



# Game Design

## Bachelor-Studiengang

### Studienvoraussetzungen

---

- Fachhochschulreife oder
- Allgemeine Hochschulreife (Abitur) oder
- Fachgebundene Studienberechtigung  
gemäß § 11 Absatz 2 BerlHG\*
- Zulassungsverfahren: Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch

### Regelstudienzeit

---

- sieben Semester
- Fachpraktikum von mindestens 18 Wochen im 5. Semester

### Abschluss

---

Bachelor of Arts

### erreichbare Leistungspunkte

---

210 Leistungspunkte (credits)

\* § 11 Absatz 2 des Berliner Hochschulgesetzes (BerlHG): „Wer erstens in einem zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlichen Beruf eine durch Bundes- oder Landesrecht geregelte mindestens zweijährige Berufsausbildung abgeschlossen hat und zweitens im erlernten Beruf mindestens drei Jahre tätig war, ist berechtigt, ein seiner bisherigen Ausbildung entsprechendes grundständiges Studium an einer Hochschule aufzunehmen (fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung)...“.

## Überzeugende Argumente für diesen Studiengang

- exzellente Berufschancen
- praxisnahe und topaktuelle Ausbildung
- Kreativität wird gefördert
- interaktive, moderne Lehr- und Lernmethoden
- angenehme Studienatmosphäre – erstklassige Dozenten und Dozentinnen
- Teamarbeit wird groß geschrieben

## Studium und Beruf

Das Studium vermittelt den Studierenden grundlegende Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge, um kollaborative multidisziplinäre Prozesse in der Entwicklung von Unterhaltungssoftware mit spielerischem Charakter, insbesondere Computerspiele und verwandte Medien, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren und zu kommunizieren. Ziel ist es, relevante natur- und gesellschaftswissenschaftliche, kunst- und kulturgeschichtliche, informatische, rechtliche, pädagogische, wirtschaftliche, spiel- und medientheoretische Kenntnisse mit den speziellen gestalterischen und kreativen Fertigkeiten integrativ zu vermitteln.

Die Studieninhalte vermitteln die gestalterischen und technischen Fertigkeiten und Fachkenntnisse zur Entwicklung von interaktiver Software mit den Schwerpunkten Computerspielen/Unterhaltungssoftware und Gebrauchssoftware. Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, wie sie insbesondere bei Computerspielen und Virtuellen Umgebungen vorzufinden sind. Darüber hinaus sind auch sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, rhetorische Fähigkeiten, ethisch-kritische Distanz, Vorstellungskraft und Kreativität von Bedeutung.

## Was sollten Sie mitbringen?

Interesse, Engagement und Spaß an der analytischen Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen.

Wir versprechen Ihnen eine angenehme Studienatmosphäre auf unserem neuen Campus direkt an der Spree und eine moderne Ausstattung der Labore.

## Berufschancen

Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Dazu werden kulturelle, soziologische, ökonomische, pädagogische, technische und organisatorische Kenntnisse und sowohl kommunikative als auch gestalterischen Fähigkeiten erworben. Der Absolvent bzw. die Absolventin ist von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Kreativbereich der Medien und Spiele-Industrie einsetzbar und kann diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe, interaktive Software entwickelt wird.

Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:

- Interaction Design
- Game Design/Leveldesign
- Grafikdesign für Entertainment-Software
- Produktentwicklung von Entertainment-Software Produkten
- Projektmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer, interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
- Qualitätsmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer, interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
- Spielkritik und Journalismus
- Marketing und Produktmanagement für Interaktive-/Unterhaltungssoftware

# Bachelorstudiengang Game Design

## Studienplanübersicht über die Module im 1. bis 4. Semester

Modulbezeichnung Grundlagenstudium	Art	1. Semester			2. Semester		
		Form	SWS	LP	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	6			
4 Fremdsprache	WP	PÜ	4	4			
5 Grundlehre Spiel 2	P				StA	6	10
6 Grundlehre Gestaltung 2	P				StA	6	10
7 Grundlehre Spieltechnik 2	P				StA	4	6
8 Fremdsprache	WP				PÜ	4	4
<b>Summen Semester</b>			<b>0/20</b>	<b>30</b>		<b>0/20</b>	<b>30</b>

**Form der Lehrveranstaltung:**

SL= Seminaristischer Lehrvortrag

PÜ= Praktische Übung

PS= Projektseminar

StA= Studioarbeit

**Art des Moduls:**

P= Pflichtfach

WP= Wahlpflichtfach

SWS= Semesterwochenstunden

LP= Leistungspunkte (ECTS)

Modulbezeichnung Fachstudium	Art	3. Semester			4. Semester		
		Form	SWS	LP	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 Wahlpflichtmodul 2	WP	StA	4	5			
13 Projekt B	WP				PS	8	15
14 Produktionskunde	P				SL	4	5
15 Portfolio, Präsentation und Pitch	P				StA	4	6
16 Wahlpflichtmodul 3	WP				StA	4	5
<b>Summen Semester</b>			<b>0/20</b>	<b>30</b>		<b>4/16</b>	<b>31</b>

# Bachelorstudiengang Game Design

## Studienplanübersicht über die Module im 5. bis 7. Semester

		5. Semester				6. Semester		
Modulbezeichnung Praxisstudium		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
17	Fachpraktikum Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz	P	PÜ	1	25			
18	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2			
19	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2			
20	Projekt C	WP				PS	8	15
21	Reflexion on Play	P				SL	2	5
22	Wahlpflichtmodul 4	WP				StA	4	5
23	Wahlpflichtmodul 5	WP				StA	4	5
<b>Summen Semester</b>				<b>0/5</b>	<b>29</b>		<b>2/16</b>	<b>30</b>

**Form der Lehrveranstaltung:**

SL=  
Seminaristischer Lehrvortrag

PÜ= Praktische Übung

PS= Projektseminar

StA= Studioarbeit

**Art des Moduls:**

P=  
Pflichtfach

WP=  
Wahlpflichtfach

SWS= Semesterwochenstunden

LP=  
Leistungspunkte (ECTS)

**Anmerkungen**

Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester studienbegleitend anzufertigen.  
Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang.  
Als Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

7. Semester					
Modulbezeichnung Praxisstudium		Art	Form	SWS	LP
24	Designprojekt	WP	PS	8	15
25	Bachelorarbeit	P			12
26	Bachelorseminar/Kolloquium	P	PS	1	3
<b>Summen Semester</b>				<b>0/9</b>	<b>30</b>
<b>Summe gesamt</b>					<b>210</b>

## Wahlpflichtmodule

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule zur Auswahl. Es sind insgesamt fünf Module à 5 Leistungspunkte zu wählen. Welche Module angeboten werden, beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn.

	<b>Modulbezeichnung</b>	<b>SWS</b>	<b>LP</b>
1	Spielmechanik Vertiefung	4	5
2	Experience Design	4	5
3	Player-Centred-Design	4	5
4	Spieler Evaluation	4	5
5	Datenanalyse für Spielsysteme	4	5
6	Experimentelles Game Design	4	5
7	Social Games	4	5
8	Character Design	4	5
9	Environment Design	4	5
10	Production Design	4	5
11	3D Technik	4	5
12	3D Technik Vertiefung	4	5
13	Animation	4	5
14	Texturen/Materialien/Shader	4	5
15	Écorché for Game Artists	4	5
16	Maquette for Character Artists	4	5
17	Pitch Dokumente und Marketing Art	4	5
18	Interface Design	4	5
19	Digitale Fotografie	4	5
20	Kinematographie/Cinematic	4	5
21	Produktionskunde Vertiefung	4	5
22	Marketing	4	5
23	Entrepreneurship	4	5
24	Markt und Vertrieb	4	5
25	Recht	4	5
26	Qualitätssicherung	4	5
27	Programmierung Vertiefung	4	5
28	Shader Programmierung	4	5
29	Physische Interaction	4	5
30	Künstliche Intelligenz	4	5
31	Mobil Game Technik	4	5
32	Kreatives Schreiben	4	5
33	Kreatives Schreiben Vertiefung	4	5
34	Theorie der Narration	4	5
35	Sound Design	4	5
36	Interdisziplinäres Modul 1	4	5
37	Interdisziplinäres Modul 2	4	5
38	Lernen durch Lehren Modul	4	5
39	Service Learning Modul	4	5

**Wahlpflichtmodule: Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer/Fremdsprachen**

<b>Variante 1</b>	<b>SWS</b>	<b>LP</b>
Englisch/Mittelstufe 2 oder Französisch/Mittelstufe 1 oder Russisch/ Mittelstufe 1 oder Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
Englisch/Mittelstufe 3 oder Französisch/Mittelstufe 2 oder Russisch/ Mittelstufe 2 oder Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
AWE-Modul 1	2	2
AWE-Modul 2	2	2

<b>Variante 2</b>	<b>SWS</b>	<b>LP</b>
Englisch/Mittelstufe 2 oder Französisch/Mittelstufe 1 oder Russisch/ Mittelstufe 1 oder Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
Englisch/Mittelstufe 3 oder Französisch/Mittelstufe 2 oder Russisch/ Mittelstufe 2 oder Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
2. Fremdsprache	4	4

<b>Variante 3</b>	<b>SWS</b>	<b>LP</b>
Englisch/Mittelstufe 2 oder Französisch/Mittelstufe 1 oder Russisch/ Mittelstufe 1 oder Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
Englisch/Mittelstufe 3 oder Französisch/Mittelstufe 2 oder Russisch/ Mittelstufe 2 oder Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
Advanced English (Oberstufe 1 oder 2) oder Französisch/Mittelstufe 3 oder Russisch/Mittelstufe 3 oder Spanisch/Mittelstufe 3	4	4

### Studieren ohne (Fach)Abitur = Fachgebundene Studienberechtigung

§ 11 Absatz 2 des Berliner Hochschulgesetzes (BerLHG): „Wer erstens in einem zum angestrebten Studiengang fachlich ähnlichen Beruf eine durch Bundes- oder Landesrecht geregelte mindestens zweijährige Berufsausbildung abgeschlossen hat und zweitens im erlernten Beruf mindestens drei Jahre tätig war, 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 den genannten, entscheidet der Prüfungsausschuss.

## § 2 Zulassungsverfahren und Eignungstest

(1) Gemäß Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) erfolgt eine Eingangsprüfung (im Folgenden als „Eignungstest“ bezeichnet), um die studiengangbezogene Eignung nachzuweisen.

(2) Das Verfahren zur Feststellung der studienrichtungsbezogenen Eignung oder zur Feststellung der besonderen konzeptionell-gestalterischen Begabung wird jährlich einmal durchgeführt.

(3) Das Verfahren des Eignungstests gliedert sich in die Abschnitte:

- Abgabe und Beurteilung einer Hausaufgabe
- Bewerbungsgespräch

(4) Die Hausaufgabe ist zu einem festgesetzten Tag im Studiengang Game Design abzugeben.

## § 3 Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch

(1) Die jeweils aktuelle Aufgabenstellung zur Hausaufgabe wird am letzten Montag im Februar für das Bewerbungsverfahren zum Wintersemester auf der Website des Studiengangs veröffentlicht. [gd-bachelor.htw-berlin.de](http://gd-bachelor.htw-berlin.de)

(2) Die Hausaufgabe kann in freier Medienwahl nach Aufgabenstellung bearbeitet werden. Digitale und interaktive Arbeiten sollen die Dauer von 10 Minuten nicht überschreiten. Digital erstellte Arbeiten müssen zusätzlich in angemessen ausgedruckter Form vorliegen. Die Arbeiten sind zu einem auf der Website des Studiengangs genannten Termin, in einer Mappe zusammengefasst und mit Namen und Adresse beschriftet, sowie mit einer schriftlichen Erklärung über die Autorenschaft im Fachbereich abzugeben. Die genauen Zeit- und Raumangaben zur Abgabe werden mit der Aufgabenstellung mitgeteilt. Die Kriterien für die Bewertung werden im § 4 geregelt.

(3) Nur Bewerber und Bewerberinnen, deren Hausaufgabe als bestanden bewertet wurde, nehmen am weiteren Verfahren teil. Wer die Hausaufgabe bestanden hat, wird im Fachbereich per Aushang bekannt gegeben und auf Wunsch per Email benachrichtigt. Bewerber und Bewerberinnen, deren Haus-

aufgabe als nicht bestanden bewertet wurde, wird die Hausaufgabe zurückgegeben.

(4) Das Bewerbungsgespräch findet nach Sichtung und Beurteilung der Hausaufgabe statt. Das genaue Datum des Bewerbungsgesprächs und das Datum zur Abgabe der Hausaufgabe wird im Fachbereich per Aushang bekannt gegeben und auf Wunsch per Email benachrichtigt.

## § 4 Die Bewertungskriterien des Eignungstests

(1) Grundlage der Bewertung ist die Hausaufgabe. Die Bewertungskriterien im Einzelnen sind:

Vorstellungsvermögen:

- Phantasie und schöpferische Vorstellungsfähigkeit
- Prägnanz eigener Ideen, eigenständiger Gestaltungswille und Originalität
- Sensibilität für gestalterische und interaktive Zusammenhänge
- experimentelle Ansätze, Mut zum konzeptionellen-gestalterischen Experiment

Konzeption:

- konzeptioneller Ansatz zur Bearbeitung der Hausaufgabe
- angemessene Form und Wahl des Mediums
- Dokumentation der Ideenfindung, Nachvollziehbarkeit des konzeptionellen Entwurfs
- Plausible spielerische Struktur
- Fähigkeit zur analytischen Betrachtung von digitalen Spielen
- sprachlicher Ausdruck

Visualisierung und Darstellung:

- aussagekräftige Skizzen, zeichnerische Fähigkeiten
- Komposition und Bildaufbau
- Farben und Oberflächendarstellung
- Bild- und Motivwahl
- räumliche Darstellung



(2) Die Bewertung des Bewerbungsgespräches richtet sich insbesondere nach solchen Kriterien wie:

- Auftreten und verbale Argumentation
- Persönlicher Bezug und Motivation für das Studium „Game Design“
- Bereitschaft zur kritisch-konstruktiven Auseinandersetzung
- Eigenständigkeit und Originalität der vertretenen Auffassungen

(3) Die Leistungen dieses Feststellungsverfahrens werden undifferenziert beurteilt, d. h. „mit Erfolg“ bzw. „ohne Erfolg“.

(4) Bei einer Gesamtbewertung „mit Erfolg“ ist der Eignungstest bestanden.

## **§ 5 Bekanntgabe der Entscheidungen**

(1) Das Ergebnis des Eignungstests wird dem Bewerber/der Bewerberin schriftlich mitgeteilt.

(2) Über die bestandene studiengangbezogene Eignung wird eine Bescheinigung mit dem Wortlaut erteilt:

„Frau/Herr ..... hat den Nachweis über die studiengangbezogene Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design des Fachbereiches 4 an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin erbracht.

Berlin, den .....“

(3) Der Nachweis der studiengangbezogenen Eignung hat nicht zwangsläufig die Berechtigung auf einen Studienplatz zur Folge.

## **§ 6 Wiederholung des Verfahrens**

Die Bewerber/Bewerberinnen, die den Eignungstest nicht bestanden haben, können das Verfahren an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin im Studiengang Game Design zweimal wiederholen.

## **§ 7 Geltungsdauer des bestandenen**

### **Eignungstests**

Die Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für den auf die Feststellung folgenden Immatrikulationstermin. Ausnahmen in begrenztem Umfang sind auf Antrag an die Kommission gemäß § 8 möglich.

# **Bachelorstudiengang Game Design**

## **Standort**

### **Campus Wilhelminenhof**

Wilhelminenhofstr. 75a

12459 Berlin

### **Sekretariat**

Tel. +49 30 5019-2683

### **Homepage des Fachbereichs**

[www.f4.htw-berlin.de](http://www.f4.htw-berlin.de)

### **Homepage des Studienganges**

[gd-bachelor.htw-berlin.de](http://gd-bachelor.htw-berlin.de)

### **Für fachliche Fragen**

Prof. Thomas Bremer

Wilhelminenhofstr. 75A,

12459 Berlin

E-Mail : [thomas.bremer@htw-berlin.de](mailto:thomas.bremer@htw-berlin.de)

## **Impressum:**

Allgemeine Studienberatung

Treskowallee 8

10318 Berlin

[www.htw-berlin.de/Studienberatung](http://www.htw-berlin.de/Studienberatung)

Verkehrsverbindungen:

U5 Tierpark, S3 Karlshorst,

Tram 27, 37, M17