

13/22

27. Juli 2022

Amtliches Mitteilungsblatt

Seite

Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design (GD) im Fachbereich Gestaltung und Kultur vom 1. Juni 2022	205
--	------------

htw.

**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Herausgeberin

Die Hochschulleitung der HTW Berlin

Treskowallee 8

10318 Berlin

Redaktion

Justizariat

Tel. +49 30 5019-2813

Fax +49 30 5019-2815

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studien- und Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design (GD)

im Fachbereich Gestaltung und Kultur

vom 1. Juni 2022

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), zuletzt geändert am 14. Oktober 2019 (AMBL. HTW Berlin Nr. 26/19), 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 1. Juni 2022 folgende Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design beschlossen¹:

Gliederung der Ordnung

§ 1	Geltungsbereich.....	207
§ 2	Geltung der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung (RStPO - Ba/Ma)	207
§ 3	Vergabe von Studienplätzen.....	207
§ 4	Fachgebundene Studienberechtigung.....	208
§ 5	Ziele des Studiums	208
§ 6	Inhalt und Struktur des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit.....	208
§ 7	Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation	209
§ 8	Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot.....	210
§ 9	Modulprüfungen	210
§ 10	Projekte A, B und C sowie Beurteilung der Projekte A, B und C	211
§ 11	Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums	212
§ 12	Designprojekt und Beurteilung des Designprojekts	214
§ 13	Bachelorarbeit	214
§ 14	Abschlusskolloquium	215

¹ Bestätigt durch die Hochschulleitung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin am 6. Juli 2022.

§ 15	Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis.....	215
§ 16	Berechnung des Gesamtprädikates.....	217
§ 17	Abschlussdokumente	218
§ 18	Übergangsregelungen.....	218
§ 19	Inkrafttreten/Veröffentlichung.....	218
Anlage 1	Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG	219
Anlage 2	Studienplanübersicht	220
Anlage 3	Wahlpflichtmodule:.....	224
Anlage 4	AWE-Module/Fremdsprachen.....	226
Anlage 5	Modulübersicht.....	228
Anlage 6	Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul	230
Anlage 7	Spezifika des Diploma Supplements	249
Anlage 8	Äquivalenztabelle.....	252

§ 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 Bachelorstudiengang Game Design in das 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Ferner gilt diese Studien- und Prüfungsordnung für alle Studierenden, welche 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 Abs. 1 entspricht.

(3) Die in § 17 festgelegten Übergangsregelungen gelten nur für Studierende, die nach der vorangegangenen Studien- und Prüfungsordnung des Bachelorstudiengangs Game Design vom 1. Juli 2015 (AMBL. HTW Berlin Nr. 37/15), zuletzt geändert am 4. Juli 2018 (AMBL. HTW Berlin Nr. 24/18), immatrikuliert wurden.

(4) Die Studien- und Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Ordnung zur Feststellung der studien-gangbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und die Auswahlordnung für Bachelorstudiengänge 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 und die Praxisordnung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (PraxO) 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 in Verbindung mit der Auswahlordnung für Bachelorstudiengänge in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Im Bachelorstudiengang Game Design wird gemäß der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung die Zulassung zum Studium vom Bestehen eines Eignungstests mit einer Hausaufgabe und einem Bewerbungsgespräch abhängig gemacht. Festlegungen dazu sind in der Ordnung zur Feststellung der studien-gangbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

(1) Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 Abs. 2 BerlHG werden für den Bachelorstudiengang Game Design insbesondere die in Anlage 1 aufgeführten abgeschlossenen Berufsausbildungen als geeignet angesehen.

(2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den unter Absatz 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des Studienganges Game Design.

§ 5 Ziele des Studiums

(1) Das Praxis- und Portfolio-fokussierte Studium Game Design befähigt die Studierenden, auf internationalem Niveau Spielsysteme wie digitale Spiele, Gamification-Anwendungen und Systeme mit spielerischen Charakter zu konzeptionieren, zu gestalten und zu realisieren. Das Studium vermittelt Design-Methoden, künstlerische Arbeitsweisen, technische Verfahren sowie Workflows, Werkzeuge und wissenschaftlich-theoretische Kenntnisse und Fertigkeiten, um Spiele und Spielsysteme in kooperativen, multidisziplinären Prozessen zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren, zu gestalten, zu realisieren und zu produzieren.

(2) Der Fokus des Studiums liegt auf der Vermittlung von fachlich-methodischen Kompetenzen wie z.B. künstlerischen und technischen Methoden für den Entwurf, die Gestaltung und technische Realisation von Spielen, Spielsystemen, Spielzeugen und verwandten interaktiven Systemen.

(3) Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von personalen, sozial-kommunikativen und aktivitäts- und umsetzungsorientierten Kompetenzen. Trainiert werden u.a. systematisches und zielorientiertes Denken und Handeln, der Umgang mit komplexen Systemen, die integrative Team- und Konfliktfähigkeit, kommunikative Fähigkeiten, die Reflexionsfähigkeit sowie das Qualitätsbewusstsein. Die Studierenden erlernen effiziente Selbstmanagement-Methoden, mit denen sie den individuellen Workflow systematisch konzipieren und strukturieren können und für die Teamarbeit nutzbar machen können.

(4) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolvent*innen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Die Absolvent*innen verfügen über hohe konzeptionelle, gestalterische und technische Fertigkeiten. Sie sind von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Spiel-Produkten und Spielsystemen einsetzbar, u.a. im gesamten Bereich der Creative Industry sowie insbesondere in der Spiel- und Spielzeugentwicklung.

§ 6 Inhalt und Struktur des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

(1) Das Bachelorstudium ist ein Präsenzstudium und hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit). Es gliedert sich in ein Grundlagen-, Fach- und Praxisstudium.

(2) Das Studium wird im Einzelnen nach dem Studienplan in Anlage 2 durchgeführt und ist gemäß § 4 RStPO-Ba/Ma modularisiert. Der Studienplan in Anlage 2 nennt für jedes Modul die Modulbezeichnung, die Niveaustufe, die Form und Art des Modulangebots (Pflicht- / Wahlpflichtmodul), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS), die zugrunde liegende Lernzeit in zu vergebenden Leistungspunkten und die notwendigen und empfohlenen Voraussetzungen. In Anlage 3 sind die möglichen Wahlpflichtmodule aus dem Kerncurriculum und die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE) aufgelistet. Welche Module davon angeboten werden, beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn. Weiterhin enthält die Anlage 5 eine Liste aller Module des Bachelorstudiengangs Game Design.

(3) Für jedes Modul werden ferner Lernergebnisse und Kompetenzen festgelegt, die in Anlage 6 enthalten und Bestandteil dieser Ordnung sind. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in den Modulbeschreibungen für den Bachelorstudiengang Game Design. Die jährliche Arbeitsbelastung für den Studiengang beträgt 1.800 Arbeitsstunden.

(4) Im Grundlagen- und Fachstudium werden in den Lerngebieten konzeptionelle, künstlerisch-gestalterische, technische, spieltheoretische sowie ökonomische Grundlagen der Entwicklung von digitalen Spielen und verwandten Medien vermittelt. Weiterhin werden vertieftes Wissen und Fähigkeiten in Spielgestaltung, Design, Game Thinking und innovativen Technologien erreicht.

(5) Während des Fach- und Praxisstudiums können die Studierenden fünf Module aus dem Angebot an Wahlpflichtmodulen auswählen, sowie 4 Projekte durchführen. Besonderer Wert wird auf den Erwerb von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und Realisierung von digitalen Spielen und interaktiven Systemen gelegt.

§ 7 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

(1) Studienbeginn im Bachelorstudiengang Game Design ist einmal jährlich jeweils zum Wintersemester.

(2) Lehrveranstaltungen können ganz oder teilweise in englischer Sprache durchgeführt werden.

(3) Im Rahmen eines Wahlpflichtmoduls können die Studierenden im vierten Semester studiengangsübergreifend ein interdisziplinäres Projekt absolvieren. Nach Maßgabe freier Plätze ist es auch gestattet ein interdisziplinäres (oder Makro-) Projekt mit mindestens fünf ECTS-Leistungspunkten anderer Fachbereiche der HTW Berlin zu absolvieren.

(4) In jedem Semester kann ein Modul als E-Learning-Modul angeboten werden. Welche Module auf diese Art angeboten werden, beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn. Als E-Learning-Module können alle Module bis auf die AWE-Module/Fremdsprachen durchgeführt werden.

(5) Das Fachpraktikum im Umfang von 22 ECTS-Leistungspunkten ist ein integrativer Studienbestandteil und findet im fünften Semester statt. Die Durchführung des Fachpraktikums im Ausland wird empfohlen.

(6) Das 6. Semester ist als Mobilitätsfenster für ein Hochschulsemester im In- oder Ausland vorgesehen.

(7) Im siebenten Semester findet parallel zur Bachelorarbeit das Designprojekt statt.

(8) Die Anfertigung der Bachelorarbeit und das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium umfassen zusammen 15 ECTS-Leistungspunkte. Das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium besteht aus den Teilen „Bachelorseminar“ und dem „Abschlusskolloquium“. Dieses Modul umfasst 3 ECTS-Leistungspunkte.

(9) Das Studium ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle Module sowie die Bachelorarbeit und das Modul Bachelorseminar und Abschlusskolloquium jeweils erfolgreich absolviert wurden.

§ 8 Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot

(1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE-Module) beträgt 12 ECTS-Leistungspunkte. Davon entfallen 8 ECTS-Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 ECTS-Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule (keine Fremdsprache).

(2) Abweichend von Abs. 1 können 12 ECTS-Leistungspunkte für Fremdsprachen eingesetzt werden, wovon eine Fremdsprache im Umfang von 8 ECTS-Leistungspunkten und eine zweite Fremdsprache im Umfang von 4 ECTS-Leistungspunkten zu wählen ist.

(3) Abweichend von Abs. 1 und Abs. 2 kann der gesamte Umfang der AWE-Module auf eine vertiefte Ausbildung in der nach Abs. 1 gewählten Fremdsprache vorgesehen werden. Die möglichen Varianten sind Anlage 4 zu entnehmen.

(4) Gemäß Abs. 1 können Studierende, die ihre Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch erhalten haben, 8 ECTS-Leistungspunkte in Deutsch als Fremdsprache (B2.2 und C1.1) erwerben.

(5) Die nach Abs. 1 bis 4 gewählte/n Fremdsprache/n darf/dürfen nicht mit der Muttersprache des/der Studierenden identisch sein.

(6) Die erste Fremdsprache ist als Fachsprache Gestaltung (G), Technik (T) oder Wirtschaft ((W) Englisch) oder Wirtschaft (Französisch, Russisch, Spanisch) zu erlernen. Bei Hochschul- und Studiengangwechsel oder Spracherwerb im Mobilitätssemester werden für Französisch, Russisch und Spanisch als erste Fremdsprache auf dem jeweiligen Niveau auch die Fachsprachen Gestaltung und Technik anerkannt.

§ 9 Modulprüfungen

(1) Mit Ausnahme der Module:

- Fachpraktikum und
- Designprojekt

werden alle Module 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 Bachelorstudiengang Game Design – Bachelor of Arts (B.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 den Erwerb von Leistungspunkten. Die Anzahl der für die einzelnen Module festgesetzten ECTS-Leistungspunkte ist in Anlage 2 aufgeführt.

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

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

- Grundlehre Spiel 1
- Grundlehre Gestaltung 1
- Grundlehre Spiel 2
- Grundlehre Gestaltung 2
- Projekt A
- Projekt B
- Projekt C
- Designprojekt.

(7) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen oder nicht angetretenen Modulprüfung ist die Prüfungsanmeldung zwingend erforderlich. Eine erneute Belegung ist nur für die Absatz 6 genannten Module erforderlich da hier die Modulprüfung aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht.

§ 10 Projekte A, B und C sowie Beurteilung der Projekte A, B und C

(1) Im Rahmen der Module Projekt A, B oder C sollen die Studierenden im Team gemeinsam eine komplexe Fragestellung mit Praxisbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmen bearbeiten.

(2) Im Rahmen der einzelnen Projekte werden verschiedene Themen angeboten. Die Themen der einzelnen Projekte werden zu Beginn des jeweiligen Semesters bekannt gegeben. Für die Workload der Projekte sind jeweils 450 Stunden pro Studierende/r veranschlagt. Die Module Projekt A, B und C werden durch ein Coachingteam aus Lehrkräften betreut.

(3) Die Prüfung findet in der Form einer modulbegleitend geprüften Studienleistung statt und ist innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das jeweilige Modul erneut zu belegen und zu einem neuen Thema zu absolvieren. Die Prüfungsleistung wird von den einzelnen Studierenden in Form eines individuellen Arbeits-Portfolios und einer Arbeitsdokumentation erbracht. Die Projekte werden differenziert bewertet.

§ 11 Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums

(1) Die Studienplanübersicht (Anlage 2) sieht ein Modul Fachpraktikum im Umfang von 22 ECTS-Leistungspunkten vor, welches in der Regel im 5. Studienplansemester zu absolvieren ist. Das Fachpraktikum ist ein Pflichtpraktikum. Seine Durchführung richtet sich nach der Ordnung für die Durchführung des Fachpraktikums in den Bachelor- und Masterstudiengängen der HTW Berlin (Praxisordnung – PraxO) in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Das Fachpraktikum umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von mindestens 80 Arbeitstagen ohne gesetzliche Feiertage und ist als Vollzeitpraktikum durchzuführen. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(3) Notwendige Voraussetzung für die Zulassung zum Fachpraktikum ist der Nachweis von 90 ECTS-Leistungspunkten im Bachelorstudiengang Game Design.

(4) Die Zulassung zum Fachpraktikum muss vor Beginn des Praktikums bei dem oder der Praktikumsbeauftragten unter Vorlage der Bescheinigung über erzielte Prüfungsleistungen, des Praktikumsantrages und des Praktikumsvertrages beantragt werden.

(5) Ziel des Fachpraktikums ist es, eine enge Verbindung zwischen Studium und Berufspraxis herzustellen. Auf der Grundlage des in den Lehrveranstaltungen erworbenen Wissens sollen anwendungsbezogene Kenntnisse und praktische Erfahrungen vermittelt und die Bearbeitung konkreter Probleme im angestrebten beruflichen Tätigkeitsfeld unter Anleitung ermöglicht werden. Das Fachpraktikum soll die Studierenden mit der Berufswirklichkeit vertraut machen.

(6) Die durch die Hochschule begleitete praktische Tätigkeit in den Ausbildungsstellen umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von mindestens 80 Arbeitstagen; sie unterliegt den dort geltenden Arbeitszeitregelungen. Diese 80 Arbeitstage beziehen sich auf die reine praktische Tätigkeit ohne die Anfertigung des Berichtes und ohne die Auswertung. Das Fachpraktikum kann in auch in zwei Abschnitten in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss ein Abschnitt mindestens 20 Arbeitstage betragen.

(7) Für die Teilnahme an Prüfungen sind die Studierenden von der Ausbildungsstelle freizustellen.

(8) Die Ausbildungsinhalte ergeben sich weitestgehend durch die Aufgaben der unterschiedlichen Einsatzbereiche. Das Fachpraktikum soll in

- Unternehmen der Spieleentwicklung
- Spielzeugherstellern

- Spielverlagen / Game Publisher
- Unternehmen in denen Spiele, Spielsystem und Gamification angewendet werden
- Medienproduktionsunternehmen
- Marketing und Produktmanagement in Industrie und Handel
- Medienagenturen und Verlage
- Projekte in Verbindung von Spiel, Kunst und Kultur oder ähnlichen Unternehmen / Einrichtungen absolviert werden.

(9) Zu Beginn der praktischen Ausbildung sollen die Ausbildungsstelle und der oder die Studierende einen Ausbildungsplan aufstellen, der die organisatorischen Möglichkeiten der Ausbildungsstelle und die fachlichen Präferenzen des oder der Studierenden angemessen berücksichtigt. Der Ausbildungsplan für das Fachpraktikum soll nachfolgende Kriterien beinhalten:

- Aktive Mitarbeit unter Anleitung in einem Arbeitsgebiet mit Bezug zum Thema Spiel
- Übernahme von Teilaufgaben in Eigenverantwortung, um erste eigenständige Erfahrungen auf der Grundlage der im Studium erworbenen Kenntnisse zu machen
- Kennenlernen angrenzender studienschwerepunktrelevanter Bereiche
- Gewinnen eines Überblicks zur Einordnung des Tätigkeitsfeldes im Bereich Game Design

Am Ende des fünften Studienplansemesters erfolgt die Auswertung des Fachpraktikums verbunden mit einem Erfahrungsaustausch der Studierenden im Rahmen der Unit B17.1 „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“.

(10) Für den Praktikumsvertrag soll das in der Praxisordnung enthaltene Muster (Ausbildungsvertrag für ein Fachpraktikum) verwendet werden. Abweichende Regelungen bedürfen der Zustimmung des oder der Praktikumsbeauftragten. Dieser oder diese kann die Zustimmung insbesondere dann versagen, wenn eine abweichende Regelung die Ziele des Fachpraktikums (§ 1 Abs. 2 dieser Richtlinien) gefährdet oder den oder die Studierende in unangemessener Weise benachteiligt. Vor Beginn des Fachpraktikums schließen die Ausbildungsstellen und der oder die Studierende einen Ausbildungsvertrag ab. Der Ausbildungsvertrag wird durch die HTW Berlin bestätigt.

(11) Die Abwesenheit vom Praxisplatz ist von dem oder der Studierenden unverzüglich der Ausbildungsstelle anzuzeigen. Im Falle der krankheitsbedingten Arbeitsunfähigkeit ist diese spätestens am dritten Tag durch eine ärztliche Bescheinigung gegenüber der Ausbildungsstelle zu belegen. Fehlzeiten von mehr als drei Arbeitstagen sind nachzuholen. Dabei sind Fehlzeiten im Sinn von Abs. 7 mit einzubeziehen. Im Zeugnis der Ausbildungsstelle sowie im Praktikumszeugnis sind die Fehlzeiten auszuweisen.

(12) Es wird eine hauptamtliche Lehrkraft des Fachbereiches zur Praktikumsbetreuung eingesetzt. Es findet aber keine Betreuung vor Ort statt.

(13) Für die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums muss ein schriftlicher Nachweis des Praktikumsbetriebes über eine erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums vorgelegt werden. Die erfolgreiche Durchführung hat der oder die Studierende durch Vorlage der folgenden Unterlagen nachzuweisen:

- Praktikumsantrag mit den Unterschriften des oder der Praktikumsbeauftragten, des Praktikumsbetreuers oder der Praktikumsbetreuerin der HTW Berlin und der Ausbildungsstelle. Ein unvollständig abgezeichneter Praktikumsantrag wird nicht an die Prüfungsverwaltung weitergeleitet;
- Zeugnis der Ausbildungsstelle über die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums gemäß § 10 Abs. 3 PraxO.

(14) Das Modul Fachpraktikum wird undifferenziert bewertet. Der Praxisbericht, aus dem der zeitliche Ablauf des Praktikums, die Praxisaufgaben und die Tätigkeiten zur Lösung der Aufgaben hervorgehen, wird undifferenziert bewertet.

§ 12 Designprojekt und Beurteilung des Designprojekts

(1) Das Modul Designprojekt wird nur im Wintersemester angeboten. Im Rahmen des Designprojekts werden parallel zur Bachelorarbeit künstlerische oder technisch-gestalterische Arbeiten mit einem Bezug zur Thematik Spiel konzipiert, realisiert und präsentiert. Die Studierenden stellen die Ergebnisse in einer Präsentation in einem vorgegebenen Rahmen vor.

(2) Für die Durchführung des Designprojekts wird der erfolgreiche Abschluss aller Module des ersten bis sechsten Semesters lt. Studienplan vorausgesetzt. Es dürfen maximal Module im Umfang von zehn ECTS-Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen sein.

(3) Das Designprojekt wird undifferenziert bewertet.

§ 13 Bachelorarbeit

(1) Das Modul Bachelorarbeit wird nur im Wintersemester angeboten. Zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von mindestens 180 ECTS-Leistungspunkten erfolgreich abgeschlossen hat und sich bis spätestens zum Ende der jeweils festgelegten Vorlesungszeit des 6. 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. Die Festlegungen/die Zulassung durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 6. Studienplansemesters zu erfolgen.

(2) Der Prüfungsausschuss des Studienganges bestätigt durch Unterschrift des oder der Vorsitzenden das Thema der Bachelorarbeit und er legt den Bearbeitungsbeginn und den Abgabetermin sowie die betreuenden Prüfer*innen schriftlich fest.

(3) Die Anfertigung der Bachelorarbeit beginnt im siebten Semester. Die Bachelorarbeit beginnt zu Semesterbeginn (nur im Wintersemester) und ist semesterbegleitend anzufertigen. Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 ECTS-Leistungspunkten.

(4) Die Bachelorarbeit ist zum Abgabetermin in der Fachbereichsverwaltung in schriftlicher und elektronischer Form gemäß § 23 Abs. 7 der RStPO einzureichen.

(5) Die Bachelorarbeit kann auch als Gruppenarbeit von bis zu drei Studierenden angefertigt werden. In diesem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Studierenden abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein.

§ 14 Abschlusskolloquium

(1) Zum Abschlusskolloquium wird zugelassen, wer die Bachelorarbeit erfolgreich erstellt hat und 207 ECTS-Leistungspunkte im Bachelorstudiengang Game Design nachweisen kann.

(2) Die Modulprüfung im Abschlusskolloquium bezieht sich auf den Gegenstand der Bachelorarbeit und ordnet diesen in den Kontext des Bachelorstudienganges Game Design ein. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die Ergebnisse der Bachelorarbeit, des Designprojektes sowie das vom Studierenden während des Studiums erarbeitete Portfolio vorgestellt.

(3) Wurde die Bachelorarbeit als Gruppenarbeit durchgeführt, so soll das Abschlusskolloquium als gemeinsame Prüfung organisiert werden.

§ 15 Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

(1) Die in Absatz 2 genannten Module werden zur Bildung von Gesamtnoten für das Bachelorzeugnis zu fachspezifischen Modulgruppen mit eigenen Namen zusammengefasst. Soweit nichts anderes bestimmt ist, werden die Gesamtnoten dieser Modulgruppen durch die Bildung des gewogenen Mittels der einzelnen Modulnoten auf der Grundlage der Leistungspunkte der einzelnen Module ermittelt.

(2) Die Module

- Grundlehre Spiel 1 und Grundlehre Spiel 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Spiel**. Die Gesamtnote der Modulgruppe ist die Note des Moduls Grundlehre Spiel 2.
- Grundlehre Gestaltung 1 und Grundlehre Gestaltung 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**. Die Gesamtnote der Modulgruppe ist die Note des Moduls Grundlehre Gestaltung 2.
- Grundlehre Spieltechnik 1, Grundlehre Spieltechnik 2 und Grundlehre Spieltechnik 3 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Spieltechnik**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Grundlehre Spieltechnik wird nur aus den Modulnoten der Module Grundlehre Spieltechnik 2 und Grundlehre Spieltechnik 3 gebildet.
- 1. Fremdsprache 1 und 1. Fremdsprache 2 (Anlage 4, Variante 1 oder Variante 2 erste Fremdsprache) bilden die Modulgruppe der gewählten **1. Fremdsprache**. Es wird die gewählte 1. Fremdsprache auf dem Bachelorzeugnis ausgewiesen.

- 1. Fremdsprache 1, 1. Fremdsprache 2 und Fremdsprache 3 (Anlage 4, Variante 3) bilden die Modulgruppe **Vertiefte Fremdsprache Englisch** oder **Vertiefte Fremdsprache Französisch** oder **Vertiefte Fremdsprache Spanisch** oder **Vertiefte Fremdsprache Russisch**.

(3) Reihenfolge der Module/Modulgruppen auf dem Bachelorzeugnis:

(a) Pflichtmodule/-modulgruppen

Grundlehre Spiel

Grundlehre Gestaltung

Grundlehre Spieltechnik

Produktionskunde

Reflexion on Play

Methoden und Diskurse

3D Technik

(b) Fachspezifische Wahlpflichtmodule

(Wahlpflichtmodul 1: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul 2: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul 3: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul 4: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(Wahlpflichtmodul 5: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(c) Fachspezifische Projekte

(Projekt A: Thema des gewählten Projekts)

(Projekt B: Thema des gewählten Projekts)

(Projekt C: Thema des gewählten Projekts)

Designprojekt

(d) Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

1. Fremdsprache: (gewählte Fremdsprache)

(AWE-Modul 1), ggf. Vertiefte Fremdsprache: (gewählte 1. Fremdsprache), ggf.

2. Fremdsprache: (gewählte 2. Fremdsprache)

(AWE-Modul 2), ggf. Vertiefte Fremdsprache (gewählte 1. Fremdsprache), ggf. 2. Fremdsprache: (gewählte 2. Fremdsprache)

(4) Die Noten der Module des Grundlehre Spiel 1, Grundlehre Gestaltung 1 und Grundlehre Spieltechnik 1 gehen nicht in die Berechnung des Gesamtprädikates ein.

(5) Die Note des Moduls Methoden und Diskurse wird auf dem Zeugnis ausgewiesen, geht jedoch nicht in die Berechnung des Gesamtprädikats ein.

§ 16 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:

- der gewogene Mittelwert der Modulnoten, die in die Berechnung des Gesamtprädikates Eingang finden (Größe X_1); dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten,
- die Note der Bachelorarbeit (Größe X_2) und
- die Note des Abschlusskolloquiums (Größe X_3).

Für die Gewichtungsfaktoren gilt: $a = 0,75$; $b = 0,15$; $c = 0,10$.

(2) Die Berechnung der Größe X_1 für das Gesamtprädikat erfolgt durch die Bildung eines gewogenen Mittels aller Module auf Grund der Anzahl der jeweiligen Leistungspunkte nach der Formel

$$X_1 = \frac{\sum (F_i \cdot a_i)}{\sum a_i}$$

- Darin bedeuten:
- F_i : Die Fachnoten der einzelnen Module.
 - a_i : Die Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

Die Gewichtungsfaktoren der Module ergeben sich aus der folgenden Tabelle:

Modulbezeichnung	Gewichtungsfaktor a_i
Grundlehre Spiel 2	10
Grundlehre Gestaltung 2	10
Grundlehre Spieltechnik 2	5
Produktionskunde	5
Projekt A	15
Grundlehre Spieltechnik 3	5
3D Technik	5
WP-Modul 1	5
Projekt B	15
Reflexion on Play	6
WP-Modul 2	5

1. Fremdsprache 1	4
WP-Modul 3	5
1. Fremdsprache 2	4
Projekt C	15
WP-Modul 4	5
WP-Modul 5	5
AWE Modul 1	2
AWE-Modul 2	2
Summe Leistungspunkte	128

§ 17 Abschlussdokumente

(1) Der oder die Absolvent*in erhält die Abschlussdokumente gemäß § 28 der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge - RStPO - Ba/Ma in ihrer jeweils gültigen Fassung. Die Verleihung des akademischen Grades „Bachelor of Arts“ wird auf der Bachelorurkunde bescheinigt.

(2) Die Spezifika des Diploma Supplements des Bachelorstudienganges Game Design werden in der Anlage 7 ausgewiesen.

§ 18 Übergangsregelungen

(1) Studierende, welche in Studienverzug geraten sind und für die Module nach der vorangegangenen Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design vom 1. Juli 2015 (AMBL. HTW Berlin Nr. 37/15), zuletzt geändert am 4. Juli 2018 (AMBL. HTW Berlin Nr. 24/18), NICHT mehr angeboten werden, müssen als Äquivalent die in der Äquivalenztabelle in Anlage 8 aufgeführten Module dieser Studien- und Prüfungsordnung absolvieren.

(2) Über die Anerkennung von Modulen, bei denen gemäß Äquivalenztabelle kein äquivalentes Modul angegeben ist, entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss im Rahmen von Einzelfallentscheidungen auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden bis spätestens vor Beginn der jeweiligen ersten Prüfungsanmeldung.

§ 19 Inkrafttreten/Veröffentlichung

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

Anlage 1 Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG

Folgende Berufsausbildungen sind insbesondere für eine Immatrikulation gem. § 11 Abs. 2 BerlHG geeignet:

Bühnenmaler*in bzw. Plastiker*in	Cutter*in
Drucker*in	Druckvorlagenhersteller*in
Fachangestellte*r für Medien- und Informationsdienste	Fachinformatiker*in
Fachkraft für Veranstaltungstechnik	Film- und Videolaborant*in
Film- und Videoeditor*in	Foto-Designer*in
Fotograf*in	Fotolaborant*in
Fotomedienlaborant*in	Fototechnische*r Assistent*in
Grafiker*in	Grafik-Design-Assistent*in
Informatikkaufmann oder -frau	IT-System-Elektroniker*in
IT-System-Kaufmann oder -frau	Kamera-Assistent*in
Kaufmann oder -frau für audiovisuelle Medien	Kaufmännisch orientierte*r Informatik-Assistent*in
Kommunikationselektroniker*in	Kommunikations- und Marketingfachwirt*in
Kommunikationselektroniker*in	Mathematisch-technische*r Assistent*in
Mechatroniker*in	Mediengestalter*in Bild- und Ton
Mediengestalter*in für Digital- und Printmedien	Mikrotechnologe*in
Modellbauer*in	Prozessleitelektroniker*in
Radio- und Fernsehtechniker*in	Schauwerbegestalter*in bzw. Dekorateur*in
Technische*r Produktdesigner*in	Technische*r Redakteur*in
Technische*r Zeichner*in	Tonmeister*in

Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von Berufsausbildungen mit einer anderen Bezeichnung als den genannten entscheidet der Prüfungsausschuss.

Anlage 2 Studienplanübersicht**1. Studienplansemester (Grundlagenstudium)**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1	Grundlehre Spiel 1	P	StA	6	10	1a	-	-
B2	Grundlehre Gestaltung 1	P	StA	6	10	1a	-	-
B3	Grundlehre Spieltechnik 1	P	StA	4	5	1a	-	-
B4	Methoden und Diskurse	P	PÜ	2	5	1a	-	-
	Summen Semester			0/18	30			

2. Studienplansemester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B5	Grundlehre Spiel 2	P	StA	6	10	1b	-	B1
B6	Grundlehre Gestaltung 2	P	StA	6	10	1b	-	B2
B7	Grundlehre Spieltechnik 2	P	StA	4	5	1b	-	B3
B8	Produktionskunde	P	SL	4	5	1a	-	-
	Summen Semester			4/16	30			

3. Studienplansemester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B9	Projekt A	WP	PS	8	15	1b	-	B5, B6, B7
B10	Grundlehre Spieltechnik 3	P	StA	4	5	1b	B7	-
B11	3D Technik	P	StA	4	5	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
B12	WP-Modul 1	WP	StA	4	5	1a	-	-
	Summen Semester			0/20	30			

4. Studienplansemester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B13	Projekt B	WP	PS	8	15	1b	-	B9
B14	Reflexion on Play	P	StA	2	6	1a	-	-
B15	WP-Modul 2	WP	StA	4	5	1a	-	-
B16	1. Fremdsprache 1	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
	Summen Semester			0/18	30			

5. Studienplansemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B17	Fachpraktikum	P			22	1b	90 LP	-
B17.1	Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz		PÜ	1				
B18	WP-Modul 3	WP	StA	4	5	1a	-	-
B19	1. Fremdsprache 2	WP	PÜ	4	4	1b	-	B16
	Summen Semester			0/9	31			

6. Studienplansemester - Mobilitätssemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B20	Projekt C	WP	PS	8	15	1b	-	B13
B21	WP-Modul 4	WP	StA	4	5	1a	-	-
B22	WP-Modul 5	WP	StA	4	5	1a	-	-
B23	AWE Modul 1	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
B24	AWE Modul 2	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
	Summen Semester			0/20	29			

7. Studienplansemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B25	Designprojekt	WP	PS	5	15	1b	s. § 12	-
B26	Bachelorarbeit	P			12	1b	s. § 13	-
B27	Bachorseminar und Abschlusskolloquium	P			3	1b	s. § 14	-
B27.1	Bachorseminar		PS	1				
	Summen Semester			0/6	30			
	Summen gesamt			4/107	210			

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SL Seminaristischer Lehrvortrag

PS Projekt- (Seminar)

PÜ Praktische Übung

StA Studioarbeit

Art des Moduls:

P Pflichtmodul

WP Wahlpflichtmodul

Allgemein:

NSt Niveaustufe

NV Notwendige Voraussetzung

EV Empfohlene Voraussetzung

SWS Semesterwochenstunden

LP Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. studienbegleitend Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 ECTS-Leistungspunkte x 30 Stunden = 360 Stunden.

Anlage 3 Wahlpflichtmodule:Wahlpflichtmodule B12, B15, B18, B21, B22

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule zur Auswahl. Aus zehn angebotenen Modulen sind insgesamt fünf Module zu wählen. Welche Module angeboten werden beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn. Im Sommersemester werden sechs Module und im Wintersemester vier Module angeboten.

Nr.	Modulbezeichnung	Form	SWS	NSt	NV	EV
W01	Spielmechanik Vertiefung	StA	4	1a	-	-
W02	Experience Design	StA	4	1a	-	-
W03	Experimentelles Game Design	StA	4	1a	-	-
W04	Character Design	StA	4	1a	-	-
W05	Environment Design	StA	4	1a	-	-
W06	Production Design	StA	4	1a	-	-
W07	Level Design	StA	4	1a	-	-
W08	Narration Design	StA	4	1a	-	-
W09	3D Technik Vertiefung	StA	4	1a	-	-
W10	Character Modeling	StA	4	1a	-	-
W11	Animation	StA	4	1a	-	-
W12	3D Digitalisierung	StA	4	1a	-	-
W13	3D Content Tools	StA	4	1a	-	-
W14	Digitale Fotografie	StA	4	1a	-	-
W15	Programmierung Vertiefung	StA	4	1a	-	-
W16	Künstliche Intelligenz	StA	4	1a	-	-
W17	Web-Entwicklung	StA	4	1a	-	-
W18	Sound Design	StA	4	1a	-	-
W19	Interdisziplinäres Modul 1	StA	4	1a	-	-
W20	Interdisziplinäres Modul 2	StA	4	1a	-	-
W21	Lernen durch Lehren Modul	StA	4	1a	-	-
W22	Service Learning Modul	StA	4	1a	-	-

Es können bis zu zwei Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen anerkannt werden, welche nur nach Maßgabe freier Plätze belegt werden können. Wahlpflichtmodule und interdisziplinäre Projekte (auch Makroprojekte) anderer Studiengänge werden als Wahlpflichtmodul 2 mit der Bezeichnung Interdisziplinäres Modul oder Interdisziplinäres Projekt anerkannt.

Wahlpflichtmodule aus Informatik-Studiengängen werden als Spieltechnik Vertiefung 1 und Spieltechnik Vertiefung 2 anerkannt. Module aus anderen Designstudiengängen werden als Gestaltung Vertiefung 1 und Gestaltung Vertiefung 2 anerkannt.

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

Die Module „Service Learning Modul“ und „Lernen durch Lehren Modul“ werden kapazitätsneutral jedes Semester angeboten. Sie sind eine über die Möglichkeiten der AWE-Module hinausgehende erweiterte Anerkennungsmöglichkeit von eigenständig erbrachten Leistungen im Rahmen von § 7 Abs. 7 und Anlage 2 der RStPO in der jeweils gültigen Fassung.

Anlage 4 AWE-Module/Fremdsprachen**Variante 1:**

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B16	Englisch Fachsprache B2.1 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B1.2 W oder Deutsch ¹ als Fremdsprache Fachsprache B2.2 T/W	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B19	Englisch Fachsprache B2.2 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.1 W oder Deutsch als Fremdsprache Fach- sprache C1.1 T/W	WP	PÜ	4	4	1b	-	B16
B23	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
B24	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2	1a	-	-

Variante 2:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B16	Englisch Fachsprache B2.1 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B1.2 W oder Deutsch ² als Fremdsprache Fachsprache B2.2 T/W	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B19	Englisch Fachsprache B2.2 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.1 W oder	WP	PÜ	4	4	1b	-	B16

¹ gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch gemäß § 8 Abs. 4

² gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch gemäß § 8 Abs. 4

	Deutsch als Fremdsprache Fachsprache C1.1 T/W							
B23+ B24	2. Fremdsprache (nicht B16 und B19)	WP	PÜ	4	4	1a	-	-

Variante 3:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B16	Englisch Fachsprache B2.1 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B1.2 W	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B19	Englisch Fachsprache B2.2 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.1 W	WP	PÜ	4	4	1b	-	B16
B23+ B24	Advanced English Fachsprache C1.1 A ¹ /G/T/W oder C1.2 A/G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.2 W	WP	PÜ	4	4	1b	-	B19

¹ Allgemeinsprache

Anlage 5 Modulübersicht

	Game Design		LP
	<i>Modulbezeichnung Deutsch</i>	<i>Modulbezeichnung Englisch</i>	
B1	Grundlehre Spiel 1	Game and Play 1	10
B2	Grundlehre Gestaltung 1	Art and Design 1	10
B3	Grundlehre Spieltechnik 1	Game Technology 1	6
B4	Methoden und Diskurse	Methods and Discourses	5
B5	Grundlehre Spiel 2	Game and Play 2	10
B6	Grundlehre Gestaltung 2	Art and Design 2	10
B7	Grundlehre Spieltechnik 2	Game Technology 2	6
B8	Produktionskunde	Producing	5
B9	Projekt A	Project A	15
B10	Grundlehre Spieltechnik 3	Game Technology 3	5
B11	3D Technik	3D Technology	5
B13	Projekt B	Project B	15
B14	Reflektion on Play	Reflection on Play	5
B16	1. Fremdsprache 1	1 st Foreign Language 1	4
B17	Fachpraktikum	Specialised Internship	25
B19	1. Fremdsprache 2	1 st Foreign Language 2	4
B20	Projekt C	Project C	15
B23	AWE-Modul 1 <u>oder</u> Vertiefte 1. Fremdsprache <u>oder</u> 2. Fremdsprache	Supplementary Module 1 <u>or</u> Advanced Foreign Language: <u>or</u> 2 nd Foreign Language	2
B24	AWE-Modul 2 <u>oder</u> Vertiefte 1. Fremdsprache <u>oder</u> 2. Fremdsprache	Supplementary Module 2 <u>or</u> Advanced Foreign Language <u>or</u> 2 nd Foreign Language	2
B25	Designprojekt	Design Project	15
B26	Bachelorarbeit	Bachelor's Thesis	12
B27	Bachelorseminar und Abschlusskolloquium	Final Oral Examination	3
W01	Spielmechanik Vertiefung	Advanced Game Mechanics	5

W02	Experience Design	Experience Design	5
W03	Experimentelles Game Design	Experimental Game Design	5
W04	Character Design	Character Design	5
W05	Environment Design	Environment Design	5
W06	Production Design	Production Design	5
W07	Level Design	Level Design	5
W08	Narration Design	Narration Design	5
W09	3D Technik Vertiefung	Advanced 3D Technology	5
W10	Character Modeling	Character Modeling	5
W11	Animation	Animation	5
W12	3D Digitalisierung	3D Digitization	5
W13	3D Content Tools	3D Content Tools	5
W14	Digitale Fotografie	Digital Photography	5
W15	Programmierung Vertiefung	Advanced Programming	5
W16	Künstliche Intelligenz	Artificial Intelligence	5
W17	Web-Entwicklung	Web Development	5
W18	Sound Design	Sound Design	5
W19	Interdisziplinäres Modul 1	Interdisciplinary Module 1	5
W20	Interdisziplinäres Modul 2	Interdisciplinary Module 2	5
W21	Lernen durch Lehren Modul	Learning by Teaching Module	5
W22	Service Learning Modul	Service Learning Module	5

Anlage 6 Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul**Pflichtmodule**

Modulbezeichnung	B1 Grundlehre Spiel 1
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über Grundkenntnisse von Gameplay, Spielmechaniken und den daraus resultierenden Grundmustern. Sie beherrschen die Prozesse des Entwerfens und der Herstellung von Spielsystemen. Die Studierenden können ihren Entwurf kritisch reflektieren sowie theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen. Die Studierenden haben detaillierte Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Prinzipien des Spiels. Sie können Fachliteratur auswerten und sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen zu diesem Thema zu verfassen. Sie können darüber hinaus Präsentationen erstellen und halten und sich qualifiziert in Diskussionen einbringen.

Modulbezeichnung	B2 Grundlehre Gestaltung 1
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen. Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels gestalterischer Werkzeuge und Methoden umsetzen.

Modulbezeichnung	B3 Grundlehre Spieltechnik 1
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen grundlegende Prinzipien der Informatik. Durch ihr Orientierungswissen können sie unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion einfache digitale Spiele eigenständig programmieren.

Modulbezeichnung	B4 Methoden und Diskurse
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden kennen verschiedene Methoden und Diskurse im Kontext von Kunst, Wissenschaft und Spiel. Sie sind in der Lage, diese Methoden und Diskurse auf ihre eigene Entwurfsarbeit zu beziehen und diese in einen diskursiven Kontext zu setzen.

Modulbezeichnung	B5 Grundlehre Spiel 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden haben vertiefte Kenntnisse über Spielgrundmuster und wenden diese in Gruppenarbeit in der Entwurfspraxis an.</p> <p>Sie können die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen praktisch anwenden und kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage Spielkonzepte schriftlich und visuell darzustellen und diese prototypisch zu realisieren.</p>

Modulbezeichnung	B6 Grundlehre Gestaltung 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden beherrschen fortgeschrittene Prozesse des gestalterischen Entwerfens (Visual Development). Sie können verschiedene Darstellungs- und Planungsmethoden für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen und kritisch bewerten. Sie können ihre Arbeitsprozesse gestalten und diese auf den jeweiligen Gestaltungsgegenstand anwenden.</p>

Modulbezeichnung	B7 Grundlehre Spieltechnik 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen die Struktur und Basisfunktionen aktueller Game Engines und technologischer Entwicklungsumgebungen in Theorie und Praxis. Sie können mittels Programmier- und Scriptsprachen einfache Spielideen und Konzepte mit einer Game Engine realisieren.</p>

Modulbezeichnung	B8 Produktionskunde
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen die Grundlagen von Produktionsmethoden und der Vermarktung digitaler Spiele. Sie haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Spielentwicklung und kennen die wichtigen Marktsegmente ihrer Branche. Sie können selbstständig Planungs- und Entwicklungskonzepte erarbeiten und bestehende Konzepte bewerten. Die Studierenden kennen Produktions- und Managementmethoden der Gamesbranche und können diese flexibel an individuelle Projektanforderungen anpassen.</p> <p>Sie können einen phasenorientierten Projektstrukturplan erstellen sowie Projektmanagement und Team Kommunikation organisieren. Die Studierenden können Strategien zum Zeit- und Risikomanagement ausarbeiten sowie Methoden der Qualitätssicherung anwenden.</p> <p>Darüber hinaus verfügen Sie über juristisches Grundwissen in Bezug auf digitale Spiele wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.</p>

Modulbezeichnung	B10 Grundlehre Spieltechnik 3
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen verschiedene Game Engines und die für Spielentwicklung notwendige Technologien und können diese für spezifische gestalterische Anforderungen einsetzen. Sie beherrschen die notwendige Technologie um damit schrittweise Spiele-Prototypen zu entwickeln. Sie sind in der Lage eigenständige Lösungsansätze mittels einer Game Engine zu realisieren.</p>

Modulbezeichnung	B11 3D Technik
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden beherrschen die theoretischen, gestalterischen, technischen und handwerklichen Fertigkeiten der 3D Modellierung, mit denen sie Ideen und Konzepte mittels 3D Software eigenständig realisieren können. Die Studierenden können dreidimensionale Räume umsetzen. Insbesondere gehören dazu der Entwurf und die Realisierung von Modellen, Landschaften, Räumen, Leveln, Texturen/ Oberflächen und Animationen für interaktive 3D-Anwendungen. Die Studierenden sind in der Lage, geeignete Modellierungs- und Animationsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbstständig einzuarbeiten.</p>

Modulbezeichnung	B14 Reflexion on Play
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten Kenntnisse in der Analyse von digitalen Spielen sowie der wissenschaftlichen Betrachtung von Spielen. Sie können diese als Zeichensysteme betrachten und kritisch unter Verwendung von fachwissenschaftlichen Methoden analysieren. Sie können die Analysen wissenschaftlichen Erkenntnisse sicher präsentieren, schriftlich ausarbeiten und in der Diskussion verbal vertreten. Sie sind in der Lage die Erkenntnisse in ihrer eigenen Entwurfsarbeit zu berücksichtigen und anzuwenden.

Modulbezeichnung	B17 Fachpraktikum
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten durch die praktische Arbeit in Anwendungsgebieten von Spiel und Spielsystemen Kenntnisse zu Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Entwicklung von Spielen und Spielsystemen in der Praxis. Sie entwickeln Kompetenzen in den Bereichen der Anwendung von strukturierten und konzeptionellen Denken sowie Methoden systematischer Arbeitsweise. Sie vertiefen ihre Fähigkeiten zur Teamarbeit und Konfliktfähigkeit. Sie können ihre eigene Tätigkeit in einem schriftlichen Bericht und einer Präsentation reflektieren.

Modulbezeichnung	B26 Bachelorarbeit
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden weisen nach, dass sie fähig sind, eine bestimmte Aufgabe aus ihrem Studium selbständig erfolgreich zu bearbeiten und wissenschaftlich begründet theoretische und praktische Kenntnisse zur Lösung eines Problems einzubringen. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, (oder) eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.

Modulbezeichnung	B27 Bachelorseminar und Abschlusskolloquium
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden beherrschen die erforderlichen Techniken, die zur Anfertigung einer Bachelorarbeit erforderlich sind. Sie kennen den Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und können die für die Erstellung einer Thesis erforderlichen Informationen bewerten und gewichten. Sie sind mit den Formalien einer Bachelorarbeit vertraut und ihnen ist geläufig, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums eine konkrete Fragestellung unter Berücksichtigung von Schrifttum und vermitteltem Wissen praxisorientiert darzustellen und zu lösen.</p> <p>Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.</p>

Projektmodule:

Modulbezeichnung	B9 Projekt A
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung und zur gestalterischen wie technischen Umsetzung von interaktiven Konzepten und Spielideen an. Das Modul ver- setzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur praktischen, kooperativen und kollaborativen Zusammenarbeit - wodurch sozial-kommunikative Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit gesteigert werden; - zur Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete, wobei sie ihre individuellen fachlich-methodischen Kenntnisse in mindestens den folgenden Bereichen vertiefen: <ul style="list-style-type: none"> - Game System Design (Konzeption von Regelwerken und Spielsystemen; Methoden des analogen Prototyping) - Game Technology (Methoden des digitalen Prototyping) - das eigene Projekt sowie die eigene Arbeit und Arbeitszeit zu planen, zu organisieren und zu strukturieren - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gesteigert werden; - Methoden der gemeinsamen, kreativen und produktiven Entwicklung zu beherrschen sowie zur Befähigung zur eigenverantwortlichen Prozessgestaltung, um diese Methoden an Design-Ansprüche anzupassen und selbst zu gestalten; - zum sicheren Umgang mit analogen Prototyping-Materialien zum Testen und Explorieren abstrakter und konkreter Hypothesen über Spielsysteme und Spieldynamiken; - zum sicheren Umgang mit modernen Tools zur Realisation von Spielsystemen, darunter aktuelle Game Engines; - zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B13 Projekt B
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams experimentelle spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die zuvor bereits erworbenen Fähigkeiten zur Projektarbeit an spielerischen Systemen an. Hierbei bearbeiten die Studierenden systematisch konkrete 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). <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur Formulierung und zur systematischen Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spiel-Produkten und Spielsystemen; - zur schrittweise Entwicklung, Analyse, Evaluation und Iteration von analogen und digitalen Prototypen zum Zwecke der Bearbeitung der Fragestellung; - Methoden des Research & Developments zu kennen und zu beherrschen; - zur Verfestigung von sozial-kommunikativen Kompetenzen, darunter Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit; - zur Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden; - gesteigerter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete; - zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B20 Projekt C
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die zuvor bereits erworbenen Fähigkeiten zur Projektarbeit an spielerischen Systemen an. 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). <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur fortgeschrittenen systematischen Definition und Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spiel-Produkten und Spielsystemen; - spezielle Methoden des Research & Developments zu kennen und zu beherrschen; - zur tiefgehenden Verfestigung von sozial-kommunikativen Kompetenzen, darunter Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit; - zur versierten Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden; - gesteigerter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete; - zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B25 Designprojekt
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden fokussieren in Einzelarbeit eine Fragestellung im Zusammenhang mit spielerischen Systemen und bearbeiten diese systematisch mit dem Ziel einer für die Fragestellung bedeutsamen und belegbaren Erkenntnis. Dabei wenden sie die zuvor bereits in Praxisprojekten erworbenen Fähigkeiten zum systematischen Arbeiten an. Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zum selbstständigen Arbeiten an und mit spielerischen Systemen, wodurch personale und aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Eigenverantwortung, Entscheidungsfähigkeit, Selbststeuerung, Sorgfalt, zielorientiertes Handeln, Organisationsfähigkeit und Zeitmanagement gesteigert werden; - zur gezielten, eigenverantwortlichen Bearbeitung einer klaren Fragestellung mit Bezug zu spielerischen Systemen.

Wahlpflichtmodule: B12, B15, B18, B21, B22

Modulbezeichnung	W01 Spielmechanik Vertiefung
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können Spielgrundmuster in praktischen Projekten und Gruppenarbeit sicher anwenden.</p> <p>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.</p>

Modulbezeichnung	W02 Experience Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können Produkte, Prozesse, Services, Events und Environments erlebnis-fokussiert entwerfen und gestalten. Sie sind in der Lage aus der Perspektive des Spielers und Handelnden Erlebnis-Situationen zu gestalten. Sie kennen entsprechende theoretische Grundlagen und Modelle und können diese sicher und methodisch praktisch anwenden.</p>

Modulbezeichnung	W03 Experimentelles Game Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden können aus Spielprinzipien, Interaktions-Methoden und innovative Technologien neue Spielformen entwickeln. Sie können hierzu Design-Methoden systematisch und iterativ anwenden.

Modulbezeichnung	W04 Character-Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Figuren selbstständig entwerfen und realisieren. Sie können hierzu sowohl analoge (Skizzen, Tonplastik) als auch digitale Methoden (Modellierung, Texturierung, Rigging) sicher anwenden. Sie können die Charaktere für die Animation vorbereiten und sind in der Lage einfache Animationen durchzuführen.

Modulbezeichnung	W05 Environment Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen die Grundlagen des Environment Designs und können diese praktisch anwenden. Sie kennen die Bedeutung von Gestaltungselementen wie Geographie, Architektur, Terrain und Beleuchtung und können diese harmonisch miteinander verbinden. Sie entwerfen und realisieren Environments und verbessern die Entwürfe in iterativen Schritten.

Modulbezeichnung	W06 Production Design
Lernergebnisse 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.

Modulbezeichnung	W07 Level Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels eines Level-Editors eigenständig Levels für Computerspiel erstellen. Sie beherrschen sowohl gestalterische als auch programmtechnische Aspekte. Mittels Skriptsprachen können sie abgeschlossene Spielhandlungen realisieren.

Modulbezeichnung	W08 Narration Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Grundlagen der Dramaturgie und der Stoffentwicklung. Sie können narrative Elemente bestimmen, szenische Handlungen konstruieren und diese in Spielmechaniken und Spielwelten immersiv integrieren. Sie können glaubwürdige Charaktere und Beziehungen zwischen Figuren konstruieren und analysieren. Die Studierenden schreiben Szenarien, Treatments, Dialoge und auf Spielentwicklungsanforderungen abgestimmte Drehbuchentwürfe (Scripts).

Modulbezeichnung	W09 3D Technik Vertiefung
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden haben verfeinerte technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Environments, Räumen, Architekturen, Objekten, Texturen/Oberflächen und Animationen für komplexe 3D-Anwendungen. Sie können insbesondere technische Optimierungsmethoden anwenden und 3D Modelle für Game Engines bzw. 3D-Echtzeit-Systemen effizient gestalten.

Modulbezeichnung	W10 Character Modeling
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über die ästhetischen und technischen Kompetenzen um figürliche 3D-Modelle zu erstellen, mit einfachen kinematischen Strukturen zu versehen, zu animieren und in einer Echtzeitumgebung integrieren zu können. Sie können verschiedene Vorgehensweisen und Produktionsschritte wie Box-Modelling, Sculpting und Retopologisierung sicher anwenden. Sie sind in der Lage den kompletten Workflow für die Entwicklung eines virtuellen Charakter vom Modeling bis zur Integration in eine Game Engine eigenständig durchzuführen.

Modulbezeichnung	W11 Animation
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die notwendigen Konzepte der Kinematik, Deformation und der Animation und können diese sicher anwenden. Sie Studierenden können Animationen für interaktive Echtzeitanwendungen erstellen und einbinden. Sie kennen und beherrschen verschiedene Animations-Methoden.

Modulbezeichnung	W12 3D Digitalisierung
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Grundlagen der 3D Digitalisierung. Sie können Laserscan-Verfahren und photogrammetrische Verfahren anwenden. Sie sind in der Lage 3D-Scan-Daten zu verarbeiten und für Echtzeitanwendungen aufbereiten zu können.

Modulbezeichnung	W13 3D Content Tools
Lernergebnisse und Kompetenzen	Konzeption und Umsetzung von Werkzeugen für 3D-Inhalte. Prozedurale Erschaffung und Manipulation von 3D-Assets. Erstellung einer Benutzerdokumentation. Erstellen von einfachen Interfaces in einer 3D Anwendung und prozeduraler Import und Export von 3D-Daten in eigenen Formaten. Kenntnis über Theorie und Anwendung agiler Entwicklungsmethoden

Modulbezeichnung	W14 Digitale Fotografie
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der digitalen Fotografie. Sie kennen Kamera- und Beleuchtungstechnik. Sie sind in der Lage in einem Fotostudio selbständig 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 selbständig anwenden.

Modulbezeichnung	W15 Programmierung Vertiefung
Lernergebnisse 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.

Modulbezeichnung	W16 Künstliche Intelligenz
Lernergebnisse 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.

Modulbezeichnung	W17 Web-Entwicklung
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden können Web-Applikationen mittels HTML, CSS und JavaScript erstellen. Sie kennen die wichtigsten Netzwerkprotokolle und können diese nutzen. Sie können Web-Applikationen gestalten. Sie können Webtechniken für die Spiel-Entwicklung anwenden. Sie können Datenbanken erstellen und in ihre Web-Applikationen integrieren.

Modulbezeichnung	W18 Sound Design
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen Grundlagen des interaktiven Game Audios in Theorie und Praxis. Sie verfügen über die notwendige Sensibilität für Geräusche und Klänge und können diese dramaturgisch einsetzen. Die Studierenden können die Erzeugung und Implementierung von in game Sound FX, Atmo Layers, Musik Soundtracks sowie Sprachaufnahmen sicher anwenden.

Modulbezeichnung	W19 Interdisziplinäres Modul 1
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulieren Fragestellungen zu interdisziplinäre Problemen; - erarbeiten sich umfassende fachliche sowie überfachliche Kenntnisse in den ausgewählten Themenfeldern und wenden diese an bei der Entwicklung kreativer und innovativer Lösungen; - erarbeiten tragfähige Konzeptentwürfe, erstellen Umsetzungspläne und wenden nützliche Planungsinstrumente an; - realisieren die erarbeiteten Konzepte und wenden dabei zielgerichtet fachnahe und fachübergreifende Gestaltungsmöglichkeiten an; - realisieren schlüssige Präsentationsformate und stellen diese öffentlich vor; - dokumentieren systematisch den Arbeitsprozess sowie die –ergebnisse; - evaluieren Arbeitsprozess und –ergebnisse; - arbeiten zielführend in interdisziplinären Teams und lösen Konflikte konstruktiv.

Modulbezeichnung	W20 Interdisziplinäres Modul 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulieren Fragestellungen zu interdisziplinäre Problemen; - erarbeiten sich umfassende fachliche sowie überfachliche Kenntnisse in den ausgewählten Themenfeldern und wenden diese an bei der Entwicklung kreativer und innovativer Lösungen; - erarbeiten tragfähige Konzeptentwürfe, erstellen Umsetzungspläne und wenden nützliche Planungsinstrumente an; - realisieren die erarbeiteten Konzepte und wenden dabei zielgerichtet fachnahe und fachübergreifende Gestaltungsmöglichkeiten an; - realisieren schlüssige Präsentationsformate und stellen diese öffentlich vor; - dokumentieren systematisch den Arbeitsprozess sowie die –ergebnisse; - evaluieren Arbeitsprozess und –ergebnisse; - arbeiten zielführend in interdisziplinären Teams und lösen Konflikte konstruktiv.

Modulbezeichnung	W21 Lernen durch Lehren Modul
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben Kompetenzen in der Anleitung von Lern- und Projektgruppen des Studiengangs Game Design. Sie können eigenständig Themen außerhalb des Curriculum aufarbeiten und vermitteln.</p>

Modulbezeichnung	W22 Service Learning Modul
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können ihre fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden in einer Tätigkeit für die HTW Berlin oder einer anderen auf das Gemeinwohl orientierte Organisationen anwenden.</p> <p>Sie zeigen, dass ihre wissenschaftliche und künstlerische Arbeit sie zu kritischem Denken und zu freiem verantwortlichen, demokratischen und sozialem Handeln befähigt. Sie können ihre Tätigkeit und ihr Handeln in einem Bericht kritisch reflektieren.</p>

AWE-Module/Fremdsprachen

Modulbezeichnung	B16 1. Fremdsprache 1: Englisch Fachsprache B2.1 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B1.2 W oder Deutsch ¹ als Fremdsprache Fachsprache B2.2 T/W
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Einführung (B1.2, B2.1) bzw. Vertiefung (B2.2) der Fachsprachen der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch Fachsprache B2.1 G/T/W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p><u>Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B1.2 W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Studium usw. - Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird - einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse - Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen - kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen <p><u>Deutsch² als Fremdsprache Fachsprache B2.2 T/W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen

¹ gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch gemäß § 8 Abs. 4

² gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch gemäß § 8 Abs. 4

- detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen
- Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze

Modulbezeichnung	B19 1. Fremdsprache 2: Englisch Fachsprache B2.2 G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.1 W oder Deutsch als Fremdsprache Fachsprache C1.1 T/W
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Erlangung weiterer (B2.1) bzw. hoher (B2.2) und sehr hoher (C1.1) fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 1 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch Fachsprache B2.2 G/T/W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p><u>Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.1 W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p><u>Deutsch als Fremdsprache Fachsprache C1.1 T/W</u></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 - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen

Modulbezeichnung	B23 / B24 AWE-Modul 1 / AWE-Modul 2
Lernergebnisse und Kompetenzen	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none">- erwerben überfachliche bzw. fachübergreifende, insbesondere soziale und kommunikative Kompetenzen;- gewinnen Einblick in geistes-, kommunikations-, gesellschafts- und kulturwissenschaftliche Denk- & Herangehensweisen;- gewinnen erste Einblicke in die Potentiale und Probleme interdisziplinärer wissenschaftlicher Kooperation.- haben ihre Sekundärqualifikationen (z. B. Rhetorik, Präsentation, Konfliktmanagement) vertieft oder- Kenntnisse in einem studienfernen Fachgebiet erworben (z. B. interkulturelle Zusammenarbeit, genderspezifische Technikgestaltung, Soziologie, Ethik).

Modulbezeichnung	B23 /B24 Zweite Fremdsprache
Lernergebnisse und Kompetenzen	Das Modul ist aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar. Lernergebnisse und Kompetenzen richten sich nach der gewählten Fremdsprache und der Niveaustufe.

Modulbezeichnung	B23+B24 Vertiefte Fremdsprache: Advanced English Fachsprache C1.1 A /G/T/W oder C1.2 A/G/T/W oder Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.2 W
Lernergebnisse und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Erlangung hoher (M3) bzw. sehr hoher (O1, O2) fachsprachlicher und/oder allgemeinsprachlicher Kompetenz. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 2 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Advanced English Fachsprache C1.1 A /G/T/W oder C1.2 A/G/T/W</u></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 - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen <p><u>Französisch/Russisch/Spanisch Fachsprache B2.2 W</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze

Anlage 7 Spezifika des Diploma Supplements

Nachfolgend werden die Spezifika des Diploma Supplements des Bachelorstudienganges Game Design ausgewiesen.

HTW Berlin

Diploma Supplement

- Bachelor Game Design -

1.	ANGABEN ZUM INHABER/ZUR INHABERIN DER QUALIFIKATION
1.1/1.2	Familienname(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) Bachelor of Arts (B.A.)
2.2	Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation 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 (staatlich) Fachhochschule (FH) University of Applied Sciences (s. Abschnitt 8)
2.4	Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung (falls nicht mit 2.3 identisch), die den Studiengang durchgeführt hat (in der Originalsprache) Siehe 2.3
2.5	Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n) Deutsch und teilweise Englisch
3.	ANGABEN ZU EBENE UND ZEITDAUER DER QUALIFIKATION
3.1	Ebene der Qualifikation

Erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss an einer Fachhochschule (siehe Abschnitte 8.1 und 8.4.1) inklusive einer Bachelorarbeit

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

Regelstudienzeit:	7 Semester
Workload:	6300 Stunden
ECTS-Leistungspunkte:	210
davon Fachpraktikum	22 ECTS-Leistungspunkte
Bachelorarbeit und	12 ECTS-Leistungspunkte
Masterseminar und Abschlusskolloquium	3 ECTS-Leistungspunkte

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

Allgemeine Hochschulreife oder Fachhochschulreife oder fachgebundene Studienberechtigung nach § 11 Berliner Hochschulgesetz (s. Abschnitt 8.7) und

- Hausaufgabe und Arbeitsproben und
- studiengangbezogener Eignungstest (s. Abschnitt 8.7)

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

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolvent*innen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Die Absolvent*innen verfügen über hohe konzeptionelle, gestalterische und technische Fertigkeiten. Sie sind von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Spiel-Produkten und Spielsystemen einsetzbar, u.a. im gesamten Bereich der Creative Industry sowie insbesondere in der Spiel- und Spielzeugentwicklung.

Studienzusammensetzung:

Obligatorisches Kernstudium	76 ECTS-Leistungspunkte
Optionale Wahl- und Projektmodule	89 ECTS-Leistungspunkte
Minimale Fremdsprachenausbildung	8 ECTS-Leistungspunkte
Fachpraktikum	22 ECTS-Leistungspunkte

Bachelorarbeit inkl. Kolloquium

15 ECTS-Leistungspunkte

4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten
Siehe Bachelorzeugnis für weitere Details zu den absolvierten Schwerpunktfächern und dem Thema der Bachelorarbeit inklusive ihrer Benotungen.

4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)
– Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –
Zusammensetzung des Gesamtprädikats:
75 % Modulnoten
15 % Bachelorarbeit
10 % mündliche Abschlussprüfung (Abschlusskolloquium)

5. ANGABEN ZUR BERECHTIGUNG DER QUALIFIKATION

5.1 Zugang zu weiterführenden Studien
Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Masterstudiums; die jeweilige Zulassungsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen. (s. Abschnitt 8)

5.2 Zugang zu reglementierten Berufen (sofern zutreffend)
k.A.

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 8 Äquivalenztabelle

Nr.	Modulbezeichnung gemäß Studien- und Prüfungsordnung vom 1. Juli 2015¹, zuletzt geändert am 4. Juli 2018²	LP	Nr.	Modulbezeichnung gemäß dieser Studien- und Prüfungsordnung	LP
B1	Grundlehre Spiel 1	10	B1	Grundlehre Spiel 1	10
B2	Grundlehre Gestaltung 1	10	B2	Grundlehre Gestaltung 1	10
B3	Grundlehre Spieltechnik 1	6	B3	Grundlehre Spieltechnik 1	5
B4	Fremdsprache 1	4	B16	1. Fremdsprache 1	4
B5	Grundlehre Spiel 2	10	B5	Grundlehre Spiel 2	10
B6	Grundlehre Gestaltung 2	10	B6	Grundlehre Gestaltung 2	10
B7	Grundlehre Spieltechnik 2	6	B7	Grundlehre Spieltechnik 2	5
B8	Fremdsprache 2	4	B19	1. Fremdsprache 2	4
B9	Projekt A	15	B9	Projekt A	15
B10	Grundlehre Spieltechnik 3	5	B10	Grundlehre Spieltechnik 3	5
B11	WP-Modul 1	5	B12	WP-Modul 1	5
B12	WP-Modul 2	5	B15	WP-Modul 2	5
B13	Projekt B	15	B13	Projekt B	15
B14	Produktionskunde	5	B8	Produktionskunde	5
B15	Portfolio, Präsentation und Pitch	6		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B16	WP-Modul 3	5	B18	WP-Modul 3	5
B17	Fachpraktikum	25	B17	Fachpraktikum	22
B18	AWE-Modul 1	2	B23	AWE Modul 1	2
B19	AWE-Modul 2	2	B24	AWE Modul 2	2
B20	Projekt C	15	B20	Projekt C	15
B21	Reflexion on Play	5	B14	Reflexion on Play	6
B22	WP-Modul 4	5	B21	WP-Modul 4	5
B23	WP-Modul 5	5	B22	WP-Modul 5	5

¹ AMBL. HTW Berlin Nr. 37/15

² AMBL. HTW Berlin Nr. 24/18

B24	Designprojekt	15	B25	Designprojekt	15
B25	Bachelorarbeit	12	B26	Bachelorarbeit	12
B26	Abschlusskolloquium	3	B27	Bachorseminar und Abschlusskolloquium	3

