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden;- erweiterter vertiefter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete;- zur fachgerechten, sachverständigen und routinierten öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation der eigenen Vorhaben und Ergebnisse .
--	---

Modulbezeichnung	GD Creative Producing
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen Verfahren und Methoden hinsichtlich der iterativen Entwicklung und Produktion sowie der Vermarktung von Systemen aus den Bereichen der Spiele sowie systemischer Produkte oder prozessbasierter Produkte. Sie können insbesondere verschiedene Methoden des Lean-Management in Bezug auf ihre Vorhaben bewerten und anwenden.</p> <p>Die Studierenden können selbstständig Entwicklungskonzepte und Produktionsplanungen bewerten, anwenden sowie adaptieren oder erarbeiten. Sie können den Wertstrom eines Systems beurteilen und eine Produktion hinsichtlich Kosten analysieren.</p> <p>Die Studierenden kennen Methoden des Team-Management und können diese in Bezug auf eigene Vorhaben anwenden. Sie kennen die Grundlagen der Führung und Motivation von Mitarbeiter_innen und haben Kenntnisse des Shopfloor Management.</p>

Modulbezeichnung	SD System Thinking
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>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.</p>

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

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

Variante 2:

Modulbezeichnung	AWE1 Englisch C1.1 A/W/T oder Englisch C1.2 A/W/T
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p><u>C1 Allgemeinsprache oder Wirtschaft oder Technik</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"> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung, - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen, - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen.

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

Variante 3:

Modulbezeichnung	AWE1 + AWE2 Englisch C1.1 A/W/T oder Englisch C1.2 A/W/T oder Franzosisch B2.2 Ws oder Russisch B2.2 Ws oder Spanisch B2.2 Ws
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p><u>Englisch C1: Allgemeinsprache oder Wirtschaft oder Technik</u></p> <p>Die Module/Das Modul dienen/dient unter Bercksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hren, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein- und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verstandnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung, - flssige und spontane Ausdrucksweise ohne greres Suchen nach adaquaten Wendungen, - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen. <p><u>Franzosisch/Russisch/Spanisch: B2)</u></p> <p>Das Modul dient unter Bercksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hren, Sprechen, Lesen, Schreiben) der weiteren Vertiefung der auf Mittelstufe 2 erlangten Sprachkompetenz mit folgender Zielstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverstandnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt, - Prasentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen, - flssige Gesprachsfhrung, auch zu spontan gewahlten Themen, - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen und - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansatze.

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

Modulbezeichnung	AWE1 + AWE2 Deutsch als Fremdsprache C1.1 Ws
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p><u>Deutsch als Fremdsprache C1 Wirtschaft</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">- Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung,- flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen,- flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext und- klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen.

Anlage 4 Spezifika des Diploma Supplements

Nachfolgend werden die Spezifika Diploma Supplements des Masterstudienganges System Design/Game Design ausgewiesen.

HTW Berlin

Diploma Supplement

- Master System Design/Game Design -

1.	ANGABEN ZUM INHABER/ZUR INHABERIN DER QUALIFIKATION
1.1/1.2	Familiename(n) / Vorname(n)
1.3	Geburtsdatum (TT/MM/JJJJ)
1.4	Matrikelnummer oder Code zur Identifizierung des/der Studierenden (wenn vorhanden)
2.	ANGABEN ZUR QUALIFIKATION
2.1	Bezeichnung der Qualifikation und (wenn vorhanden) verliehener Grad (in der Originalsprache) Master of Arts, M.A.
2.2	Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation Fachgebiet System Design oder Game Design
2.3	Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat (in der Originalsprache) Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) (Hochschule (FH)/staatlich)
2.4	Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung (falls nicht mit 2.3 identisch), die den Studiengang durchgeführt hat (in der Originalsprache) dito
2.5	Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n) Deutsch, teilweise Englisch
3.	ANGABEN ZU EBENE UND ZEITDAUER DER QUALIFIKATION
3.1	Ebene der Qualifikation

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 Offizielle Dauer des Studiums (Regelstudienzeit) in Leistungspunkten und/oder Jahren

Regelstudienzeit: 3 Semester (1,5 Jahre)

Workload: 2700 Stunden

ECTS-Leistungspunkte: 90 LP

davon Masterarbeit: 25 LP

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- 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.

4. ANGABEN ZUM INHALT DES STUDIUMS UND ZU DEN ERZIELTEN ERGEBNISSEN

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

Das Studium im Masterstudiengang System Design/Game Design befähigt Studierende inter- und transdisziplinäre Designmethoden anzuwenden und künstlerisch oder forschungsorientiert komplexe Themenfeldern entsprechend dem gewählten Fachgebiet („System Design“ oder „Game Design“) zu bearbeiten. Die Studierenden besitzen auf Grund der fachlich-methodischen Exzellenz des gewählten Fachgebietes die Fähigkeit, komplexe Herausforderungen und Themen ganzheitlich zu analysieren, dynamische Verknüpfungen zu erkennen und ihrem Fachgebiet entsprechende 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: 5 LP
- Wahlpflichtmodule und Projekte: 55 LP
- Masterarbeit und Abschlusskolloquium: 30 LP

4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten

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

4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)

- Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) -

Zusammensetzung des Gesamtprädikats:

50 % Modulnoten

40 % Masterarbeit

10 % Abschlusskolloquium

5. ANGABEN ZUR BERECHTIGUNG DER QUALIFIKATION**5.1** Zugang zu weiterführenden Studien

Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Promotionsstudiums; die jeweilige Promotionsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen.

(s. Abschnitt 8)

5.2 Zugang zu reglementierten Berufen (sofern zutreffend)

Der Masterabschluss eröffnet den Zugang zum höheren Dienst in Deutschland.

6. WEITERE ANGABEN**6.1** Weitere Angaben

Die HTW Berlin hat am 31. Mai 2021 durch Akkreditierungskommission der Agentur AQAS die Systemreakkreditierung 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: www.akkreditierungsrat.de).

6.2 Weitere Informationsquellen

HTW Berlin: <http://www.htw-berlin.de>

Anlage 5 Äquivalenztabelle

Nr.	Modulbezeichnung gemäß Studien- und Prüfungsordnung vom 3. Juli 2019 (AMBL HTW Berlin Nr. 21/19)	LP	Nr.	Modulbezeichnung gemäß dieser Studien- und Prüfungsordnung	LP
A1	Designprojekt Einführung	16	PA SPA GPA	Projekt A System Design Projekt A oder Game Design Projekt A	16
A2	Designprojekt	20	PB SPB GPB	Projekt B System Design Projekt B oder Game Design Projekt B	20
M1	Methoden und Diskurse	5	M1	Methoden und Diskurse	5
M2	Masterarbeit	25	M2	Masterarbeit	25
M3	Abschlusskolloquium	5	M3	Abschlusskolloquium	5
WP1	Wahlpflichtmodul 1	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss ¹	5
WP2	Wahlpflichtmodul 2	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss ²	5
WP3	Wahlpflichtmodul 3	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss ³	5
AWE1	AWE-Modul 1	2	AWE1	AWE-Modul 1	2
AWE2	AWE-Modul 2	2	AWE2	AWE-Modul 2	2

¹ Hier entscheidet im Einzelfall der Prüfungsausschuss des Studiengangs auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden bis spätestens vor Beginn der Prüfungsanmeldung für den 1. Prüfungszeitraum.

² Hier entscheidet im Einzelfall der Prüfungsausschuss des Studiengangs auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden bis spätestens vor Beginn der Prüfungsanmeldung für den 1. Prüfungszeitraum.

³ Hier entscheidet im Einzelfall der Prüfungsausschuss des Studiengangs auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden bis spätestens vor Beginn der Prüfungsanmeldung für den 1. Prüfungszeitraum.

