

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 13. April 2011¹ unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung
vom 18. Februar 2014²

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 der Praxisphasen
- § 6 Bachelorarbeit
- § 7 Bachelorseminar/Kolloquium
- § 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis
- § 9 Berechnung des Gesamtprädikates
- § 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung
- § 11 Außer-Kraft-Treten

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 |

¹ HTW AmtlMittBl. Nr. 28/11 S. 418 ff.

² HTW AmtlMittBl. Nr. 09/14 S. 243 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

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 und/oder praktisch erbracht werden. Die jeweils möglichen Formen der Leistungsnachweise sind im Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ 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 Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ festgelegt. Das Ablegen von Leistungsnachweisen in einer anderen als der Unterrichtssprache bedarf des Einverständnisses zwischen dem Studenten/der Studentin und dem oder der Prüfenden. Das Einverständnis 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:

- Projektmodul A (B17)
- Projektmodul B (B23)
- Praxisphase 1: Praxisprojekt (B25)

- (3) Jedes Modul schließt mit einer Modulprüfung ab. Gehen in die Modulprüfung modulbegleitend geprüften Studienleistungen ein, so wird die Modulnote durch die Bildung eines gewogenen Mittels der einzelnen Leistungsbeurteilungen ermittelt, wobei die Gewichtung der Teilnoten im Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design“ festgelegt ist.

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

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

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

§ 5 Beurteilung der Praxisphasen

- (1) Das Modul B 25 Praxisphase 1: Praxisprojekt wird entsprechend Anlage 4A der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design differenziert bewertet.
- (2) Das Modul B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum 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 Abgabetermin sowie die betreuenden Prüfer/Prüferinnen schriftlich fest.
- (2) Der Anmeldeschluss für die Bachelorarbeit in der Prüfungsverwaltung ist das Ende der 1. Woche des 7. Studienplansemesters. Die Zulassungen durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende der 7. Woche des 7. Studienplansemesters zu erfolgen.
- (3) Zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von mindestens 170 Leistungspunkten erfolgreich abgeschlossen hat. Ein Kandidat oder eine Kandidatin kann auch zugelassen werden, wenn:
 - a) er oder sie Module im Gesamtumfang von bis zu vier Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und
 - b) der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im Semester, in dem die Bachelorarbeit geschrieben wird, möglich und zu erwarten ist und
 - c) Art und Umfang der noch fehlenden Module die Anfertigung der Bachelorarbeit fachlich und zeitlich nicht wesentlich beeinträchtigen.
- (4) Die Bachelorarbeit befasst sich mit einem Thema aus den Praxisphasen (Praxisprojekt oder 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.
- (5) Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 Leistungspunkten.
- (6) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit umfasst maximal 10 Wochen. Die Bachelorarbeit ist zum Abgabetermin in der Fachbereichsverwaltung in schriftlicher und elektronischer Form gemäß § 23 Abs. 7 der RStPO einzureichen.

§ 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 sowie das vom Studierenden während des Studiums erarbeitete Portfolio 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 Spielentwurf 1 und B7 Spielentwurf 2 bilden die Modulgruppe Spielentwurf
- B3 Grundlehre Informatik und B9 Spieltechnologie 1 und B14 Spieltechnologie 2 bilden die Modulgruppe **Game Technology**,
- B4 Digitale Werkzeuge 1 und B10 Digitale Werkzeuge 2 bilden die Modulgruppe **Digitale Werkzeuge**,
- B2 Grundlehre Gestaltung 1 und B8 Grundlehre Gestaltung 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**,
- B5 Theorien des Spiels 1, B11 Theorien des Spiels 2 und B15 Theorien des Spiels 3 bilden die Modulgruppe **Theorien des Spiels**,
- B6 (Fremdsprache 1) und B12 (Fremdsprache 2) und ggf. B32 und B33 (vertiefte Fremdsprache) bilden die Modulgruppe , »Name« der Fremdsprache,
- B16 Produktionskunde 1 und B22 Produktionskunde 2 bilden die Modulgruppe **Produktionskunde**,
- B17 Projektmodul A und B23 Projektmodul B bilden die Modulgruppe **Projektarbeit**,
- 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 (X₁, X₂, X₃) nach folgender Formel auf die zweite Stelle hinter dem Komma berechnet und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird:

$$X = 0,75 \cdot X_1 + 0,15 \cdot X_2 + 0,10 \cdot X_3.$$

Die Teilnoten sind:

- der gewogene Mittelwert der differenziert bewerteten Module (Größe X₁ - gemäß nachfolgender Tabelle in Abs. 2); dabei werden die ersten beiden Stellen nach dem Komma berechnet,
- die Note der Bachelorarbeit (Größe X₂) und
- die Modulnote des Bachelorseminars/Kolloquiums (Größe X₃).

(2) Die Berechnung der Größe X₁ 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 Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

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

Titel der Module	Gewichtungsfaktor a_i
Spielentwurf 1	5
Grundlehre Gestaltung 1	6
Grundlehre Informatik	5
Digitale Werkzeuge 1	5
Theorien des Spiels 1	5

Fremdsprache 1	4
Spielentwurf 2	5
Grundlehre Gestaltung 2	6
Spieltechnologie 1	5
Digitale Werkzeuge 2	5
Theorien des Spiels 2	5
Fremdsprache 2	4

Titel der Module	Gewichtungsfaktor a_i
3D Modellierung	5
Spieltechnologie 2	5
Theorien des Spiels 3	5
Produktionskunde 1	5
Projektmodul A	10
Produktionskunde 2	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Wahlpflichtmodul 3	5
Projektmodul B	10
Praxisphase 1: Praxisprojekt	20
Wahlpflichtmodul 4	5
Wahlpflichtmodul 5	5
Recht	5
Wahlpflichtmodul 6	5
Präsentation und Portfolio	6
AWE-Modul 1	2
AWE-Modul 2	2
Summe Leistungspunkte	170

(4) Muster des Bachelorzeugnisses sind als Anlagen 1 und 2 Bestandteil dieser Ordnung. Die Absolventen 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.

(6) 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 1. Oktober 2011 in Kraft.

§ 11 Außer-Kraft-Treten

Die Prüfungsordnung vom 4. Februar 2009 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin Nr. 16/09 vom 29. Juni 2009 tritt nach Überschreitung der Regelstudienzeit von vier Semestern mit Wirkung vom 31. März 2016 außer Kraft.

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorzeugnis

Frau/Herr _____

geboren am _____ in _____

hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

bestanden.

Gesamtprädikat des Bachelorstudiums:

» _____ «

Berlin, den

Der/Die Vorsitzende
des Prüfungsausschusses

Der Dekan/Die Dekanin

Bachelorzeugnis

für Frau/Herrn _____

Die Leistungen der einzelnen Module/Modulgruppen werden wie folgt beurteilt:

Lerngebiet Game System Design:

Spielentwurf

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Lerngebiet Game Art:

Grundlehre Gestaltung

3D Modellierung

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Lerngebiet Game Technology:

Game Technology

Digitale Werkzeuge

(ggf. Vertiefung Game Technology)
(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Lerngebiet Game Studies:

Theorien des Spiels

Lerngebiet Game Producing:

Produktionskunde

Recht

Präsentation und Portfolio

(ggf. Lerngebiet Level Design)

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Projektarbeit

Praxisprojekt: »Titel«

Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule

(1. Fremdsprache)

(ggf. AWE-Modul 1 oder 2. Fremdsprache)

(ggf. AWE-Modul 2 oder 2. Fremdsprache)

*) Anerkannte Leistung

Mögliche Leistungsbeurteilungen:
sehr gut, gut, befriedigend,
ausreichend.

Thema der Bachelorarbeit:

Mögliches Gesamtprädikat „mit
Auszeichnung“, „sehr gut“,
„gut“, „befriedigend“,
„ausreichend“.

Beurteilung der Bachelorarbeit:

Das Bachelorstudium wurde nach
der Prüfungsordnung vom
13.04.2011 veröffentlicht im
Amtlichen Mitteilungsblatt Nr.
_____ der HTW Berlin vom _____,
absolviert.

Beurteilung des Kolloquiums:

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

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,

<Seal>

Head of Examination Board

Dean

Grade Transcript for Ms / Mr _____

1. Grades achieved in degree module/module groups:

Lerngebiet Game System Design:

Game Play Design

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Lerngebiet Game Art:

Visual Development

3D Modelling

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Lerngebiet Game Technology:

Game Technology

Digital Tools

(ggf. Vertiefung Game Technology)

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Topic Cluster Game Studies:

Game Studies

Topic Cluster Game Producing:

Producing

Laws

Presentation and Portfolio

(ggf. Topic Cluster Level Design)

(ggf. dem Lerngebiet zugeordnete
Wahlpflichtmodule)

Project Work

Practical Projects: »Title«

Supplementary Modules:

(1. Foreign Language)

(ggf. Supplementary Modules 1 or 2. Foreign Language)

(ggf. Supplementary Modules 2 or 2. 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 degree examination has
been passed in accordance
with the Examination
Standards in effect on
13.04.2011 published in
Amtliches Mitteilungsblatt der
HTW (Official Information
Bulletin), No. ____ of ____.

Assessment of oral degree examination:

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorurkunde

Frau _____

geboren am _____ in _____

hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

bestanden.

Ihr wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelorurkunde

Herr _____
geboren am _____ in _____
hat das Bachelorstudium im

Bachelorstudiengang Game Design

bestanden.

Ihm wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

Diese Urkunde wurde auch in englischer Sprache ausgefertigt.

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Ms _____

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,

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

HTW

Hochschule
für Technik und Wirtschaft
Berlin

University of Applied
Sciences

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Mr _____

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,

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. Familienname

1.2 Vorname

1.3 Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland

1.4 Matrikelnummer

2 Qualifikation

2.1 Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben
Bachelor of Arts

abgekürzt
B.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

Trägerschaft)
Hochschule (FH)
University of Applied Sciences (s. Abschnitt 8)

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 Fachhochschule (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 (cp) nach ECTS: 210

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

(s. Abschnitt 8.7)

4 Inhalt und Prüfungsergebnisse

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 Entwicklung digitaler Spiele und Unterhaltungssysteme Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu konzeptionieren, 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 Bereich der Spiel- und Unterhaltungsindustrie eingesetzt werden und diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch in Bereichen, in denen spielerische Anwendungen, Softwaresysteme und Medien entwickelt werden, wie der Werbung und anderen Branchen.

Studienzusammensetzung:

- | | |
|---|-------|
| - obligatorisches Kernstudium: | 88 cp |
| - optionale Wahl- und Projektmodule: | 54 cp |
| - minimale Fremdsprachengrundausbildung: | 8 cp |
| - Praxisphasen Praxisprojekt und Fachpraktikum: | 45 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*	Bewertung	grading	scheme
1,0 ($\geq 90\%$)	sehr gut eine hervorragende Leistung	A	very good
2,0 ($\geq 75\%$)	gut eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt	B	good
3,0 ($\geq 60\%$)	befriedigend eine Leistung, die den durchschnittlichen Anforderungen entspricht	C	satisfactory
4,0 ($\geq 50\%$)	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:

75 % Modulnoten

15 % Bachelorarbeit

10 % mündliche Abschlussprüfung (Kolloquium)

4.5 Gesamtnote

– Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –

5 Funktion 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 Beruflicher Status

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>

7 Zertifizierung Ort/Datum der Ausstellung
Berlin,

Dieses Diploma Supplement bezieht sich auf folgende Dokumente
Urkunde über die Verleihung des Grades vom
Zeugnis vom

Offizieller Stempel

Vorsitzende/r Prüfungsausschuss