



Game Design

Bachelor

Kurzübersicht

Abschluss	Bachelor of Arts
Regelstudienzeit	7 Semester
Start	Wintersemester
Unterrichtssprache	Deutsch, teilweise Englisch
Standort	Campus Wilhelminenhof Wilhelminenhofstraße 75A 12459 Berlin
Zugangsvoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">• Fachhochschulreife oder• Allgemeine Hochschulreife (Abitur) oder• fachgebundene Studienberechtigung gemäß § 11 Absatz 2 BerlHG (Studium ohne Abitur)• Zulassungsverfahren: Hausaufgabe und Test
Fachpraktikum	Mindestens 18 Wochen im 5. Semester
Leistungspunkte	210
Konsequente Master-Studiengänge an der HTW Berlin	System Design/Game Design

GAME DESIGN an der HTW Berlin ist ein Designstudiengang, welcher Kunst und Technik auf neuartige Weise verbindet. Game DesignerInnen entwerfen und gestalten Spielsysteme in vielfältigen Formen und für unterschiedlichste Devices. Der siebensemestrige Bachelor-Studiengang qualifiziert dich für die Arbeit in einem Entwickler-Studio oder für andere innovative Bereiche der Produktion von Spielen oder Spielzeugen. Das Studienangebot bietet 100% Games in sämtlichen Modulen sowie praktisch-produktive Teamarbeit in Projekten ab dem ersten Semester.



Mehr Infos über den Studiengang
<https://gamedesign.htw-berlin.de>

Studium

- **Rund ums Thema Spiel:** im Mittelpunkt des Studiums stehen die Konzeption, die künstlerische Gestaltung sowie die technische Umsetzung von Spielsystemen. Dir wird das gesamte Know-how zur Realisation von digitalen Unterhaltungs-Spielen vermittelt. Das können klassische Videospiele in allen Facetten sein, aber auch in Bereich der Augmented Reality und Virtual Reality, Hybrid Games, Digital Toys oder Playable Environments.
- **modern und kreativ ausgestattet:** unsere multifunktionalen Räume ermöglichen ungewöhnliche Spiel-Settings und Installationen.
- **ein Studium zum Entdecken:** zum Explorieren und Evaluieren von neuen Techniken werden extra Formate angeboten wie z.B. die 3 WEEK GAME JAM oder das Event HIVE FIVE, in der Studierende ihre produzierten Spiele und Art Works präsentieren.
- **Teamorientiert und praxisnah:** die Studierenden realisieren ihre Projekte dialogisch und kooperativ in kleinen und größeren Teams. Ein Fachpraktikum ist für das 5. Semester in den Studienplan integriert.
- **Portfolio fokussiert:** während ihres Studiums erarbeiten die Studierenden ein individuelles, analoges und digitales Portfolio. Qualitative Arbeitsproben vereinfachen den Einstieg ins Berufsleben erheblich

Karriere

je nach Profilsetzung arbeiten Absolvent*innen anschließend in Unternehmen der Spieleentwicklung und/oder Projekten in Verbindung von Spiel, Kunst und Kultur, z.B. als:

- Game System Designer
- Technical Designer
- Game Artist

- Game Play Programmmer
- VR-Developer
- Level Designer
- Creative Producer

Warum die HTW Berlin?

- **Kleine Gruppen:** Sie lernen in Gruppen mit maximal 40 anderen Studierenden.
- **Praxisbezug:** Modern ausgestattete Labore und Studios; alle Lehrenden sind nicht nur wissenschaftlich qualifiziert, sondern haben praktische Berufserfahrung.
- **Viel Unterstützung:** Das Lernzentrum bietet Brückenkurse und Tutorien in Mathematik, Informatik und Lernstrategien an. Der Career Service unterstützt beim Berufseinstieg, das Entrepreneurship-Team beim Schritt in die Selbstständigkeit.
- **Internationaler Campus:** der Fremdsprachen-Unterricht ist fester Bestandteil des Bachelor-Studiums. Beste Voraussetzungen, um ein Auslandssemester an einer der 150 Partnerhochschulen in Europa und Übersee zu verbringen.



Noch Fragen?
**Die Studienberatung der HTW Berlin
hilft Ihnen gern weiter!**
(030) 5019-2254
studienberatung@htw-berlin.de
htwb.de/studienberatung

Abkürzungsverzeichnis:

Art des Moduls

P: Pflichtfach, WP: Wahlpflichtfach, AWE: Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsfach

Form der Lehrveranstaltung

SL: Seminaristischer Lehrvortrag, PÜ: Praktische Übung, PS: Projektseminar, StA: Studioarbeit

SWS: Semesterwochenstunden, LP: Leistungspunkte (ECTS)

Module Bachelor 1. Semester		Art	Form	SWS	LP
1	Grundlehre Spiel 1	P	StA	6	10
2	Grundlehre Gestaltung 1	P	StA	6	10
3	Grundlehre Spieltechnik 1	P	StA	4	5
4	Methoden und Diskurse	P	PÜ	2	5
Summe				18	30

Module Bachelor 2. Semester		Art	Form	SWS	LP
5	Grundlehre Spiel 2	P	StA	6	10
6	Grundlehre Gestaltung 2	P	StA	6	10
7	Grundlehre Spieltechnik 2	P	StA	4	5
8	Produktionskunde	P	SL	4	5
Summe				4/16	30

Module Bachelor 3. Semester		Art	Form	SWS	LP
9	Projekt A	WP	PS	8	15
10	Grundlehre Spieltechnik 3	P	StA	4	5
11	Wahlpflichtmodul 1	WP	StA	4	5
12	3D Technik	P	StA	4	5
Summe				20	30

Module Bachelor 4. Semester		Art	Form	SWS	LP
13	Projekt B	WP	PS	8	15
14	Reflexion on Play	P	StA	2	6
15	WP-Modul 2	WP	StA	4	5
16	1. Fremdsprache 1	WP	PÜ	4	4
Summe				18	30

Studienplanübersicht über die Module im 5. bis 7. Semester



Module Bachelor 5. Semester		Art	Form	SWS	LP
17	Fachpraktikum Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz	P	PÜ	1	22
18	WP-Modul 3	WP	StA	4	5
19	1. Fremdsprache 2	WP	PÜ	4	4
Summe				9	31

Module Bachelor 6. Semester		Art	Form	SWS	LP
20	Projekt C	WP	PS	8	15
21	WP-Modul 4	WP	StA	4	5
22	WP-Modul 5	WP	StA	4	5
23	AWE Modul 1	WP	PÜ	2	2
24	AWE Modul 2	WP	PÜ	2	2
Summe				20	29

Module Bachelor 7. Semester		Art	Form	SWS	LP
24	Designprojekt	WP	PS	5	15
25	Bachelorarbeit	P			12
26	Bachelorseminar und Abschlusskolloquium Bachelorseminar	P	PS	1	3
Summe Semester				0/6	30
Summe gesamt				4/107	210

Anmerkung

Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester studienbegleitend anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang.

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.

Modulbezeichnung	SWS/LP
1 Spielmechanik Vertiefung	4/5
2 Experience Design	4/5
3 Experimentelles Game Design	4/5
4 Character Design	4/5
5 Environment Design	4/5
6 Production Design	4/5
7 Level Design	4/5
8 Narration Design	4/5
9 3D Technik Vertiefung	4/5
10 Character Modeling	4/5
11 Animation	4/5
12 3D Digitalisierung	4/5
13 3D Content Tools	4/5
14 Digitale Fotografie	4/5
15 Programmierung Vertiefung	4/5
16 Künstliche Intelligenz	4/5
17 Web-Entwicklung	4/5
18 Sound Design	4/5
19 Interdisziplinäres Modul 1	4/5
20 Interdisziplinäres Modul 2	4/5
21 Lernen durch Lehren Modul	4/5
22 Service Learning Modul	4/5

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.

Wahlpflichtmodule

1) Fremdsprachen/AWE

Variante 1	SWS/LP
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.1) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B1.2)	4/4
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.2) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B2.1)	4/4
AWE-Modul 1	2/2
AWE-Modul 2	2/2

Variante 2	SWS/LP
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.1) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B1.2)	4/4
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.2) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B2.1)	4/4
2. Fremdsprache	4/4

Variante 3	SWS/LP
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.1) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B1.2)	4/4
Englisch Fachsprache Gestaltung/Technik/Wirtschaft (B2.2) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B2.1)	4/4
Advanced English (C1.1 oder C1.2) oder Französisch/Russisch/Spanisch Wirtschaft (B2.2.)	4/4

§11 Absatz 2 des Berliner Hochschulgesetzes (BerLHG):

»Wer in einem zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlichen Beruf eine durch Bundes- oder Landesrecht geregelte mindestens zweijährige Berufsausbildung abgeschlossen hat, ist berechtigt, ein seiner bisherigen Ausbildung entsprechendes grundständiges Studium an einer Hochschule aufzunehmen (fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung)...«

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlich:

- 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/frau
- IT-System-Elektroniker/in
- IT-System-Kaufmann/frau
- Kamera-Assistent/in
- Kaufmann/frau für audiovisuelle Medien
- Kaufmännisch orientierte Informatik-Assistenten
- Kommunikationselektroniker/in
- Kommunikations- und Marketingfachwirt/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 der genannten, entscheidet der Prüfungsausschuss.

Bei dem Bachelor-Studiengang Game Design an der HTW Berlin handelt es sich um einen zulassungsbeschränkten Studiengang. Das Studium Game Design setzt konzeptionelles und gestalterisches Talent voraus. Diese Eignung wird durch die erfolgreiche Teilnahme an der Prüfung der studiengangbezogenen Eignung nachweisen.

Diese Eignungsprüfung wird gemäß Hochschulordnung der HTW Berlin einmal jährlich durchgeführt.

Die Eignungsprüfung gliedert sich in zwei Abschnitte:

- **Erstellen einer Hausaufgabe** entsprechend des veröffentlichten Themas
- **Eignungstest vor Ort** durch die Prüfungskommission (nach bestehen der Hausaufgabe)

Interessenten können maximal dreimal am Eignungstest teilnehmen. Es gibt keine Altersbeschränkung.



Auf der Seite des Studiengangs finden Sie **alle aktuellen Informationen zur Bewerbung**

<https://gamedesign.htw-berlin.de/bachelor/bewerbung/>



Auf der Seite des Studiengangs finden Sie außerdem **alle Informationen zur aktuellen Eignungsprüfung**

<https://gamedesign.htw-berlin.de/bachelor/bewerbung/eignungspruefung/>

Die Auswahlkommission setzt sich aus Professor*innen sowie Dozent*innen und Studierenden aus dem Studiengang zusammen.

Nachdem die Auswahlkommission alle Gespräche geführt hat, wird einige Tage später das Ergebnis per E-Mail mitgeteilt.

Online immatrikulieren

Nach bestandem Eignungstest muss über die Online-Bewerbung der HTW Berlin ein Antrag auf Immatrikulation gestellt werden. Die Auswahlkommission übermittelt den Nachweis über den bestandenen Eignungstest in Form einer Liste mit den Namen der erfolgreichen Bewerber*innen direkt an das Zulassungsbüro. Dieses prüft die Zeugnisse und ggf. die Zertifikate, um die Einschreibung an der Hochschule vorzunehmen.

Eignungstest vor Ort

Wenn die Hausaufgabe erfolgreich bestanden wurde, lädt der Studiengang zum Eignungstest vor Ort ein. Der Eignungstest gliedert sich in

- **ein Bewerbungsgespräch mit der Auswahlkommission** (ca. 15 Minuten) und
- **eine Aufgabenstellung (ca. 1-2 Stunden)**, welche von der Auswahlkommission gestellt wird