

System Design

Master-Studiengang

Studienvoraussetzungen

- erster akademischer Grad (Bachelor) mit mindestens 210 Leistungspunkten
- Bachelorabschluss **Game Design und Industrial Design**
- Bachelor- oder Masterdegree oder ein Hochschuldiplom in einem vergleichbaren Studiengang
- Eignungstest

Regelstudienzeit

drei Semester

Abschluss

Master of Arts

erreichbare Leistungspunkte

90 Leistungspunkte (credits)

Der Masterstudiengang System Design

Ziele des Studiums

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

- System Design - Produkte und Prozesse sowie
- System Design - Spiel.

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

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

System Design - Produkte und Prozesse

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

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

Zu den Methodensammlungen gehört neben dem System Thinking auch das Game Thinking, welches einen transdisziplinären Ansatz für die Analyse als auch die optimierende Bearbeitung von Entschei-

dungs- und Problemlösungsprozessen liefert. Das Studium in diesem Schwerpunkt befähigt die Studierenden an sogenannten „Wicked Problems“ zu arbeiten und komplexe Systeme wie Produktsysteme, Prozesse, Regelwerke und Komponenten zu entwickeln. Mit der Methode des System Thinkings werden die Bedingungen analysiert, dynamische Verknüpfungen erkannt, sowie Prinzipien und Prozesse vermittelt. Dabei dient das System Thinking auch zur Förderung der Empathie um Gesamtzusammenhängen und Themen erkennen und formulieren zu können.

System Design - Spiel

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

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

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

Masterstudiengang System Design

Studienplanübersicht über die Module im 1. bis 3. Semester

Modulbezeichnung	Art	1. Semester			2. Semester			3. Semester		
		Form	SWS	LP	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
1 Designprojekt Einführung	WP	PS	6	16						
2 Methoden und Diskurse	P	SL/PÜ	2/1	5						
3 Wahlpflichtmodul 1	WP	PÜ/StA	2	5						
4 AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2						
5 AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2						
6 Designprojekt	WP				PS	8	20			
7 Wahlpflichtmodul 2	WP				PÜ/StA	2	5			
8 Wahlpflichtmodul 3	WP				PÜ/StA	2	5			
9 Masterarbeit	P							MA		25
10 Masterseminar / Abschlusskolloquium	P							PS	2	5
Summe Semester			2/13	30		0/12	30		0/2	30
Summe Studium										90

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)

Angebote für die Wahlpflichtmodule WP1, WP2 und WP3

Den Studierenden werden im Sommersemester zwei und im Wintersemester vier Wahlpflichtmodule zur Auswahl angeboten. Es sind insgesamt drei Module jeweils mit 5 Leistungspunkten zu absolvieren. Die im jeweiligen Semester angebotenen Module werden im Rahmen der Lehreinsatzplanung festgelegt. Die ausgewiesenen Module stellen das mögliche Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus weitere Modulangebote beschließen.

Modulbezeichnung
1 Theorie – Ästhetik (PÜ)
2 Theorie - Soziologie - Systemtheorie (PÜ)
3 Theorie - Gesellschaft und Politik (PÜ)
4 Berufliche Strategien (StA)
5 Game Thinking (StA)
6 System Thinking (StA)

Masterstudiengang System Design
Varianten zu AWE 1 und AWE 2

Variante 1	LP
AWE-Modul 1	2
AWE-Modul 2	2

LP=
Leistungspunkte (ECTS)

Variante 2	LP
Englisch (Oberstufe 1 oder 2)	2
AWE-Modul	2

Variante 3	LP
Englisch (Oberstufe 1 oder 2) <u>oder</u> Französisch/Russisch/Spanisch (Mittelstufe 3)	4

Variante 4	LP
Deutsch als Fremdsprache (Oberstufe 1)	4

Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design (Auszug)

Zulassungsverfahren und Eignungstest

Für den konsekutiven Masterstudiengang System Design ist für den Studienzugang eine studiengangbezogene Eignung nachzuweisen.

Der Termin für die Bewerbung zur Teilnahme am Eignungstest wird rechtzeitig auf der Webseite des Studiengangs bekannt gegeben. Die Bewerbung muss über das Online-Eignungstestportal des Studiengangs System Design auf Servern der HTW Berlin erfolgen.

Die Bewerbung zur Teilnahme am Eignungstest umfasst Folgendes:

- a) Fristgerechte Registrierung für den Eignungstest über das Online-Eignungstestportal,
- b) Bearbeitung des Online-Fragebogen zu Vorerfahrungen, Motivationen und Zielen,
- c) Exposé zum Vorhaben im Rahmen des Masterstudiums in Text und Bild,
- d) ausführliches Portfolio,
- e) Bachelorarbeit (soweit vorhanden).

Exposé zum Vorhaben

Das Exposé soll ein Vorhaben, welches im Rahmen des Masterstudiums durchgeführt werden kann, in Text und Bild veranschaulichen. Es soll mindestens einen Umfang von drei A4-Seiten haben.

Das Exposé sollte mindestens folgende Punkte beinhalten:

- Titel des Vorhabens,
- Angaben zum gewählten Schwerpunkt,
- Kurzbeschreibung des Vorhabens als Abriss,
- vertiefende Beschreibung des Inhaltes und der Gegenstände der geplanten Arbeit,
- Abbildungen wie Fotos, Skizzen, Diagramme u. ä.,
- Beschreibung der geplanten Vorgehensweise über den gesamten Zeitraum der Bearbeitung,
- Angaben zum Umfang und Auflistung der geplanten Ergebnisse.

Eignungstest

Der Eignungstest wird einmal im Jahr durchgeführt. Der Eignungstest findet in der Regel im 4. Quartal jedes Jahres statt. Das genaue Datum des Eignungstests wird den Bewerber_innen über das Online-Eignungstestportal mitgeteilt. In einzelnen Fällen kann die Auswahlkommission einen Nachprüfungstermin beschließen.

Zum Eignungstest wird zugelassen, wer durch die

eingereichten Unterlagen eine entsprechende Eignung für den Studiengang System Design nachweisen kann.

Der Eignungstest ist ein Prüfungsgespräch und bezieht sich auf die Vorhabenbeschreibung und weitere zur Bewerbung eingereichten Unterlagen. Die im Online-Eignungstestportal eingereichten Bewerbungsunterlagen werden auf Servern der HTW Berlin gespeichert.

Bewertungskriterien für das Exposé zum Vorhaben und für den Eignungstest

Im Exposé zum Vorhaben soll erkennbar sein, dass der Lösungsansatz einer Entwurfsaufgabe umfassend und systematisch entwickelt wird. Es sollen konzeptionelle Fähigkeiten und eigenständige Ansätze nachgewiesen werden.

Über die spezifische Eignung entscheidet die Auswahlkommission für den Studiengang System Design nach Maßgabe der eingereichten Bewerbungsunterlagen und einer in einem Prüfungsgespräch festgestellten Eignung für das beantragte Studium.

Folgende Schwerpunkte werden im Exposé zum Vorhaben und im Eignungstest bewertet:

- a) Befähigung zu konzeptionellem und gestalterischem Arbeiten,
- b) Befähigung zur Umsetzung von Ideen und Konzeptionen in Bezug auf den gewählten Schwerpunkt,
- c) Nachweis einer analytischen und systematischen Umsetzung der selbstgewählten Aufgabenstellung.

Wiederholung des Verfahrens

Das Verfahren kann zweimal wiederholt werden.

Geltungsdauer des bestandenen Eignungstests

Die Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für den auf die Feststellung folgenden Immatrikulationstermin. Auf Antrag kann im Einzelfall eine Verlängerung der Gültigkeit des Nachweises der studiengangbezogenen Eignung durch die Auswahlkommission gewährt werden.

Zugangsvoraussetzungen und Auswahlverfahren für den konsekutiven Masterstudiengang System Design

Zugangsvoraussetzungen

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

Über die Vergleichbarkeit erster akademischer Abschlüsse entscheidet die Auswahlkommission. Das Verfahren der Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung ist in der Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung festgelegt.

Auswahlverfahren

Die Vergabe der Studienplätze erfolgt nach folgenden Auswahlkriterien:

- a) die Durchschnittsnote des ersten akademischen Hochschulabschlusses als Faktor X1 und
- b) das Ergebnis der berufspraktischen Erfahrungen mit Bezug zu den Programminhalten des Masterstudienganges System Design nach dem ersten akademischen Abschluss als Faktor X2 und
- c) die gewichtete Bewertung des Studienfaches des vorangegangenen Studiengangs, der über die fachspezifische Motivation und Eignung Auskunft gibt als Faktor X3.

Die Auswahl der Bewerber_innen erfolgt aufgrund der Rangfolge, die sich aus der folgenden Formel ergibt:

$$X = 0,60 (X1) + 0,20 (X2) + 0,20 (X3).$$

Bewertung der berufspraktischen Erfahrungen

Die Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrungen mit Bezug zu den Programminhalten des konsekutiven Masterstudienganges System Design nach dem ersten akademischen Abschluss wird nach folgendem Schema bewertet:

Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrung	Note/Faktor X ₂
Mind. 3-jährige, einschlägige berufl. Tätigkeit	1,0
Mind. 2-jährige, einschlägige berufl. Tätigkeit	1,6
Mind. 1-jährige, einschlägige berufl. Tätigkeit	2,6
Mind. sechsmonatige, einschlägige berufliche Tätigkeit oder mind. sechsmonatiges Praktikum im Ausland oder besonderes berufliches, außerberufliches oder außeruniversitäres Engagement	3,6

Erfüllt ein oder eine Bewerber_in mehrere der angegebenen Festlegungen, so wird diejenige mit der besten Note berücksichtigt. Wird gar keine Festlegung erfüllt, so erfolgt eine Bewertung mit der Note 4,0 im Zulassungsverfahren.

Die Bewertung der Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrung erfolgt durch die Auswahlkommission.

Bewertung der Studienmodule bzw. Studienfächer

Die Bewertung des Studienfaches/Studiengangs, der über die fachspezifische Motivation und Eignung Auskunft gibt, wird nach folgendem Schema vorgenommen:

Studienfächer/Studiengänge	Note/Faktor X ₃
Studiengänge Game Design oder Industrial Design	1,0
Sonstige künstlerische Studiengänge, Design-Studiengänge, Architektur	1,6
Informatik-Studiengänge, ingenieurwissenschaftliche Studiengänge, geisteswissenschaftliche Studiengänge	2,6

Werden mehrere Kriterien erfüllt, wird der Studiengang mit dem besten Faktor im Zulassungsverfahren berücksichtigt. Wird kein Kriterium erfüllt, so erfolgt eine Bewertung des Studienfaches mit der Note 4,0 im Zulassungsverfahren.

Die inhaltliche Bewertung der Studienfächer/Studiengänge, bei anderen als den oben genannten, erfolgt durch die Auswahlkommission.

Der Masterstudiengang System Design

Standort

Campus Wilhelminenhof

Wilhelminenhofstr. 75A
12459 Berlin
Gebäude A2

Sekretariat

Tel. +49 30 5019-2151

Homepage des Fachbereichs

www.f5.htw-berlin.de

Homepage des Studiengangs

systemdesign.htw-berlin.de

Impressum:

Allgemeine Studienberatung

Treskowallee 8
10318 Berlin