

# HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

## Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

## Game Design

im Fachbereich 4 Wirtschaftswissenschaften II  
vom 04. Februar 2009<sup>1</sup> unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung  
vom 11. Mai 2011<sup>2</sup>

### nichtamtliche Lesefassung

(verbindlich sind die in den Amtlichen Mitteilungsblättern der HTW veröffentlichten Fassungen)

### Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung
- § 3 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen
- § 4 Modulprüfungen
- § 5 Beurteilung des Fachpraktikums und des Praxisprojekts
- § 6 Bachelorarbeit
- § 7 Bachelorseminar/ Kolloquium
- § 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis
- § 9 Berechnung des Gesamtprädikates
- § 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

### Anlagen der Ordnung

- |                  |   |
|------------------|---|
| Anlage 1         | Muster des Bachelorzeugnisses in deutscher Sprache  |
| Anlage 2         | Muster des Bachelorzeugnisses in englischer Sprache |
| Anlage 3a und 3b | Muster der Bachelorurkunde in deutscher Sprache     |
| Anlage 4a und 4b | Muster der Bachelorurkunde in englischer Sprache    |
| Anlage 5         | Muster des Diploma Supplements in deutscher Sprache |

---

<sup>1</sup> HTW AmtlMittBl. Nr. 16/09 S. 258 ff.

<sup>2</sup> HTW AmtlMittBl. Nr. 41/11 S. 657 ff.

## **§ 1 Geltungsbereich**

(1) Diese Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design immatrikuliert werden.

(2) Diese Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

## **§ 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung**

(1) Die Grundsätze für Prüfungsordnungen der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenprüfungsordnung - RPO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

## **§ 3 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen**

(1) Leistungsnachweise können schriftlich und/oder mündlich erbracht werden. Die jeweils möglichen Formen der Leistungsnachweise sind in den ausführlichen Modulbeschreibungen festgelegt, die jeweils erforderliche Form im Semester wird von dem oder der Prüfenden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

(2) Leistungsnachweise sind in der Regel in der Unterrichtssprache des jeweiligen Moduls zu erbringen. Diese ist in den Modulbeschreibungen festgelegt. Das Ablegen von Leistungsnachweisen in einer anderen als der Unterrichtssprache bedarf des Einvernehmens zwischen dem Studenten/der Studentin und dem oder der Prüfenden. Das Einvernehmen ist zu Beginn des Semesters jeweils schriftlich herzustellen.

## **§ 4 Modulprüfungen**

(1) Für nachfolgend genannte modulbegleitend geprüfte Studienleistungen erfolgt eine undifferenzierte Leistungsbeurteilung:

- Praxisphase 2: Fachpraktikum (B28)

Alle anderen Module werden differenziert bewertet.

(2) Für nachfolgend genannte Module, in denen der zu erbringende Leistungsnachweis aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht, wird lediglich eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten:

- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
- B30 Recht

(3) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Leistungsnachweisen so wird die Modulnote durch die Bildung eines gewogenen Mittels der einzelnen Leistungsbeurteilungen ermittelt, wobei die Gewichtung der Teilnoten entsprechend der Anzahl der Semesterwochenstunden für die einzelnen Lehrveranstaltungen berechnet wird.

(4) Module, die aus mehreren Units bestehen, bilden eine didaktische Einheit und führen zu einer einheitlichen Modulnote.

(5) Die Anzahl der mit den einzelnen Modulen jeweils zu erwerbenden Leistungspunkte sind in der Anlage 3 der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.

(6) Wurde die Prüfung in einem Wahlpflichtmodul bestanden, kann dieses nicht mehr durch ein anderes Wahlpflichtmodul ersetzt werden

(7) Die Zulassung zu einer Prüfung oder zur Erbringung einer modulbegleitend geprüften Studienleistung setzt die Belegung des entsprechenden Moduls gemäß Hochschulordnung voraus.

## **§ 5 Beurteilung des Fachpraktikums und des Praxisprojekts**

(1) Das Praxisprojekt (B25 Praxisphase 1) wird entsprechend Anlage 4A der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design differenziert bewertet.

(2) Das Fachpraktikum (B28 Praxisphase 2) wird undifferenziert bewertet. Das Fachpraktikum ist erfolgreich absolviert, wenn alle Nachweise gemäß Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design Anlage 4B erbracht sind.

## **§ 6 Bachelorarbeit**

(1) Der Prüfungsausschuss des Studiengangs bestätigt durch Unterschrift des/der Vorsitzenden das von dem/der Studierenden gewählte Thema, und er legt den Bearbeitungsbeginn und die Bearbeitungsfrist sowie die betreuenden Prüfer/Prüferinnen schriftlich fest. Der Anmeldeschluss für die Bachelorarbeit in der Prüfungsverwaltung ist das jeweils festgelegte Ende der Vorlesungszeit des 6. Studienplansemesters. Die Zulassungen durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 6. Studienplansemesters zu erfolgen.

(2) Voraussetzung für die Anmeldung zur Bachelorarbeit ist der Nachweis von 150 Leistungspunkten aus dem 1. – 5. Studienplansemester. Ein Kandidat oder eine Kandidatin kann auch zugelassen werden, wenn er oder sie Studienleistungen im Gesamtumfang von bis zu maximal **6** Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im 7. Studienplansemester möglich und zu erwarten ist.

(3) Die Bachelorarbeit befasst sich mit einem Thema aus dem Praxisprojekt, aus dem Fachpraktikum, oder einem frei gewählten Thema. Hiervon ist eine schriftliche Ausarbeitung anzufertigen. Die Bachelorarbeit kann als Gruppenarbeit mit bis zu 3 Personen durchgeführt werden. In jedem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Prüflinge abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein.

(4) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 Leistungspunkten.

(5) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit umfasst maximal **18** Wochen. Die Bachelorarbeit ist zum Ende der **18.** Woche des 7. Studienplansemesters in dreifacher Ausfertigung abzugeben.

## **§ 7 Bachelorseminar/ Kolloquium**

(1) Zur Prüfung im Bachelorseminar/Kolloquium wird zugelassen, wer die Bachelorarbeit erfolgreich erstellt hat und mit ihr einschließlich 207 Leistungspunkte im Bachelorstudiengang Game Design nachweisen kann.

(2) Die Modulprüfung zum Bachelorseminar bezieht sich auf den Gegenstand der Bachelorarbeit und ordnet diesen in den Kontext des Bachelorstudienganges Game Design ein. In dieser Prüfung soll der/die Studierende zeigen, dass er/sie in der Lage ist, einen komplexen Sachverhalt in kurzer Zeit darzustellen und seine/ihre Argumentation gegen Kritik zu verteidigen. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die bearbeiteten Bachelorarbeiten vorgestellt.

(3) Mindestens zwei Prüfer der Prüfungskommission müssen zum Kolloquium anwesend sein. Einer der beiden Prüfer oder weitere Prüfer können per Videokonferenz zugeschaltet werden.

## § 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

Folgende Modulnoten werden im Bachelorzeugnis zu einer fachspezifischen Modulgruppe mit eigenem Namen zusammengefasst. Die Note dieser Modulgruppe wird durch die Bildung des gewogenen Mittels aufgrund der Leistungspunkte der einzelnen Modulnoten ermittelt.

- B1 Grundlehre Informatik 1 und B7 Grundlehre Informatik 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Informatik**,
- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen und B15 Technische Grundlagen des Spiels bilden die Modulgruppe **Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen**,
- B3 Grundlehre Gestaltung 1 und B8 Grundlehre Gestaltung 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**,
- B9 Theoretische Grundlagen 1 und B13 Theoretische Grundlagen 2 bilden die Modulgruppe **Kommunikation, Psychologie und Soziologie**,
- B6 (Fremdsprache 1) und B12 (Fremdsprache 2) und ggf. B23 und B27 (vertiefte Fremdsprache) bilden die Modulgruppe **(Bezeichnung der gewählten Fremdsprache)**
- B17 Entwurfsprojekte 1 und B24 Entwurfsprojekte 2 bilden die Modulgruppe **Entwurfsprojekte**
- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt wird zu **Praxisprojekt: (Titel)**

## § 9 Berechnung des Gesamtprädikates

(1) Die Bestimmung des Gesamtprädikats ergibt sich gem. RPO aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes Mittel der Teilnoten ( $X_1, X_2, X_3$ ) nach folgender Formel auf die zweite Stelle hinter dem Komma berechnet und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird:

$$X = 0,80 \cdot X_1 + 0,15 \cdot X_2 + 0,05 \cdot X_3.$$

Die Teilnoten sind:

- der gewogene Mittelwert der differenziert bewerteten Module (Größe  $X_1$  - gemäß nachfolgender Tabelle in Abs. 2); dabei werden die ersten beiden Stellen nach dem Komma berechnet,
- die Note der Bachelorarbeit (Größe  $X_2$ ) und
- die Modulnote des Bachelorseminars/Kolloquiums (Größe  $X_3$ ).

(2) Die Berechnung der Größe  $X_1$  für das Gesamtprädikat erfolgt durch die Bildung eines gewogenen Mittels aller Module aufgrund der Anzahl der jeweiligen Leistungspunkte.

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

- Darin bedeuten:
- $F_i$ : Die Fachnoten der einzelnen Module,
  - $a_i$ : Die Wichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

(3) Die Wichtungsfaktoren der einzelnen Module sind in folgender Tabelle aufgeführt:

<b>Titel der Module</b>	<b>Wichtungsfaktor a<sub>i</sub></b>
Grundlehre Informatik 1	5
Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen	5
Grundlehre Gestaltung 1	6
Theorie des Spiels und der Medien	6
Medienwirtschaft	4
Fremdsprache 1	4
Grundlehre Informatik 2	5
Grundlehre Gestaltung 2	6
Theoretische Grundlagen 1	5
Digitales Gestalten	5
Kreatives Schreiben	5
Fremdsprachen 2	4
Theoretische Grundlagen 2	5
Interaktionsdesign	5
Technisch Grundlagen des Spiels	5
Einführung in 3D-Design	5
Entwurfsprojekt 1	6
Produktionskunde	5
Szenisches Schreiben	6
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Wahlpflichtmodul 3	5
AWE 1	2
Entwurfsprojekt 2	6
Praxisphase 1: Praxisprojekt	23
Wahlpflichtmodul 4	5
AWE 2	2
Präsentation und Portfolio	5
Wahlpflichtmodul 5	5
Wahlpflichtmodul 6	5
Recht	5
<b>Summe Leistungspunkte</b>	<b>170</b>

(4) Muster des Bachelorzeugnisses sind als Anlagen 1 und 2 Bestandteil dieser Ordnung. Die Studierenden erhalten sowohl ein Zeugnis in deutscher als auch in englischer Sprache.

(5) Gleichzeitig wird mit dem Bachelorzeugnis eine Urkunde ausgehändigt, mit der die Verleihung des akademischen Grades Bachelor of Arts (B.A.) bescheinigt wird. Je ein Muster der Bachelorurkunde in deutscher und englischer Sprache sind als Anlagen 3a und 3b bzw. 4a und 4b Bestandteile dieser Ordnung.

(5) Gleichzeitig wird mit dem Bachelorzeugnis ein Diploma Supplement in deutscher und englischer Sprache ausgehändigt. Ein Muster des Diploma Supplements in deutscher Sprache ist als Anlage 5 Bestandteil dieser Ordnung.

### **§ 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung**

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 01. Oktober 2009 in Kraft.



**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

*University of Applied Sciences*

# Bachelorzeugnis

## Bachelor's Degree – Grade Transcript

Herr/Frau \_\_\_\_\_

geboren am \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

hat sein/ihr Studium  
im Bachelorstudiengang

### **Game Design**

an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin  
erfolgreich absolviert.

Gesamtprädikat des Bachelorstudiums:

»

«

<Stempel>

Berlin,

Der/Die Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Der Dekan/Die Dekanin

## **Bachelorzeugnis für Frau/Herrn**

### **Die Leistungen der einzelnen Module werden wie folgt beurteilt:**

#### **Pflichtmodule:**

Grundlehre Gestaltung  
Digitales Gestalten  
Einführung in 3D-Design  
Theorie des Spiels und der Medien  
Kreatives Schreiben  
Szenisches Schreiben  
Interaktionsdesign  
Entwurfsprojekte

Kommunikation, Psychologie und Soziologie  
Präsentation und Portfolio  
Grundlehre Informatik  
Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen  
Medienwirtschaft  
Produktionskunde  
Recht

#### **Wahlpflichtmodule oder Fachrichtung Gestaltung oder Fachrichtung Konzeption:**

(Wahlpflichtmodul 1)  
(Wahlpflichtmodul 2)  
(Wahlpflichtmodul 3)  
(Wahlpflichtmodul 4)  
(Wahlpflichtmodul 5)  
(Wahlpflichtmodul 6)

#### **Praxisprojekt:**

(Titel)

#### **(Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule)**

(Fremdsprache)

### **Thema der Bachelorthesis:**

\* Anerkannte Leistungen

### **Beurteilung der Bachelorarbeit:**

Mögliche  
Leistungsbeurteilungen  
(Modulnoten): sehr gut, gut,  
befriedigend, ausreichend.

### **Beurteilung des Bachelorseminars/Kolloquiums:**

Mögliches Gesamtprädikat  
"mit Auszeichnung",  
"sehr gut", "gut",  
"befriedigend", "ausreichend".

Das Bachelorstudium wurde  
nach der Prüfungsordnung  
vom 04.02.2009 veröffentlicht  
im Amtlichen Mitteilungsblatt  
der HTW Berlin Nr. \_\_\_\_ vom  
\_\_\_\_\_, absolviert.



**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

*University of Applied Sciences*

# Bachelorzeugnis

## Bachelor's Degree – Grade Transcript

**This is to certify that**

Ms/Mr \_\_\_\_\_

born on \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

has completed the Bachelor's degree course in

**Game Design**

at the Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences.

Overall grade achieved in the Bachelor's degree course:

»

«

Berlin, JJJJ-MM-TT

<Seal>

Head of Examination Board

Dean

**Grade Transcript for Ms/Mr**

---

This certificate has also been issued in the German language.



**Grades achieved in degree module:**

Principles of Design  
Digital Design  
Introduction to 3D-Design  
Game and Media Theory  
Creative Writing  
Creative Writing for Drama  
Interaction Design  
Design Projects

Communication, Psychology and Sociology  
Presentation and Portfolio  
Principles of Computing  
Technical/Scientific Principles  
Business of New Media  
Producing  
Law

**Elective Modules or Specialisation in Design or Specialisation in Conceptualisation:**

(Option 1)  
(Option 2)  
(Option 3)  
(Option 4)  
(Option 5)  
(Option 6)

\_\_\_\_\_

**Practical Projects:**

(Title)

\_\_\_\_\_

**Additional General Studies Modules:**

(Foreign Language)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\* Grade recognised

Possible grades in degree modules:  
very good (A), good (B), satisfactory (C), sufficient (D).

**Topic of thesis:**

Possible overall grades:  
"excellent", "very good", "good", "satisfactory", "sufficient".

**Assessment of thesis:**

The Master´s degree course has been completed in accordance with the Examination Standards in effect on 04.02.2009 published in Amtliches Mitteilungsblatt der HTW (Official Information Bulletin), No. \_\_\_\_\_ of \_\_\_\_\_.

**Assessment of oral Bachelor`s seminar/ degree examination:**

**Bachelorurkunde**

***Bachelor's Degree Certificate***

Frau **Maxima Mustermann**

geboren am \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

hat ihr Studium

im Bachelorstudiengang

**Game Design**

erfolgreich absolviert.

Ihr wird der akademische Grad

**Bachelor of Arts (B.A.)**

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Präsesiegel)



**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

*University of Applied Sciences*

# **Bachelorurkunde**

## ***Bachelor's Degree Certificate***

Herr **Maxim Mustermann**

geboren am \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

hat sein Studium

im Bachelorstudiengang

**Game Design**

erfolgreich absolviert.

Ihm wird der akademische Grad

**Bachelor of Arts (B.A.)**

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Präsesiegel)



**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

*University of Applied Sciences*

# **Bachelorurkunde**

## ***Bachelor's Degree Certificate***

This is to certify that

Ms **Maxima Mustermann**

born on \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

has completed the Bachelor's degree course in

**Game Design**

She has been awarded the academic degree

**Bachelor of Arts (B.A.)**

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

---

This certificate has also been issued in the German language.



**Hochschule für Technik  
und Wirtschaft Berlin**

*University of Applied Sciences*

# **Bachelorurkunde**

## ***Bachelor's Degree Certificate***

This is to certify that

Mr **Maxim Mustermann**

born on \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_

has completed the Bachelor's degree course in

**Game Design**

He has been awarded the academic degree

**Bachelor of Arts (B.A.)**

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

\_\_\_\_\_  
This certificate has also been issued in the German language.

# HTW Berlin Diploma Supplement - Bachelor Game Design -

## **1 Inhaber/ Inhaberin der Qualifikation**

1.1 Familienname

1.2 Vorname

1.3 Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland

1.4 Zulassungsnummer

## **2 Qualifikation**

2.1 Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben  
Bachelor of Arts

Qualifikation |abgekürzt  
B.A.

Bezeichnung des Titels (ausgeschrieben und abgekürzt)  
n.a.

2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation  
Game Design

2.3 Name der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat  
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Fachbereich  
Fachbereich 4, Wirtschaftswissenschaften II

Status Typ/Trägerschaft)  
Fachhochschule (FH)  
University of Applied Sciences

Status (Control) | Status Trägerschaft  
staatlich

2.4 Name der Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat  
siehe 2.3

2.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)  
Deutsch

## **3 Ebene der Qualifikation**

3.1 Ebene der Qualifikation  
Erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss an einer wissenschaftlichen Hochschule (siehe Abschnitte 8.1 und 8.4.1) inklusive einer Bachelorarbeit

3.2 Dauer des Studiums (Regelstudienzeit)  
Regelstudienzeit: 7 Semester (3,5 Jahre)  
Workload: 6.300 Stunden

credit points nach ECTS: 210 cp  
davon Fachpraktikum 25 cp und Bachelorarbeit 12 cp

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- allgemeine Hochschulreife oder Fachhochschulreife\_oder Fachgebundene Studienberechtigung nach § 11 Berliner Hochschulgesetz (s. Abschnitt 8.7)
- Hausaufgabe und Arbeitsproben
- studiengangbezogener Eignungstest

**4 Studieninhalte und erzielte Ergebnisse**

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Anforderungen des Studienganges/Qualifikationsprofil des Absolventen/der Absolventin

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

Studienzusammensetzung:

- obligatorisches Kernstudium: 93 cp
- optionale Wahl- und Projektmodule: 54 cp
- Praxisphasen Praxisprojekt und Fachpraktikum: 48 cp
- Bachelorarbeit inklusive Kolloquium: 15 cp

4.3 Einzelheiten zum Studiengang

Siehe „Bachelorzeugnis“ für weitere Details zu den absolvierten Schwerpunktfächern und dem Thema der Bachelorarbeit inklusive ihrer Benotungen.

4.4 Notensystem und Hinweise zur Vergabe von Noten

Note (i.v.H.*)	Bewertung		HTW grading	scheme
1,0 (≥ 90%)	sehr gut	eine hervorragende Leistung	A	very good
2,0 (≥ 75%)	gut	eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt	B	good
3,0 (≥ 60%)	befriedigend	eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht	C	satisfactory
4,0 (≥ 50%)	ausreichend	eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt	D	sufficient
5,0 (< 50%)	nicht ausreichend	eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt	F	fail

\*der erreichbaren Punktzahl

Zusammensetzung des Gesamtprädikats:  
80 % Modulnoten  
15 % Bachelorarbeit  
5 % Bachelorseminar und Kolloquium

4.5 Gesamtnote

- Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –

## **5 Status der Qualifikation**

5.1 Zugang zu weiterführenden Studien

Der Abschluss berechtigt zur Aufnahme eines Masterstudiums; die jeweilige Zulassungsordnung kann zusätzliche Voraussetzungen festlegen.

5.2 Beruflicher Status (vgl. Studienordnung/Einrichtungskriterien)

## **6 Weitere Angaben**

6.1 Weitere Angaben

Akkreditiert durch ACQUIN, Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungsinstitut e.V.

6.2 Informationsquellen für ergänzende Angaben

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

Studiengang: <http://idgd.HTW-berlin.de>

## **7 Zertifizierung**

Ort/Datum der Ausstellung

Berlin,

Dieses Diploma Supplement bezieht sich auf:

Urkunde über die Verleihung des Grades vom  
Zeugnis über die Verleihung des Grades vom

Certifying Official  
Official Post

Stempel/Unterschrift

Prüfungsausschussvorsitzende/r