

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studien- und Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Gestaltung und Kultur vom 1. Juli 2015¹
unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung vom 4. Juli 2018²

nichtamtliche Lesefassung

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

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung (RStPO - Ba/Ma)
- § 3 Vergabe von Studienplätzen
- § 4 Fachgebundene Studienberechtigung
- § 5 Ziele des Studiums
- § 6 Inhalt und Struktur des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit
- § 7 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation
- § 8 Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot
- § 9 Modulprüfungen
- § 10 Projekte A, B und C sowie Beurteilung der Projekte A, B und C
- § 11 Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums
- § 12 Designprojekt und Beurteilung des Designprojekts
- § 13 Bachelorarbeit
- § 14 Abschlusskolloquium
- § 15 Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis
- § 16 Berechnung des Gesamtprädikates
- § 17 Abschlussdokumente
- § 18 Übergangsregelungen
- § 19 Inkrafttreten/Veröffentlichung

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerlHG
- Anlage 2 Studienplanübersicht
- Anlage 3 Modulübersicht
- Anlage 4 Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul
- Anlage 5 Spezifika des Diploma Supplements
- Anlage 6 Äquivalenztabelle

¹ HTW AmtlMittBl. Nr. 37/15 S. 797 ff.

² HTW AmtlMittBl. Nr. 24/18 S. 355 ff.

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt für alle Studierenden, die nach Inkrafttreten dieser Ordnung am Fachbereich Gestaltung und Kultur der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design in das 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

(2) Ferner gilt diese Studien- und Prüfungsordnung für alle Studierenden, welche nach einem Hochschul- oder Studiengangwechsel aufgrund der Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen zeitlich so in den Studienverlauf eingeordnet werden, dass ihr Studienstand dem Personenkreis gemäß Abs. 1 entspricht.

(3) Die in § 17 festgelegten Übergangsregelungen gelten nur für Studierende, die nach der vorangegangenen Studienordnung des Bachelorstudiengangs Game Design vom 13. April 2011 (AMBl. HTW Berlin Nr. 28/11), zuletzt geändert am 18. Februar 2014 (AMBl. HTW Berlin Nr. 09/14), immatrikuliert wurden.

(4) Die Studien- und Prüfungsordnung wird ergänzt durch die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und die Auswahlordnung für Bachelorstudiengänge in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung (RStPO - Ba/Ma)

Die Grundsätze für Studien- und Prüfungsordnungen für Bachelor- und Masterstudiengänge der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudien- und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge – RStPO – Ba/Ma) in ihrer jeweils gültigen Fassung und die Praxisordnung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (PraxO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Vergabe von Studienplätzen

(1) Die Vergabe von Studienplätzen richtet sich nach dem Berliner Hochschulgesetz, dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung in Verbindung mit der Auswahlordnung für Bachelorstudiengänge in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Im Bachelorstudiengang Game Design wird gemäß der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung die Zulassung zum Studium vom Bestehen eines Eignungstests mit einer Hausaufgabe und einem Bewerbungsgespräch abhängig gemacht. Festlegungen dazu sind in der Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

(1) Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 Abs. 2 BerlHG werden für den Bachelorstudiengang Game Design insbesondere die in Anlage 1 aufgeführten abgeschlossenen Berufsausbildungen als geeignet angesehen.

(2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den unter Absatz 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des Studienganges Game Design.

§ 5 Ziele des Studiums

(1) Das Praxis- und Portfolio-fokussierte Studium Game Design befähigt die Studierenden, auf internationalem Niveau Spielsysteme wie digitale Spiele, Gamification-Anwendungen und Systeme mit spielerischen Charakter zu konzeptionieren, zu gestalten und zu realisieren. Das Studium vermittelt Design-Methoden, künstlerische Arbeitsweisen, technische Verfahren sowie Workflows, Werkzeuge und wissenschaftlich-theoretische Kenntnisse und Fertigkeiten, um Spiele und Spielsysteme in kooperativen, multi-disziplinären Prozessen zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren, zu gestalten, zu realisieren und zu produzieren.

(2) Der Fokus des Studiums liegt auf der Vermittlung von fachlich-methodischen Kompetenzen wie z.B. künstlerischen und technischen Methoden für den Entwurf, die Gestaltung und technische Realisation von Spielen, Spielsystemen, Spielzeugen und verwandten interaktiven Systemen.

(3) Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von personalen, sozial-kommunikationen und aktivitäts- und umsetzungsorientierten Kompetenzen. Trainiert werden u.a. systematisches und zielorientiertes Denken und Handeln, der Umgang mit komplexen Systemen, die integrative Team- und Konfliktfähigkeit, kommunikative Fähigkeiten, die Reflexionsfähigkeit sowie das Qualitätsbewusstsein. Die Studierenden erlernen effiziente Selbstmanagement-Methoden, mit denen sie den individuellen Workflow systematisch konzipieren und strukturieren können und für die Teamarbeit nutzbar machen können.

(4) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventinnen und Absolventen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Die Absolventinnen bzw. der Absolventen verfügen über hohe konzeptionelle, gestalterische und technische Fertigkeiten. Sie sind von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Spiel-Produkten und Spielsystemen einsetzbar, u.a. im gesamten Bereich der Creative Industry sowie insbesondere in der Spiel- und Spielzeugentwicklung.

§ 6 Inhalt und Struktur des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

(1) Das Bachelorstudium ist ein Präsenzstudium und hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit). Es gliedert sich in ein Grundlagen-, Fach- und Praxisstudium.

(2) Das Studium wird im Einzelnen nach dem Studienplan in Anlage 2 durchgeführt und ist gemäß § 4 RStPO-Ba/Ma modularisiert. Der Studienplan in Anlage 2 nennt für jedes Modul die Modulbezeichnung, die Niveaustufe, die Form und Art des Modulangebots (Pflicht- / Wahlpflichtmodul), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS), die zugrunde liegende Lernzeit in zu vergebenden Leistungspunkten und die notwendigen und empfohlenen Voraussetzungen. In Anlage 2 sind die möglichen Wahlpflichtmodule aus dem Kerncurriculum und die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE) aufgelistet. Welche Module davon angeboten werden, beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn. Weiterhin enthält die Anlage 3 eine Liste aller Module des Bachelorstudiengangs Game Design.

(3) Für jedes Modul werden ferner Lernergebnisse und Kompetenzen festgelegt, die in Anlage 4 enthalten und Bestandteil dieser Ordnung sind. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in den Modulbeschreibungen für den Bachelorstudiengang Game Design. Die jährliche Arbeitsbelastung für den Studiengang beträgt 1.800 Arbeitsstunden.

(4) Im Grundlagen- und Fachstudium werden in den Lerngebieten konzeptionelle, künstlerisch-gestalterische, technische, spieltheoretische sowie ökonomische Grundlagen der Entwicklung von digitalen Spielen und verwandten Medien vermittelt. Weiterhin werden vertieftes Wissen und Fähigkeiten in Spielgestaltung, Design, Game Thinking und innovativen Technologien erreicht.

(5) Während des Fach- und Praxisstudiums können die Studierenden fünf Module aus dem Angebot an Wahlpflichtmodulen auswählen, sowie 4 Projekte durchführen. Besonderer Wert wird gelegt auf den Erwerb von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und Realisierung von digitalen Spielen und interaktiven Systemen.

§ 7 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

(1) Studienbeginn im Bachelorstudiengang Game Design ist einmal jährlich jeweils zum Wintersemester.

(2) Lehrveranstaltungen können ganz oder teilweise in englischer Sprache durchgeführt werden.

(3) Im Rahmen eines Wahlpflichtmoduls können die Studierenden im dritten Semester studiengangübergreifend ein interdisziplinäres Projekt absolvieren. Nach Maßgabe freier Plätze ist es auch gestattet ein interdisziplinäres (oder Makro-) Projekt mit mindestens fünf Leistungspunkten anderer Fachbereiche der HTW Berlin zu absolvieren.

(4) Das Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten (ECTS) ist ein integrativer Studienbestandteil und findet im fünften Semester statt. Die Durchführung des Fachpraktikums im Ausland wird empfohlen.

(5) Das 6. Semester ist als Mobilitätsfenster für ein Hochschulsesemester im In- oder Ausland vorgesehen.

(6) Im siebenten Semester findet parallel zur Bachelorarbeit das Designprojekt statt.

(7) Die Anfertigung der Bachelorarbeit und das Modul Abschlusskolloquium umfassen zusammen 15 Leistungspunkte. Das Modul Abschlusskolloquium besteht aus den Teilen „Seminar zur Bachelorarbeit“ und dem „Kolloquium“. Dieses Modul umfasst 3 Leistungspunkte.

(8) Das Studium ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle Module sowie die Bachelorarbeit und das Modul Abschlusskolloquium jeweils erfolgreich absolviert wurden.

§ 8 Ergänzendes allgemeinwissenschaftliches Lehrangebot

(1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE-Module) beträgt 12 Leistungspunkte. Davon entfallen 8 Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule (keine Fremdsprache).

(2) Abweichend von Abs. 1 können 12 Leistungspunkte für Fremdsprachen eingesetzt werden, wovon eine Fremdsprache im Umfang von 8 Leistungspunkten und eine zweite Fremdsprache im Umfang von 4 Leistungspunkten zu wählen ist.

(3) Abweichend von Abs. 1 und Abs. 2 kann der gesamte Umfang der AWE-Module auf eine vertiefende Ausbildung in der nach Abs. 1 gewählten Fremdsprache vorgesehen werden. Die möglichen Varianten sind Anlage 2 zu entnehmen.

(4) Gemäß Abs. 1 können Studierende, die ihre Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch erhalten haben, 8 Leistungspunkte in Deutsch als Fremdsprache (Mittelstufe 3 und Oberstufe 1) erwerben.

(5) Die nach Abs. 1 bis 4 gewählte/n Fremdsprache/n darf/dürfen nicht mit der Muttersprache des/der Studierenden identisch sein.

(6) Die erste Fremdsprache ist als Fachsprache Gestaltung, Technik oder Wirtschaft (Englisch) oder Wirtschaft (Französisch, Russisch, Spanisch) zu erlernen. Bei Hochschul- und Studiengangwechsel oder Spracherwerb im Mobilitätssemester werden für Französisch, Russisch und Spanisch als erste Fremdsprache auf dem jeweiligen Niveau auch die Fachsprachen Gestaltung und Technik anerkannt. Fremdsprachenkenntnisse auf Oberstufenniveau (ab GER C1) in Allgemeinsprache oder beliebiger anderer Fachsprache werden für Englisch auf die Fachsprachen Gestaltung, Technik oder Wirtschaft der Mittelstufe 3, für Französisch, Russisch und Spanisch auf die Fachsprache Wirtschaft der Mittelstufe 2 angerechnet.

§ 9 Modulprüfungen

(1) Mit Ausnahme der Module:

- Fachpraktikum
- Portfolio, Präsentation und Pitch
- Designprojekt

werden alle Module differenziert bewertet.

(2) Die erfolgreiche Teilnahme an einem Modul wird durch das Bestehen einer einheitlichen Modulprüfung nachgewiesen. Die Prüfungskomponenten und Prüfungsformen werden für jedes Modul in dem Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design - Bachelor of Arts (B.A)“ festgelegt.

(3) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Prüfungskomponenten, so wird die Modulnote durch die Bildung eines gewogenen Mittels der Teilnoten ermittelt, wobei die Gewichtung der Teilnoten in der Modulbeschreibung festzulegen ist.

(4) Das Bestehen der Modulprüfung ist Voraussetzung für den Erwerb von Leistungspunkten. Die Anzahl der für die einzelnen Module festgesetzten Leistungspunkte ist in Anlage 2 aufgeführt.

(5) Wird die Prüfung in einem Wahlpflichtmodul bestanden, kann das Wahlpflichtmodul nicht mehr durch ein anderes Wahlpflichtmodul ersetzt werden. Möglich ist jedoch die Ausstellung eines Leistungsnachweises über das zusätzlich absolvierte Wahlpflichtmodul durch den Dozenten oder die Dozentin.

(6) Für die nachfolgend genannten Module, in denen die Modulprüfung aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht, wird lediglich eine Prüfungsmöglichkeit im Semester angeboten:

- Grundlehre Spiel 1
- Grundlehre Gestaltung 1
- Grundlehre Spiel 2
- Grundlehre Gestaltung 2
- Projekt A
- Projekt B
- Projekt C
- Designprojekt
- WP-Modul 1
- WP-Modul 2
- WP-Modul 3
- WP-Modul 4
- WP-Modul 5
- Portfolio, Präsentation und Pitch
- Reflexion on Play

(7) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen oder nicht angetretenen Modulprüfung ist die Prüfungsanmeldung zwingend erforderlich. Eine erneute Belegung ist nur für die Absatz 6 genannten Module erforderlich da hier die Modulprüfung aus einer modulbegleitend geprüften Studienleistung besteht.

§ 10 Projekte A, B und C sowie Beurteilung der Projekte A, B und C

(1) Im Rahmen der Module Projekt A, B oder C sollen die Studierenden im Team gemeinsam eine komplexe Fragestellung mit Praxisbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmen bearbeiten.

(2) Im Rahmen der einzelnen Projekte werden verschiedene Themen angeboten. Die Themen der einzelnen Projekte werden zu Beginn des jeweiligen Semesters bekannt gegeben. Für die Workload der Projekte sind jeweils 450 Stunden pro Studierende/r veranschlagt. Die Module Projekt A, B und C werden durch ein Coachingteam aus Lehrkräften betreut.

(3) Für die Durchführung der Module

- B9 Projekt A ist der Abschluss der Module B5, B6 und B7
- B13 Projekt B ist der Abschluss des Moduls B9
- B20 Projekt C ist der Abschluss des Moduls B13

notwendige Voraussetzung.

(4) Die Prüfung findet in der Form einer modulbegleitend geprüften Studienleistung statt und ist innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das jeweilige Modul erneut zu belegen und zu einem neuen Thema zu absolvieren. Die Prüfungsleistung wird von den einzelnen Studierenden in Form eines individuellen Arbeits-Portfolios und einer Arbeitsdokumentation erbracht. Die Projekte werden differenziert bewertet.

(5) Interdisziplinäre Projekte (mit gleicher Leistungspunktzahl) zusammen mit anderen Studiengängen sind erwünscht, müssen jedoch unter dem Thema „Interdisziplinäres Projekt“ belegt werden. Es gibt auch die Möglichkeit, dass einzelne Studierende sich an Projekten anderer Studiengänge beteiligen. Diese Projekte werden als „Interdisziplinäres Projekt“ im Zeugnis ausgewiesen, die Betreuung findet im anderen Studiengang statt.

§ 11 Fachpraktikum und Beurteilung des Fachpraktikums

(1) Der Studienplan (Anlage 2) sieht ein Modul Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten vor, welches in der Regel im 5. Studienplansemester zu absolvieren ist. Das Fachpraktikum ist ein Pflichtpraktikum. Seine Durchführung richtet sich nach der Ordnung für die Durchführung des Fachpraktikums in den Bachelor- und Masterstudiengängen der HTW Berlin (Praxisordnung – PraxO) in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Das Fachpraktikum umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von mindestens 90 Arbeitstagen (18 Wochen) ohne gesetzliche Feiertage und ist als Vollzeitpraktikum durchzuführen. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(3) Notwendige Voraussetzung für die Zulassung zum Fachpraktikum ist der Nachweis von 90 Leistungspunkten im Studiengang Game Design (Bachelor).

(4) Die Zulassung zum Fachpraktikum muss vor Beginn des Praktikums bei dem oder der Praktikumsbeauftragten unter Vorlage der Bescheinigung über erzielte Prüfungsleistungen, des Praktikumsantrages und des Praktikumsvertrages beantragt werden.

(5) Ziel des Fachpraktikums ist es, eine enge Verbindung zwischen Studium und Berufspraxis herzustellen. Auf der Grundlage des in den Lehrveranstaltungen erworbenen Wissens sollen anwendungsbezogene Kenntnisse und praktische Erfahrungen vermittelt und die Bearbeitung konkreter Probleme im angestrebten beruflichen Tätigkeitsfeld unter Anleitung ermöglicht werden. Das Fachpraktikum soll die Studierenden mit der Berufswirklichkeit vertraut machen.

(6) Die durch die Hochschule begleitete praktische Tätigkeit in den Ausbildungsstellen umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von mindestens 90 Arbeitstagen (18 Wochen); sie unterliegt den dort geltenden Arbeitszeitregelungen. Diese 18 Wochen beziehen sich auf die reine praktische Tätigkeit ohne die Anfertigung des Berichtes und ohne die Auswertung. Das Fachpraktikum kann in bis zu drei Abschnitten auch in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss jeder Abschnitt mindestens 4 Wochen dauern.

(7) Für die Teilnahme an Prüfungen sind die Studierenden von der Ausbildungsstelle freizustellen.

(8) Die Ausbildungsinhalte ergeben sich weitestgehend durch die Aufgaben der unterschiedlichen Einsatzbereiche. Das Fachpraktikum soll in

- Unternehmen der Spieleentwicklung
- Spielzeugherstellern
- Spielverlagen / Game Publisher
- Unternehmen in denen Spiele, Spielsystem und Gamification angewendet werden

- Medienproduktionsunternehmen
- Marketing und Produktmanagement in Industrie und Handel
- Medienagenturen und Verlage
- Projekte in Verbindung von Spiel, Kunst und Kultur oder ähnlichen Unternehmen / Einrichtungen absolviert werden.

(9) Zu Beginn der praktischen Ausbildung sollen die Ausbildungsstelle und der oder die Studierende einen Ausbildungsplan aufstellen, der die organisatorischen Möglichkeiten der Ausbildungsstelle und die fachlichen Präferenzen des oder der Studierenden angemessen berücksichtigt. Der Ausbildungsplan für das Fachpraktikum soll nachfolgende Kriterien beinhalten:

- Aktive Mitarbeit unter Anleitung in einem Arbeitsgebiet mit Bezug zum Thema Spiel
- Übernahme von Teilaufgaben in Eigenverantwortung, um erste eigenständige Erfahrungen auf der Grundlage der im Studium erworbenen Kenntnisse zu machen
- Kennenlernen angrenzender studienschwerpunktrelevanter Bereiche
- Gewinnen eines Überblicks zur Einordnung des Tätigkeitsfeldes im Bereich Game Design

Am Ende des fünften Studienplansemesters erfolgt die Auswertung des Fachpraktikums verbunden mit einem Erfahrungsaustausch der Studierenden im Rahmen der Unit B17.1 „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“.

(10) Für den Praktikumsvertrag soll das in der Praxisordnung enthaltene Muster (Ausbildungsvertrag für ein Fachpraktikum) verwendet werden. Abweichende Regelungen bedürfen der Zustimmung des oder der Praktikumsbeauftragten. Dieser oder diese kann die Zustimmung insbesondere dann versagen, wenn eine abweichende Regelung die Ziele des Fachpraktikums (§ 1 Abs. 2 dieser Richtlinien) gefährdet oder den oder die Studierende in unangemessener Weise benachteiligt. Vor Beginn des Fachpraktikums schließen die Ausbildungsstellen und der oder die Studierende einen Ausbildungsvertrag ab. Der Ausbildungsvertrag wird durch die HTW Berlin bestätigt.

(11) Die Abwesenheit vom Praxisplatz ist von dem oder der Studierenden unverzüglich der Ausbildungsstelle anzuzeigen. Im Falle der krankheitsbedingten Arbeitsunfähigkeit ist diese spätestens am dritten Tag durch eine ärztliche Bescheinigung gegenüber der Ausbildungsstelle zu belegen. Fehlzeiten von mehr als drei Arbeitstagen sind nachzuholen. Dabei sind Fehlzeiten im Sinn von Abs. 7 mit einzubeziehen. Im Zeugnis der Ausbildungsstelle sowie im Praktikumszeugnis sind die Fehlzeiten auszuweisen.

(12) Es wird eine hauptamtliche Lehrkraft des Fachbereiches zur Praktikumsbetreuung eingesetzt. Es findet aber keine Betreuung vor Ort statt.

(13) Für die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums muss ein schriftlicher Nachweis des Praktikumsbetriebes über eine erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums vorgelegt werden. Die erfolgreiche Durchführung hat der oder die Studierende durch Vorlage der folgenden Unterlagen nachzuweisen:

- Praktikumsantrag mit den Unterschriften des oder der Praktikumsbeauftragten, des Praktikumsbetreuers oder der Praktikumsbetreuerin der HTW Berlin und der Ausbildungsstelle. Ein unvollständig abgezeichneter Praktikumsantrag wird nicht an die Prüfungsverwaltung weitergeleitet;

- Zeugnis der Ausbildungsstelle über die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums gemäß § 10 Abs. 3 PraxO.

(14) Das Modul Fachpraktikum wird undifferenziert bewertet. Der Praxisbericht, aus dem der zeitliche Ablauf des Praktikums, die Praxisaufgaben und die Tätigkeiten zur Lösung der Aufgaben hervorgehen, wird undifferenziert bewertet.

§ 12 Designprojekt und Beurteilung des Designprojekts

(1) Im Rahmen des Designprojekts werden parallel zur Bachelorarbeit künstlerische oder technisch-gestalterische Arbeiten mit einem Bezug zur Thematik Spiel konzipiert, realisiert und präsentiert. Die Studierenden stellen die Ergebnisse in einer Präsentation in einem vorgegebenen Rahmen vor.

(2) Für die Durchführung des Designprojekts wird der erfolgreiche Abschluss des 1. – 6. Semesters lt. Studienplan vorausgesetzt. Es dürfen maximal Module im Umfang von 6 Leistungspunkten aus dem 4. und/oder 6. Semester noch nicht erfolgreich abgeschlossen sein.

(3) Das Designprojekt wird undifferenziert bewertet.

§ 13 Bachelorarbeit

(1) Der Prüfungsausschuss des Studienganges bestätigt durch Unterschrift des/der Vorsitzenden das Thema der Bachelorarbeit und er legt den Bearbeitungsbeginn und den Abgabetermin sowie die betreuenden Prüfer/Prüferinnen schriftlich fest.

(2) Zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer Module im Umfang von mindestens 180 Leistungspunkten erfolgreich abgeschlossen hat und sich bis spätestens zum Ende der jeweils festgelegten Vorlesungszeit des 6. Studienplansemesters in der Prüfungsverwaltung angemeldet hat. Ein Kandidat oder eine Kandidatin kann auch zugelassen werden, wenn:

- er oder sie Module (aus dem 4. und/oder 6. Semester) im Gesamtumfang von bis zu sechs Leistungspunkten noch nicht erfolgreich abgeschlossen hat und
- der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module im Semester, in dem die Bachelorarbeit geschrieben wird, möglich und zu erwarten ist und
- Art und Umfang der noch fehlenden Modulprüfungen die Anfertigung der Bachelorarbeit fachlich und zeitlich nicht wesentlich beeinträchtigen.

Die Festlegungen/Zulassung durch den Prüfungsausschuss haben spätestens bis zum Ende des 6. Studienplansemesters zu erfolgen.

(3) Die Anfertigung der Bachelorarbeit beginnt im siebten Semester. Die Bachelorarbeit beginnt zu Semesterbeginn und ist semesterbegleitend anzufertigen. Der zeitliche Bearbeitungsaufwand der Bachelorarbeit entspricht 12 Leistungspunkten.

(4) Die Bachelorarbeit ist zum Abgabetermin in der Fachbereichsverwaltung in schriftlicher und elektronischer Form gemäß § 23 Abs. 7 der RStPO einzureichen.

(5) Die Bachelorarbeit kann auch als Gruppenarbeit von bis zu drei Studierenden angefertigt werden. In diesem Fall müssen die Beiträge der einzelnen Studierenden abgrenzbar und individuell zu beurteilen sein.

§ 14 Abschlusskolloquium

(1) Zum Kolloquium zur Bachelorarbeit wird zugelassen, wer die Bachelorarbeit erfolgreich erstellt hat und 207 Leistungspunkte im Bachelorstudiengang Game Design nachweisen kann.

(2) Die Modulprüfung zum Abschlusskolloquium bezieht sich auf den Gegenstand der Bachelorarbeit und ordnet diesen in den Kontext des Bachelorstudienganges Game Design ein. In einer öffentlichen Präsentation werden hierbei die Ergebnisse der Bachelorarbeit, des Designprojektes sowie das vom Studierenden während des Studiums erarbeitete Portfolio vorgestellt.

(3) Wurde die Bachelorarbeit als Gruppenarbeit durchgeführt, so soll das Abschlusskolloquium als gemeinsame Prüfung organisiert werden.

§ 15 Modulgruppen und Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

(1) Die in Absatz 2 genannten Module werden zur Bildung von Gesamtnoten für das Bachelorzeugnis zu fachspezifischen Modulgruppen mit eigenen Namen zusammengefasst. Soweit nichts anderes bestimmt ist, werden die Gesamtnoten dieser Modulgruppen durch die Bildung des gewogenen Mittels der einzelnen Modulnoten auf der Grundlage der Leistungspunkte der einzelnen Module ermittelt.

(2) Die Module

- Grundlehre Spiel 1 und Grundlehre Spiel 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Spiel**. Die Gesamtnote der Modulgruppe ist die Note des Moduls Grundlehre Spiel 2.
- Grundlehre Gestaltung 1 und Grundlehre Gestaltung 2 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Gestaltung**. Die Gesamtnote der Modulgruppe ist die Note des Moduls Grundlehre Gestaltung 2.
- Grundlehre Spieltechnik 1, Grundlehre Spieltechnik 2 und Grundlehre Spieltechnik 3 bilden die Modulgruppe **Grundlehre Spieltechnik**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Grundlehre Spieltechnik wird nur aus den Modulnoten der Module Grundlehre Spieltechnik 2 und Grundlehre Spieltechnik 3 gebildet.
- Fremdsprache 1 und Fremdsprache 2 (Anlage 2, Variante 1 oder Variante 2 erste Fremdsprache) bilden die Modulgruppe der gewählten 1. **Fremdsprache**. Die Gesamtnote der Modulgruppe Fremdsprache entspricht der Modulnote für das Modul Fremdsprache 2. Es wird die gewählte 1. Fremdsprache auf dem Bachelorzeugnis ausgewiesen.
- Fremdsprache 1, Fremdsprache 2 und Fremdsprache 3 (Anlage 2, Variante 3) bilden die Modulgruppe Vertiefte Fremdsprache Englisch oder Vertiefte Fremdsprache Französisch oder Vertiefte Fremdsprache Spanisch oder Vertiefte Fremdsprache Russisch. Die Modulnote für das Modul Fremdsprache 1 wird bei der Berechnung der Gesamtnote nicht berücksichtigt.

(3) Reihenfolge der Module/Modulgruppen auf dem Bachelorzeugnis:

(a) Pflichtmodule/-modulgruppen

Grundlehre Spiel
Grundlehre Gestaltung
Grundlehre Spieltechnik
Produktionskunde
Reflexion on Play
Portfolio, Präsentation und Pitch

(b) Fachspezifische Wahlpflichtmodule

(Wahlpflichtmodul 1: Bezeichnung des gewählten Moduls)
(Wahlpflichtmodul 2: Bezeichnung des gewählten Moduls)
(Wahlpflichtmodul 3: Bezeichnung des gewählten Moduls)
(Wahlpflichtmodul 4: Bezeichnung des gewählten Moduls)
(Wahlpflichtmodul 5: Bezeichnung des gewählten Moduls)

(b) Fachspezifische Projekte

(Projekt A: Thema des gewählten Projekts)

(Projekt B: Thema des gewählten Projekts)

(Projekt C: Thema des gewählten Projekts)

Designprojekt: (Thema des Projekts)

(c) Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule:

1. Fremdsprache: (gewählte Fremdsprache)

(AWE-Modul 1), ggf. Vertiefte Fremdsprache: (gewählte 1. Fremdsprache), ggf.

2. Fremdsprache: (gewählte 2. Fremdsprache)

(AWE-Modul 2), ggf. Vertiefte Fremdsprache (gewählte 1. Fremdsprache), ggf. 2. Fremdsprache: (gewählte 2. Fremdsprache)

(4) Die Noten der Module des ersten Studienplansemesters werden nicht auf dem Bachelorzeugnis ausgewiesen und gehen nicht in die Berechnung des Gesamtprädikates ein.

§ 16 Berechnung des Gesamtprädikates

(1) Das Gesamtprädikat des Abschlusses ergibt sich aus der Gesamtnote (X), die wiederum als gewogenes arithmetisches Mittel der Teilnoten (X_1, X_2, X_3) nach der Formel

$$X = aX_1 + bX_2 + cX_3$$

berechnet, nach der zweiten Stelle hinter dem Komma abgeschnitten und auf eine Stelle nach dem Komma gerundet wird. Die Teilnoten sind:

a) der gewogene Mittelwert der Modulnoten, die in die Berechnung des Gesamtprädikates Eingang finden (Größe X_1); dabei wird die errechnete Note nach den ersten beiden Stellen hinter dem Komma abgeschnitten,

b) die Note der Bachelorarbeit (Größe X_2) und

c) die Note des Abschlusskolloquiums (Größe X_3).

Für die Gewichtungsfaktoren gilt: $a = 0,75$; $b = 0,15$; $c = 0,10$.

(2) Die Berechnung der Größe X_1 für das Gesamtprädikat erfolgt durch die Bildung eines gewogenen Mittels aller Module auf Grund der Anzahl der jeweiligen Leistungspunkte nach der Formel

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

Darin bedeuten: - F_i : Die Fachnoten der einzelnen Module.

- a_i : Die Gewichtungsfaktoren (Leistungspunkte) der einzelnen Module.

Die Gewichtungsfaktoren der Module ergeben sich aus der folgenden Tabelle:

Modulbezeichnung	Gewichtungsfaktor a_i
Grundlehre Spiel 2	10
Grundlehre Gestaltung 2	10
Grundlehre Spieltechnik 2	6
Fremdsprache 2	4

Projekt A	15
Grundlehre Spieltechnik 3	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Projekt B	15
Produktionskunde	5
Wahlpflichtmodul 3	5
AWE-Modul 1	2
AWE-Modul 2	2
Projekt C	15
Reflexion on Play	5
Wahlpflichtmodul 4	5
Wahlpflichtmodul 5	5
Summe Leistungspunkte	119

§ 17 Abschlussdokumente

(1) Der oder die Absolvent/in erhalten die Abschlussdokumente gemäß § 28 der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge - RStPO – Ba/Ma in ihrer jeweils gültigen Fassung. Die Verleihung des akademischen Grades „Bachelor of Arts“ wird auf der Bachelorurkunde bescheinigt.

(2) Die Spezifika des Diploma Supplements des Bachelorstudienganges Game Design werden in der Anlage 5 ausgewiesen.

§ 18 Übergangsregelungen

(1) Studierende, welche in Studienverzug geraten sind und für die Module nach der vorangegangenen Studien- bzw. Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design vom 13. April 2011 (AMBI. HTW Berlin Nr. 28/11), zuletzt geändert am 18. Februar 2014 (AMBI. HTW Berlin Nr. 09/14) NICHT mehr angeboten werden, müssen als Äquivalent die in der Äquivalenztabelle in Anlage 7 aufgeführten Module dieser Studien- und Prüfungsordnung absolvieren.

(2) Über die Anerkennung von Modulen, bei denen gemäß Äquivalenztabelle kein äquivalentes Modul angegeben ist, entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss im Rahmen von Einzelfallentscheidungen auf schriftlichen Antrag des Studierenden bis spätestens vor Beginn der jeweiligen ersten Prüfungsanmeldung.

§ 19 Inkrafttreten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung vom 1. Oktober 2015 in Kraft.

Fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung nach § 11 Abs. 2 BerIHG

Folgende Berufsausbildungen sind insbesondere für eine Immatrikulation gem. § 11 Abs. 2 BerIHG geeignet:

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
Kommunikationselektroniker/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.

Studienplanübersicht

1. Studienplansemester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B1	Grundlehre Spiel 1	P	StA	6	10	1a	-	-
B2	Grundlehre Gestaltung 1	P	StA	6	10	1a	-	-
B3	Grundlehre Spieltechnik 1	P	StA	4	6	1a	-	-
B4	Fremdsprache 1	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
	Summen Semester			0/20	30			

2. Studienplansemester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B5	Grundlehre Spiel 2	P	StA	6	10	1b	B1	-
B6	Grundlehre Gestaltung 2	P	StA	6	10	1b	B2	-
B7	Grundlehre Spieltechnik 2	P	StA	4	6	1b	B3	-
B8	Fremdsprache 2	WP	PÜ	4	4	1b	-	B4
	Summen Semester			0/20	30			

3. Studienplansemester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B9	Projekt A	WP	PS	8	15	1b	B5 B6 B7	-
B10	Grundlehre Spieltechnik 3	P	StA	4	5	1b	B7	-
B11	WP-Modul 1	WP	StA	4	5	Siehe Tabelle WP-Module		
B12	WP-Modul 2	WP	StA	4	5	Siehe Tabelle WP-Module		
	Summen Semester			0/20	30			

4. Studienplansemester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B13	Projekt B	WP	PS	8	15	1b	B9	-
B14	Produktionskunde	P	SL	4	5	1a	-	-
B15	Portfolio, Präsentation und Pitch	P	StA	4	6	1a	-	-
B16	WP-Modul 3	WP	StA	4	5	Siehe Tabelle WP-Module		
	Summen Semester			4/16	31			

5. Studienplansemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B17	Fachpraktikum	P			25	1b	90 LP	-
B17.1	Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz		PÜ	1				
B18	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
B19	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
	Summen Semester			0/5	29			

6. Studienplansemester - Mobilitätssemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B20	Projekt C	WP	PS	8	15	1b	B13	-
B21	Reflexion on Play	P	SL	2	5	1a	-	-
B22	WP-Modul 4	WP	StA	4	5	Siehe Tabelle WP-Module		
B23	WP-Modul 5	WP	StA	4	5	Siehe Tabelle WP-Module		
	Summen Semester			2/16	30			

7. Studienplansemester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B24	Designprojekt	WP	PS	8	15	1b	s. § 12	-
B25	Bachelorarbeit	P			12	1b	s. § 13	-
B26	Abschlusskolloquium	P			3	1b	s. § 14	-
B26.1	Seminar zur Bachelorarbeit		PS	1				
	Summen Semester			0/9	30			
	Summen gesamt			6/106	210			

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SL Seminaristischer Lehrvortrag
 PS Projekt- (Seminar)
 PÜ Praktische Übung
 StA Studioarbeit

Art des Moduls:

P Pflichtmodul
 WP Wahlpflichtmodul

Allgemein:

NSt Niveaustufe
 NV Notwendige Voraussetzung
 EV Empfohlene Voraussetzung
 SWS Semesterwochenstunden
 LP Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. studienbegleitend Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

Wahlpflichtmodule:

Wahlpflichtmodule B11, B12, B16, B22, B23

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

Nr.	Modulbezeichnung	Form	SWS	NSt	NV	EV
W1	Spielmechanik Vertiefung	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W2	Experience Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W3	Player-Centred-Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W4	Spieler Evaluation	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W5	Datenanalyse für Spielsysteme	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W6	Experimentelles Game Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W7	Social Games	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W8	Character Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W9	Environment Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W10	Production Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W11	3D Technik	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W12	3D Technik Vertiefung	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W13	Animation	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W14	Texturen/Materialien/Shader	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7

W15	Écorché für Game Artists	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W16	Maquette für Character Artists	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W17	Pitch Dokumente und Marketing Art	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W18	Interface Design	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W19	Digitale Fotografie	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W20	Kinematographie / Cinematic	StA	4	1b	-	B1, B2, B3, B5, B6, B7
W21	Produktionskunde Vertiefung	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W22	Marketing	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W23	Entrepreneurship	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W24	Markt und Vertrieb	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W25	Recht	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W26	Qualitätssicherung	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W27	Programmierung Vertiefung	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W28	Shader Programmierung	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.

W29	Physische-Interaction	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W30	Künstliche Intelligenz	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W31	Mobile Game Technik	StA	4	1b	-	Alle Module 1. u. 2. Sem.
W32	Kreatives Schreiben	StA	4	1a	-	-
W33	Kreatives Schreiben Vertiefung	StA	4	1a	-	-
W34	Theorie der Narration	StA	4	1a	-	-
W35	Sound Design	StA	4	1a	-	-
W36	Interdisziplinäres Modul 1	StA	4	1a	-	-
W37	Interdisziplinäres Modul 2	StA	4	1a	-	-
W38	Lernen durch Lehren Modul	StA	4	1a	-	-
W39	Service Learning Modul	StA	4	1a	-	-

Es können bis zu zwei Module aus anderen Studiengängen anerkannt werden, welche nur nach Maßgabe freier Plätze belegt werden können. Module und interdisziplinäre Projekte (auch Makroprojekte) anderer Studiengänge werden als Wahlpflichtmodul mit der Bezeichnung Interdisziplinäres Modul oder Interdisziplinäres Projekt anerkannt.

Module 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.

Die Module „Service Learning Modul“ und „Lernen durch Lehren Modul“ werden Kapazitätsneutral jedes Semester angeboten. Sie sind eine über die Möglichkeiten der AWE-Module hinausgehende erweiterte Anerkennungsmöglichkeit von eigenständig erbrachten Leistungen im Rahmen der „Grundsätze zur curricularen Integration ehrenamtlichen Engagements in das Studium an der HTW Berlin“ gem. AS-Beschluss 602/10.

AWE-Module/Fremdsprachen

Variante 1:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B4	Englisch M2G/T/W (Mittelstufe 2/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.1) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M1W (Mittelstufe 1/ Wirtschaft, GER B1.2)	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B8	Englisch M3 G/T/W (Mittelstufe 3/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.2) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M2W (Mittelstufe 2/ Wirtschaft, GER B2.1)	WP	PÜ	4	4	1b	-	B4
B18	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2	1a	-	-
B19	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2	1a	-	-

Variante 2:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B4	Englisch M2G/T/W (Mittelstufe 2/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.1) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M1W (Mittelstufe 1/ Wirtschaft, GER B1.2)	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B8	Englisch M3G/T/W (Mittelstufe 3/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.2) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M2W (Mittelstufe 2/ Wirtschaft, GER B2.1)	WP	PÜ	4	4	1b	-	B4
B18+ B19	2. Fremdsprache (nicht B4 und B8)	WP	PÜ	4	4	1a	-	-

Variante 3:

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B4	Englisch M2G/T/W (Mittelstufe 2/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.1) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M1W (Mittelstufe 1/ Wirtschaft, GER B1.2)	WP	PÜ	4	4	1a	-	-
B8	Englisch M3G/T/W (Mittelstufe 3/ Gestaltung/ Technik/Wirtschaft, GER B2.2)	WP	PÜ	4	4	1b	-	B4

	oder Französisch/Russisch/ Spanisch M2W (Mittelstufe 2/ Wirtschaft, GER B2.1)							
B18+ B19	Advanced English O1A/W/T/G (Oberstufe 1/ Allgemesprache/ Wirtschaft/ Technik/ Ge- staltung, GER C1) oder O2A/W/T/G (Oberstufe 2/ Allgemeinsprache/ Wirtschaft/ Technik/ Gestaltung, GER C2) oder Französisch/Russisch/ Spanisch M3W (Mittelstufe 3/ Wirtschaft, GER B2.2)	WP	PÜ	4	4	1b	-	B8

Modulübersicht

	Game Design		LP
	<i>Modulbezeichnung Deutsch</i>	<i>Modulbezeichnung Englisch</i>	
B1	Grundlehre Spiel 1	Game and Play 1	10
B2	Grundlehre Gestaltung 1	Art and Design 1	10
B3	Grundlehre Spieltechnik 1	Game Technology 1	6
B4	Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 1	English or French or Russian or Spanish 1	4
B5	Grundlehre Spiel 2	Game and Play 2	10
B6	Grundlehre Gestaltung 2	Art and Design 2	10
B7	Grundlehre Spieltechnik 2	Game Technology 2	6
B8	Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 2	English or French or Russian or Spanish 2	4
B9	Projekt A	Project A	15
B10	Grundlehre Spieltechnik 3	Game Technology 3	5
B13	Projekt B	Project B	15
B14	Produktionskunde	Producing	5
B15	Portfolio, Präsentation und Pitch	Portfolio, Presentation and Pitch	6
B17	Fachpraktikum	Specialised Internship	25
B18	AWE-Modul 1 <u>oder</u> Vertiefte 1. Fremdsprache <u>oder</u> 2. Fremdsprache	Supplementary Module 1 <u>or</u> Advanced Foreign Language: <u>or</u> 2 nd Foreign Language	2
B19	AWE-Modul 2 <u>oder</u> Vertiefte 1. Fremdsprache <u>oder</u> 2. Fremdsprache	Supplementary Module 2 <u>or</u> Advanced Foreign Language <u>or</u> 2 nd Foreign Language	2
B20	Projekt C	Project C	15
B21	Reflektion on Play	Reflection on Play	5
B24	Designprojekt	Design Project	15
B25	Bachelorarbeit	Bachelor's Thesis	12
B26	Abschlusskolloquium	Final Oral Examination	3
W1	Spielmechanik Vertiefung	Advanced Game Mechanics	5
W2	Experience Design	Experience Design	5
W3	Player-Centred Design	Player-Centred Design	5
W4	Spieler Evaluation	Player Evaluation	5
W5	Daten Analyse für Spielsysteme	Game Data Analysis	5
W6	Experimentelles Game Design	Experimental Game Design	5
W7	Social Games	Social Games	5

W8	Character Design	Character Design	5
W9	Environment Design	Environment Design	5
W10	Production Design	Production Design	5
W11	3D Technik	3D Technology	5
W12	3D Technik Vertiefung	Advanced 3D Technology	5
W13	Animation	Animation	5
W14	Texturen/Materialien/Shader	Textures/Materials/Shaders	5
W15	Écorché für Game Artists	Écorché for Game Artists	5
W16	Maquette für Character Artists	Maquettes for Character Artists	5
W17	Pitch-Dokumente und Marketing Art	Pitch Docs and Marketing Art	5
W18	Interfacedesign	Interface Design	5
W19	Digitale Fotografie	Digital Photography	5
W20	Kinematographie / Cinematic	Cinematography	5
W21	Produktionskunde Vertiefung	Advanced Producing	5
W22	Marketing	Marketing	5
W23	Entrepreneurship	Entrepreneurship	5
W24	Markt und Vertrieb	Markets and Sales	5
W25	Recht	Law	5
W26	Qualitätssicherung	Quality Assurance	5
W27	Programmierung Vertiefung	Advanced Programming	5
W28	Shader Programmierung	Shader Programming	5
W29	Physische Interaktion	Physical Interaction	5
W30	Künstliche Intelligenz	Artificial Intelligence	5
W31	Mobile Game Technik	Mobile Game Technology	5
W32	Kreatives Schreiben	Creative Writing	5
W33	Kreatives Schreiben Vertiefung	Advanced Creative Writing	5
W34	Theorie der Narration	Narrative Theory	5
W35	Sound Design	Sound Design	5
W36	Interdisziplinäres Modul 1	Interdisciplinary Module 1	5
W37	Interdisziplinäres Modul 2	Interdisciplinary Module 2	5
W38	Lernen durch Lehren Modul	Learning by Teaching Module	5
W39	Service Learning Modul	Service Learning Module	5

Lernergebnisse und Kompetenzen für jedes Modul

Pflichtmodule

Modulbezeichnung	B1 Grundlehre Spiel 1
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über Grundkenntnisse von Gameplay, Spielmechaniken und den daraus resultierende Grundmustern. Sie beherrschen die Prozesse des Entwerfens und der Herstellung von Spielsystemen. Die Studierenden können ihren Entwurf kritisch reflektieren sowie theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen. Die Studierenden haben detaillierte Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Prinzipien des Spiels. Sie können Fachliteratur auswerten und sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen zu diesem Thema zu verfassen. Sie können darüber hinaus Präsentationen erstellen und halten und sich qualifiziert in Diskussionen einbringen.

Modulbezeichnung	B2 Grundlehre Gestaltung 1
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen. Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels gestalterischer Werkzeuge und Methoden umsetzen.

Modulbezeichnung	B3 Grundlehre Spieltechnik 1
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen grundlegende Prinzipien der Informatik. Durch ihr Orientierungswissen können sie unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion einfache digitale Spiele eigenständig programmieren.

Modulbezeichnung	B5 Grundlehre Spiel 2
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben vertiefte Kenntnisse über Spielgrundmuster und wenden diese in Gruppenarbeit in der Entwurfspraxis an. Sie können die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen praktisch anwenden und kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage Spielkonzepte schriftlich und visuell darzustellen und diese prototypisch zu realisieren.

Modulbezeichnung	B6 Grundlehre Gestaltung 2
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen fortgeschrittene Prozesse des gestalterischen Entwerfens (Visual Development). Sie können verschiedene Darstellungs- und Planungsmethoden für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen und kritisch bewerten. Sie können ihre Arbeitsprozesse gestalten und diese auf den jeweiligen Gestaltungsgegenstand anwenden.

Modulbezeichnung	B7 Grundlehre Spieltechnik 2
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Struktur und Basisfunktionen aktueller Game Engines und technologischer Entwicklungsumgebungen in Theorie und Praxis. Sie können mittels Programmier- und Scriptsprachen einfache Spielideen und Konzepte mit einer Game Engine realisieren.

Modulbezeichnung	B10 Grundlehre Spieltechnik 3
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen verschiedene Game Engines und die für Spielentwicklung notwendige Technologien und können diese für spezifische gestalterische Anforderungen einsetzen. Sie beherrschen die notwendige Technologie um damit schrittweise Spiele-Prototypen zu entwickeln. Sie sind in der Lage eigenständige Lösungsansätze mittels einer Game Engine zu realisieren.

Modulbezeichnung	B14 Produktionskunde
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen die Grundlagen von Produktionsmethoden und der Vermarktung digitaler Spiele. Sie haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Spielentwicklung und kennen die wichtigen Marktsegmente ihrer Branche. Sie können selbstständig Planungs- und Entwicklungskonzepte erarbeiten und bestehende Konzepte bewerten. Die Studierenden kennen Produktions- und Managementmethoden der Gamesbranche und können diese flexibel an individuelle Projektanforderungen anpassen.</p> <p>Sie können einen phasenorientierten Projektstrukturplan erstellen sowie Projektmanagement und Team Kommunikation organisieren. Die Studierenden können Strategien zum Zeit- und Risikomanagement ausarbeiten sowie Methoden der Qualitätssicherung anwenden.</p> <p>Darüber hinaus verfügen Sie über juristisches Grundwissen in Bezug auf digitale Spiele wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.</p>

Modulbezeichnung	B15 Portfolio, Präsentation und Pitch
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können individuelle, strukturierte Strategien zur Erstellung eines persönlichen Portfolios realisieren. Sie können die für ihre Ziele und individuelle Schwerpunkte notwendigen Methoden und Präsentationstechniken eigenständig anwenden. Sie konzipieren und erstellen aussagekräftige Portfolios sowie ggf. online- und Netzwerk Auftritte ihrer Arbeiten und Projekte. Sie können Zielgruppen und Marktsituationen analysieren und kennen Methoden der Selbstvermarktung. Sie können ihre Ideen pitchen und aussagekräftige Pitch-Dokumente erstellen.

Modulbezeichnung	B21 Reflexion on Play
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten vertiefende Kenntnisse in der Analyse von digitalen Spielen. Sie können diese als Zeichensysteme betrachten und kritisch unter Verwendung von fachwissenschaftlichen Methoden analysieren. Sie können die Analysen sicher präsentieren, schriftlich ausarbeiten und in der Diskussion verbal vertreten. Sie sind in der Lage die Erkenntnisse in ihrer eigenen Entwurfsarbeit zu berücksichtigen und an-zuwenden.

Modulbezeichnung	B17 Fachpraktikum
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Fachpraktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Arbeit in Anwendungsgebieten von Spiel und Spielsystemen - Vertraut machen mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Entwicklung von Spielen und Spielsystemen in der Praxis - Kennen lernen von praktischer Projektarbeit - Eigenständiges Lernen - Strukturiertes, konzeptionelles Denken - Systematische Arbeitsweise - Ausprägen von Fähigkeiten zur Teamarbeit, Konfliktfähigkeit <p>Auswertung des Fachpraktikums</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen virtueller Arbeitsformen - Anfertigung eines schriftlichen Berichts über die eigene Tätigkeit und Präsentation desselben. - Unterschiede in den Arbeitsprozessen verschiedener Firmen / Agenturen kennen lernen.

Modulbezeichnung	B25 Bachelorarbeit
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden weisen nach, dass sie fähig sind, eine bestimmte Aufgabe aus ihrem Studium selbständig erfolgreich zu bearbeiten und wissenschaftlich begründet theoretische und praktische Kenntnisse zur Lösung eines Problems einzubringen.</p> <p>Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, (oder) eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.</p>

Modulbezeichnung	B26 Abschlusskolloquium
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studenten beherrschen die erforderlichen Techniken, die zur Anfertigung einer Bachelorarbeit erforderlich sind. Sie kennen den Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und können die für die Erstellung einer Thesis erforderlichen Informationen bewerten und gewichten. Sie sind mit den Formalien einer Bachelorarbeit vertraut und ihnen ist geläufig, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums eine konkrete Fragestellung unter Berücksichtigung von Schrifttum und vermitteltem Wissen praxisorientiert darzustellen und zu lösen.</p> <p>Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.</p>

Projektmodule:

Modulbezeichnung	B9 Projekt A
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung und zur gestalterischen wie technischen Umsetzung von interaktiven Konzepten und Spielideen an. Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none">- zur praktischen, kooperativen und kollaborativen Zusammenarbeit - wodurch sozial-kommunikative Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit gesteigert werden;- zur Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete, wobei sie ihre individuellen fachlich-methodischen Kenntnisse in mindestens den folgenden Bereichen vertiefen:<ul style="list-style-type: none">- Game System Design (Konzeption von Regelwerken und Spielsystemen; Methoden des analogen Prototyping)- Game Technology (Methoden des digitalen Prototyping)- das eigene Projekt sowie die eigene Arbeit und Arbeitszeit zu planen, zu organisieren und zu strukturieren - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gesteigert werden;- Methoden der gemeinsamen, kreativen und produktiven Entwicklung zu beherrschen sowie zur Befähigung zur eigenverantwortlichen Prozessgestaltung, um diese Methoden an Design-Ansprüche anzupassen und selbst zu gestalten;- zum sicheren Umgang mit analogen Prototyping-Materialien zum Testen und Explorieren abstrakter und konkreter Hypothesen über Spielsysteme und Spieldynamiken;- zum sicheren Umgang mit modernen Tools zur Realisation von Spielsystemen, darunter aktuelle Game Engines;- zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B13 Projekt B
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams experimentelle spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die zuvor bereits erworbenen Fähigkeiten zur Projektarbeit an spielerischen Systemen an. Hierbei bearbeiten die Studierenden systematisch konkrete Fragestellungen hinsichtlich</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetisch-technologischer Aspekte (bspw. Gestaltung auf Basis innovativer Technologien oder gestaltungstechnischer Ansätze) und/oder - künstlerisch-gestalterischer Aspekte (bspw. innovative, mit dem Spielsystem korrespondierende visuelle Ausgestaltung) und/oder - spielsystemischer Aspekte (bspw. Exploration von und Experimentation mit innovativen Spielsystemen; Fokus auf Zielgruppen und Spielsituationen) und/oder - anwendungsfokussierter Aspekte (bspw. Konzeption und Realisation von Prototypen für Applied Games, Smart Games, Serious Games). <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur Formulierung und zur systematischen Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spielprodukten und Spielsystemen; - zur schrittweise Entwicklung, Analyse, Evaluation und Iteration von analogen und digitalen Prototypen zum Zwecke der Bearbeitung der Fragestellung; - Methoden des Research & Developments zu kennen und zu beherrschen; - zur Verfestigung von sozial-kommunikativen Kompetenzen, darunter Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit; - zur Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden; - gesteigerter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete; - zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B20 Projekt C
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden konzipieren in interdisziplinären Teams spielerische Systeme und setzen diese praktisch um. Dabei wenden sie die zuvor bereits erworbenen Fähigkeiten zur Projektarbeit an spielerischen Systemen an. Dabei bearbeiten die Studierenden systematisch konkrete, spezielle Fragestellungen hinsichtlich</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetisch-technologischer Aspekte (bspw. Gestaltung auf Basis innovativer Technologien oder gestaltungstechnischer Ansätze) und/oder - künstlerisch-gestalterischer Aspekte (bspw. innovative, mit dem Spielsystem korrespondierende visuelle Ausgestaltung) und/oder - spielsystemischer Aspekte (bspw. Exploration von und Experimentation mit innovativen Spielsystemen; Fokus auf Zielgruppen und Spielsituationen) und/oder - anwendungsfokussierter Aspekte (bspw. Konzeption und Realisation von Prototypen für Applied Games, Smart Games, Serious Games). <p>Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur fortgeschrittenen systematischen Definition und Bearbeitung von Fragestellungen hinsichtlich der Entwicklung von Spiel-Produkten und Spielsystemen; - spezielle Methoden des Research & Developments zu kennen und zu beherrschen; - zur tiefgehenden Verfestigung von sozial-kommunikativen Kompetenzen, darunter Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Teamfähigkeit, Verhandlungsfähigkeit und Zuverlässigkeit; - zur versierten Anwendung und Adaption von Methoden des Projektmanagements - wodurch aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Organisationsfähigkeit, Selbststeuerung und Zeitmanagement gefestigt werden; - gesteigerter individueller fachlich-methodischer Kenntnisse durch die Definition und Bearbeitung individueller Arbeitspakete; - zur öffentlichen wie nichtöffentlichen Präsentation des Spielsystems und des Projektes sowie zur systematischen Erfassung und Auswertung von durch das Auditorium rückgekoppelten Informationen, wodurch soziale Kompetenzen wie Auftreten, Ausdrucksvermögen und Kritikfähigkeit verfestigt werden.

Modulbezeichnung	B24 Designprojekt
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden fokussieren in Einzelarbeit eine Fragestellung im Zusammenhang mit spielerischen Systemen und bearbeiten diese systematisch mit dem Ziel einer für die Fragestellung bedeutsamen und belegbaren Erkenntnis. Dabei wenden sie die zuvor bereits in Praxisprojekten erworbenen Fähigkeiten zum systematischen Arbeiten an. Das Modul versetzt die Studierenden in die Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> - zum selbstständigen Arbeiten an und mit spielerischen Systemen, wodurch personale und aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen wie Eigenverantwortung, Entscheidungsfähigkeit, Selbststeuerung, Sorgfalt, zielorientiertes Handeln, Organisationsfähigkeit und Zeitmanagement gesteigert werden; - zur gezielten, eigenverantwortlichen Bearbeitung einer klaren Fragestellung mit Bezug zu spielerischen Systemen.

AWE-Module/Fremdsprachen

Variante1:

Modulbezeichnung	B4 Fremdsprache 1: English for Media and Design M2G oder Technical English M2T oder Business English M2W oder Le français des affaires M1W oder Español para los negocios M1W oder Russisch für die Wirtschaft M1W oder Deutsch als Fremdsprache/Wirtschaft M3W* oder Deutsch als Fremdsprache/Technik M3T*
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Einführung (M1, M2) bzw. Vertiefung (M3) der Fachsprachen der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.1)</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt- Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen- angemessen flüssige Gesprächsführung- Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen- Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p><u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 1/Wirtschaft (GER B1.2)</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Studium usw.- Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird- einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse- Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen- kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen <p><u>Deutsch als Fremdsprache: Mittelstufe 3/Technik, Wirtschaft (GER B2.2)*</u></p> <ul style="list-style-type: none">- hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt- Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen- flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen- detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen- Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p>* gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch</p>

Modulbezeichnung	B8 Fremdsprache 2: English for Media and Design M3G oder Technical English M3T oder Business English M3W oder Le français des affaires M2W oder Español para los negocios M2W oder Russisch für die Wirtschaft M2W oder Deutsch als Fremdsprache/Wirtschaft O1W* oder Deutsch als Fremdsprache/Technik O1T*
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Erlangung weiterer (M2) bzw. hoher (M3) und sehr hoher (O1) fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 1 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.2)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p><u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 2/Wirtschaft (GER B2.1)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p><u>Deutsch als Fremdsprache: Oberstufe1/Technik, Wirtschaft (GER C1)*</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen <p>* gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch</p>

Modulbezeichnung	B18/B19 AWE-Modul 1 / AWE-Modul 2
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden - haben ihre Sekundärqualifikationen (z. B. Rhetorik, Präsentation, Konfliktmanagement) vertieft oder - Kenntnisse in einem studienfernen Fachgebiet erworben (z. B. interkulturelle Zusammenarbeit, genderspezifische Technikgestaltung, Soziologie, Ethik)

Variante 2:

<p>Modulbezeichnung</p>	<p>B4 Fremdsprache 1: English for Media and Design M2G oder Technical English M2T oder Business English M2W oder Le français des affaires M1W oder Español para los negocios M1W oder Russisch für die Wirtschaft M1W oder Deutsch als Fremdsprache/Wirtschaft M3W* oder Deutsch als Fremdsprache/Technik M3T*</p>
<p>Lernergebnis und Kompetenzen</p>	<p>Das Modul dient der Einführung (M1, M2) bzw. Vertiefung (M3) der Fachsprachen der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.1)</u> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p><u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 1/Wirtschaft (GER B1.2)</u> - Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Studium usw.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird - einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse - Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen - kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen <p><u>Deutsch als Fremdsprache: Mittelstufe 3/Technik, Wirtschaft (GER B2.2)*</u> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p>* gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch</p>

Modulbezeichnung	B8 Fremdsprache 2: English for Media and Design M3G oder Technical English M3T oder Business English M3W oder Le français des affaires M2W oder Español para los negocios M2W oder Russisch für die Wirtschaft M2W oder Deutsch als Fremdsprache/Wirtschaft O1W* oder Deutsch als Fremdsprache/Technik O1T*
Lernergebnis und Kompetenzen	Das Modul dient der Erlangung weiterer (M2) bzw. hoher (M3) und sehr hoher (O1) fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 1 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt: <u>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.2)</u> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 2/Wirtschaft (GER B2.1)</u> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <u>Deutsch als Fremdsprache: Oberstufe1/Technik, Wirtschaft (GER C1)*</u> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen * gilt nur für Studierende mit Hochschulzugangsberechtigung in einer anderen Sprache als Deutsch

Modulbezeichnung	B18 +B19 Zweite Fremdsprache
Lernergebnis und Kompetenzen	Das Modul ist aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar. Lernergebnis und Kompetenzen richten sich nach der gewählten Fremdsprache und der Niveaustufe.

Variante 3

Modulbezeichnung	B4 Fremdsprache 1: English for Media and Design M2G oder Technical English M2T oder Business English M2W oder Le français des affaires M1W oder Español para los negocios M1W oder Russisch für die Wirtschaft M1W
Lernergebnis und Kompetenzen	Das Modul dient der Einführung in die Fachsprachen der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt: <u>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.1)</u> <ul style="list-style-type: none">- Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt- Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen- angemessen flüssige Gesprächsführung- Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen- Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 1/Wirtschaft (GER B1.2)</u> <ul style="list-style-type: none">- Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Studium usw.- Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird- einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse- Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen- kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen

Modulbezeichnung	B5 Fremdsprache 2: English for Media and Design M3G oder Technical English M3T oder Business English M3W oder Le français des affaires M2W oder Español para los negocios M2W oder Russisch für die Wirtschaft M2W
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Das Modul dient der Erlangung weiterer (M2) bzw. hoher (M3) fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung, Technik oder Wirtschaft. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 1 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p><u>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung, Technik, Wirtschaft (GER B2.2)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p><u>Französisch/Spanisch/Russisch: Mittelstufe 2/Wirtschaft (GER B2.1)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema

Modulbezeichnung	B18+B19 Vertiefende Fremdsprache: Advanced English O1A/W/T/G oder O2A/W/T/G oder Le français des affaires M3W oder Español para los negocios M3W oder Russisch für die Wirtschaft M3W
Lernergebnis und Kompetenzen	Das Modul dient der Erlangung hoher (M3) bzw. sehr hoher (O1, O2) fachsprachlicher und/oder allgemeinsprachlicher Kompetenz. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul Fremdsprache 2 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt: <u>Englisch: Oberstufe 1 oder 2/Allgemeinsprache, Wirtschaft, Technik, Gestaltung (GER C1, C2)</u> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen <u>Französisch/Russisch/Spanisch: Mittelstufe 3/Wirtschaft (GER B2.2)</u> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte und klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze

Wahlpflichtmodule: B19, B20, B21, B26, B27, B34

Modulbezeichnung	W1 Spielmechanik Vertiefung
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können Spielgrundmuster in praktischen Projekten und Gruppenarbeit sicher anwenden.</p> <p>Sie sind in der Lage die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Spielfluss, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen in ihren Spielprojekten zu realisieren. Sie können selbst entworfene Prototypen methodisch evaluieren.</p>

Modulbezeichnung	W2 Experience Design
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können Produkte, Prozesse, Services, Events und Environments erlebnis-fokussiert entwerfen und gestalten. Sie sind in der Lage aus der Perspektive des Spielers und Handelnden Erlebnis-Situationen zu gestalten. Sie kennen entsprechende theoretische Grundlagen und Modelle und können diese sicher und methodisch praktisch anwenden.</p>

Modulbezeichnung	W3 Player-Centred-Design
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können die Methoden des nutzungszentrierten Entwurfs (User Centred Design) praktisch anwenden. Sie können den Nutzungskontext analysieren und die Anforderungen an die Software definieren. Auf Basis dessen sind sie in der Lage Prototypen zu entwerfen und diese methodisch zu evaluieren. Weiterhin können sie Methoden wie Interviews, Kontextanalysen und Personas praktisch anwenden.</p>

Modulbezeichnung	W4 Spieler-Evaluation
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen fundamentale Spielertypen und verstehen die Besonderheiten verschiedener Evaluationsmodelle. Sie können Evaluationsmethoden für die Entwicklung digitaler Spiele sicher anwenden und in ihre Planung mit einbeziehen.</p>

Modulbezeichnung	W5 Daten Analyse für Spielsysteme
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen die Grundlagen des Data Mining. Sie können Algorithmen wie u.a. Decision Trees, Clustering und Naive Bayes sicher anwenden. Die Studierenden können relevante Daten identifizieren und für Data-Mining-Methoden für eine Analyse der Daten anwenden.</p>

Modulbezeichnung	W6 Experimentelles Game Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können aus Spielprinzipien, Interaktions-Methoden und innovative Technologien neue Spielformen entwickeln. Sie können hierzu Design-Methoden systematisch und iterativ anwenden.

Modulbezeichnung	W7 Social Games
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Besonderheiten von Social Games. Sie kennen den Markt für Social Games. Sie sind in der Lage Game Design Prototypen für Social Games zu konzipieren, zu entwerfen und zu entwickeln.

Modulbezeichnung	W8 Character-Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Figuren selbstständig entwerfen und realisieren. Sie können hierzu sowohl analoge (Skizzen, Tonplastik) als auch digitale Methoden (Modellierung, Texturierung, Rigging) sicher anwenden. Sie können die Charaktere für die Animation vorbereiten und sind in der Lage einfache Animationen durchzuführen.

Modulbezeichnung	W9 Environment Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen die Grundlagen des Environment Designs und können diese praktisch anwenden. Sie kennen die Bedeutung von Gestaltungselementen wie Geographie, Architektur, Terrain und Beleuchtung und können diese harmonisch miteinander verbinden. Sie entwerfen und realisieren Environments und verbessern die Entwürfe in iterativen Schritten.

Modulbezeichnung	W10 Production Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Production Designs. Sie können visuelle Konzepte auf Basis systematischer und analytischer Methoden entwickeln, gestalten und realisieren. Sie sind in der Lage ihre Kenntnisse und Fertigkeiten auf verschiedene Spielgenres anzuwenden.

Modulbezeichnung	W11 3D Technik
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die theoretischen, gestalterischen, technischen und handwerklichen Fertigkeiten der 3D Modellierung, mit denen sie Ideen und Konzepte mittels 3D Software eigenständig realisieren können. Die Studierenden können dreidimensionale Räume umsetzen. Insbesondere gehören dazu der Entwurf und die Realisierung von Modellen, Landschaften, Räumen, Leveln, Texturen/Oberflächen und Animationen für interaktive 3D-Anwendungen. Die Studierenden sind in der Lage, geeignete Modellierungs- und Animationsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbstständig einzuarbeiten.

Modulbezeichnung	W12 3D Technik Vertiefung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben verfeinerte technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Environments, Räumen, Architekturen, Objekten, Texturen/Oberflächen und Animationen für komplexe 3D-Anwendungen. Sie können insbesondere technische Optimierungsmethoden anwenden und 3D Modelle für Game Engines bzw. 3D-Echtzeit-Systemen effizient gestalten.

Modulbezeichnung	W13 Animation
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Modelle für die Echtzeit-Animation erstellen. Sie kennen die notwendigen Arbeitsschritte des Modeling, des Rigging und der Animation und können diese sicher anwenden. Sie kennen und beherrschen verschiedene Animations-Methoden.

Modulbezeichnung	W14 Texturen/Materialien/Shader
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Modelle mittels polygonaler und kurvenbasierter Verfahren entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Texture-Maps selbstständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Texturen zu erstellen. Sie können die verschiedenen Methoden zur Texturierung von 3D-Modellen sicher anwenden.

Modulbezeichnung	W15 Écorché für Game Artists
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können eine Écorché selbstständig erstellen. Sie kennen die Grundlagen der menschlichen Anatomie und können Muskeln und Knochen plastisch darstellen.

Modulbezeichnung	W16 Maquette für Character Artists
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Maquettes konzipieren, gestalten und realisieren. Sie können Maquettes für Konzeption und Planung von Digitalen Figuren einsetzen.

Modulbezeichnung	W17 Pitch-Dokumente und Marketing Art
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Pitch Docs und Marketing Art selbstständig erstellen. Sie kennen Aufbau, Struktur und Inhalt eines Pitch Docs. Sie können sowohl Texte, Grafiken, Videos als auch Präsentationen für ein Pitch Doc erstellen. Die Studierenden kennen die Anforderungen an Marketing Material und können dieses konzipieren, planen und gestalten.

Modulbezeichnung	W18 Interface Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Benutzungsschnittstellen für Spiele und Unterhaltungssystem sicher konzipieren, entwerfen, gestalten und realisieren. Sie kennen den aktuellen Stand der Technik. Sie können Erkenntnisse anderer Disziplinen wie z.B. der Wahrnehmungspsychologie bei der Konzeption von Benutzungsschnittstellen berücksichtigen. Sie sind in der Lage Benutzungsschnittstellen mit den geeigneten Werkzeugen selbstständig zu implementieren.

Modulbezeichnung	W19 Digitale Fotografie
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der digitalen Fotografie. Sie kennen Kamera- und Beleuchtungstechnik. Sie sind in der Lage in einem Fotostudio selbstständig zu arbeiten. Sie können die Blitzanlage eines Studios verwenden. Sie können die grundlegenden Prinzipien der Beleuchtung anwenden. Sie können ihre Kenntnisse für die Fotografie von Texturen, Dokumentationen und für Vorlagen von Compositings selbstständig anwenden.

Modulbezeichnung	W20 Kinematographie/Cinematic
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der Kinematographie für Spiele und können diese Kenntnisse sicher anwenden. Sie können virtuelle Kameras, Animationsmethoden, Post-processing-Methoden und technische Methoden der Game Engines einsetzen um eine ästhetische Bildsprache zu entwickeln.

Modulbezeichnung	W21 Produktionskunde Vertiefung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Produktions- und Managementmethoden für die Entwicklung von Spielen und Spielsystemen unterscheiden, bewerten und für individuelle Projektanforderungen anpassen. Sie kennen die unterschiedlichen Anforderungen von Team- und Unternehmensgrößen und können dieses bei der Anwendung ihrer Produktions- und Planungsmethoden berücksichtigen.

Modulbezeichnung	W22 Marketing
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Besonderheiten der spezifischen Branchen und Märkten (Dienstleistungen, Handel, Business-to-Business-Märkte, internationale Märkte) im Bereich der Spiel-Industrie. Sie kennen marketingspezifische Problemstellungen und können diese analysieren. Sie kennen die entsprechenden Marketing-Mix-Instrumente und können diese in Hinblick auf ihre eigene Arbeit bewerten und anwenden.

Modulbezeichnung	W23 Entrepreneurship
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben grundlegendes Wissen über Gründungsprozesse. Sie haben ein Verständnis von der Bedeutung des Entrepreneurships im volks- und betriebswirtschaftlichen Kontext. Sie sind in der Lage fremde und eigene Gründungsideen einzuschätzen.

Modulbezeichnung	W24 Markt und Vertrieb
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben grundlegendes Wissen über Märkte & Vertrieb im Bereich der Spielentwicklung und verwandten Bereichen. Sie können grundlegende Methoden zur Marktanalyse und zum Vertrieb einschätzen und für ihre eigenen Entwicklungsvorhaben anwenden.

Modulbezeichnung	W25 Recht
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben juristisches Grundwissen in Bezug auf digitale Spiele wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.

Modulbezeichnung	W26 Qualitätssicherung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können grundlegende Methoden der Qualitätssicherung sicher anwenden. Sie legen Hierarchien für die Qualitätssicherung ihrer Projekte fest und orientieren sich dabei an internationalen Qualitätsstandards.

Modulbezeichnung	W27 Programmierung Vertiefung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Game-Play-Prototypen mittels einer Game Engine entwerfen und entwickeln. Sie können mittels einer Programmiersprache eigene Game-Play-Konzepte eigenständig realisieren.

Modulbezeichnung	W28 Shader Programmierung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Materialien konzipieren, entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Shader selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Materialien zu erstellen. Sie können Shader für Echtzeit-Anwendungen entwickeln. Sie können Methoden wie Texture Warping, Specular Maps, Prozedurale Texturen, Nicht-photorealistisches Rendering (wie Gooch, Cel, Toon Shading), Fur-Rendering und Methoden für andere Spezialeffekte wie Wasser, Glas etc. sicher anwenden.

Modulbezeichnung	W29 Physische-Interaction
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels Microcontrollern und verschiedener Sensoren eigenständige Hardware zur Interaktion mit analogen als auch digitalen Systemen entwickeln. Sie können die Funktionen mittels Programmiersprachen selbständig programmieren. Dabei werden sowohl ihre technischen als auch ihre kreativen Kenntnisse und Fähigkeiten vertieft und verfeinert.

Modulbezeichnung	W30 Künstliche Intelligenz
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben ein Grundverständnis der Künstlichen Intelligenz für die Spielentwicklung. Sie kennen u.a. State Machines, Decision Trees, Behaviour Trees, Goal-Oriented Behaviour, Path-Finding, Rule-based Systems, Fuzzy Logic, Genetische Algorithmen, Neurone Netze, Schwarmintelligenz und können dieses Verständnis für das Game Design verwenden.

Modulbezeichnung	W31 Mobile Game Technik
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spiele für mobile Endgeräte entwickeln. Sie können Programmier Techniken für mobile Endgeräte anwenden. Sie können die aktuelle Technik für Spielentwicklung in Bezug auf mobile Endgeräte sicher anwenden und ihre Kenntnisse selbstständig erweitern. Sie können den Stand der Technik einschätzen und für eigene Spielprojekte kreativ anwenden.

Modulbezeichnung	W32 Kreatives Schreiben
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Methoden zum kreativen Entwurf und Verfassen von Texten. Es werden dramaturgische Grundregeln vermittelt, die sie selbständig für den Entwurf und die Gestaltung von interaktiven Anwendungen anwenden können.

Modulbezeichnung	W33 Kreatives Schreiben Vertiefung
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe szenische Handlungen und Dialoge praktisch umsetzen. Sie können szenische Räume beschreiben. Sie können Handlungsrahmen für szenische Räume entwerfen und beschreiben. Sie sind in der Lage Dialogsysteme zu entwickeln und sowohl analog als auch digital zu realisieren.

Modulbezeichnung	W34 Theorie der Narration
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Grundlagen der Dramaturgie und der Stoffentwicklung. Sie können narrative Elemente bestimmen, szenische Handlungen konstruieren und diese in Spielmechaniken und Spielwelten immersiv integrieren. Sie können glaubwürdige Charaktere und Beziehungen zwischen Figuren konstruieren und analysieren. Die Studierenden schreiben Szenarien, Treatments, Dialoge und auf Spielentwicklungsanforderungen abgestimmte Drehbuchentwürfe (Scripts).

Modulbezeichnung	W35 Sound Design
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen Grundlagen des interaktiven Game Audios in Theorie und Praxis. Sie verfügen über die notwendige Sensibilität für Geräusche und Klänge und können diese dramaturgisch einsetzen. Die Studierenden können die Erzeugung und Implementierung von in game Sound FX, Atmo Layers, Musik Soundtracks sowie Sprachaufnahmen sicher anwenden.

Modulbezeichnung	W36 Interdisziplinäres Modul 1
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulieren Fragestellungen zu interdisziplinäre Problemen; - erarbeiten sich umfassende fachliche sowie überfachliche Kenntnisse in den ausgewählten Themenfeldern und wenden diese an bei der Entwicklung kreativer und innovativer Lösungen; - erarbeiten tragfähige Konzeptentwürfe, erstellen Umsetzungspläne und wenden nützliche Planungsinstrumente an; - realisieren die erarbeiteten Konzepte und wenden dabei zielgerichtet fachnahe und fachübergreifende Gestaltungsmöglichkeiten an; - realisieren schlüssige Präsentationsformate und stellen diese öffentlich vor; - dokumentieren systematisch den Arbeitsprozess sowie die –ergebnisse; - evaluieren Arbeitsprozess und –ergebnisse; - arbeiten zielführend in interdisziplinären Teams und lösen Konflikte konstruktiv.

Modulbezeichnung	W37 Interdisziplinäres Modul 2
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulieren Fragestellungen zu interdisziplinäre Problemen; - erarbeiten sich umfassende fachliche sowie überfachliche Kenntnisse in den ausgewählten Themenfeldern und wenden diese an bei der Entwicklung kreativer und innovativer Lösungen; - erarbeiten tragfähige Konzeptentwürfe, erstellen Umsetzungspläne und wenden nützliche Planungsinstrumente an; - realisieren die erarbeiteten Konzepte und wenden dabei zielgerichtet fachnahe und fachübergreifende Gestaltungsmöglichkeiten an; - realisieren schlüssige Präsentationsformate und stellen diese öffentlich vor; - dokumentieren systematisch den Arbeitsprozess sowie die –ergebnisse; - evaluieren Arbeitsprozess und –ergebnisse; - arbeiten zielführend in interdisziplinären Teams und lösen Konflikte konstruktiv.

Modulbezeichnung	W38 Lernen durch Lehren Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Kompetenzen in der Anleitung von Lern- und Projektgruppen des Studiengangs Game Design. Sie können eigenständig Themen außerhalb des Curriculum aufarbeiten und vermitteln.

Modulbezeichnung	W39 Service Learning Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können ihre fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden in einer Tätigkeit für die HTW Berlin oder einer anderen auf das Gemeinwohl orientierte Organisationen anwenden.</p> <p>Sie zeigen, dass ihre wissenschaftliche und künstlerische Arbeit sie zu kritischem Denken und zu freiem verantwortlichen, demokratischen und sozialem Handeln befähigt. Sie können ihre Tätigkeit und ihr Handeln in einem Bericht kritisch reflektieren.</p>

Spezifika des Diploma Supplements

Bachelor Game Design

- 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 5: Gestaltung und Kultur
Status/Typ
Fachhochschule (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 und teilweise Englisch
- 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
Leistungspunkte (LP) nach ECTS: 210
davon Fachpraktikum 25 LP und Bachelorarbeit 12 LP
- 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 Absolventinnen und Absolventen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Die Absolventinnen bzw. der Absolventen verfügen über hohe konzeptionelle, gestalterische und technische Fertigkeiten. Sie sind von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Spiel-Produkten und Spielsystemen einsetzbar, u.a. im gesamten Bereich der Creative Industry sowie insbesondere in der Spiel- und Spielzeugentwicklung.

Studienzusammensetzung:

- obligatorisches Kernstudium: 73 LP
- optionale Wahl- und Projektmodule: 89 LP
- minimale Fremdsprachenausbildung: 8 LP
- Fachpraktikum: 25 LP
- Bachelorarbeit inklusive Abschlusskolloquium: 15 LP

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

Zusammensetzung des Gesamtprädikats:

75 % Modulnoten

15 % Bachelorarbeit

10 % mündliche Abschlussprüfung (Abschlusskolloquium)

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

k.A.

6 weitere Angaben

6.1 Weitere Angaben

Die HTW Berlin hat am 05.05.2014 durch AQAS die Systemakkreditierung erhalten. Damit sind alle Studiengänge der HTW Berlin, die Gegenstand der internen Qualitätssicherung nach den Vorgaben des akkreditierten Systems waren und sind,

akkreditiert. Darunter fällt auch der hier vorliegende Studiengang (siehe: www.akkreditierungsrat.de).

6.2 Informationsquellen für ergänzende Angaben
HTW Berlin: <http://www.htw-berlin.de>

Äquivalenztabelle

Nr.	Modulbezeichnung gemäß Studienordnung vom 13. April 2011 (AMBI. HTW Berlin Nr. 28/11), zuletzt geändert am 18. Februar 2014 (AMBI. HTW Berlin Nr. 09/14)	LP	Nr.	Modulbezeichnung gemäß dieser Studien- und Prüfungsordnung	LP
B1	Spielentwurf 1	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B2	Grundlehre Gestaltung 1	6		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B3	Grundlehre Informatik	5	B3	Grundlehre Spieltechnik 1	6
B4	Digitale Werkzeuge 1	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B5	Theorien des Spiels 1	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B6	Fremdsprache 1	4	B4	Fremdsprache 1	4
B7	Spielentwurf 2	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B8	Grundlehre Gestaltung 2	6		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B9	Spieltechnologie 1	5	B7	Grundlehre Spieltechnik 2	6
B10	Digitale Werkzeuge 2	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B11	Theorien des Spiels 2	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B12	Fremdsprache 2	4	B8	Fremdsprache 2	4
B13	3D Modellierung	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B14	Spieltechnologie 2	5	B10	Grundlehre Spieltechnik 3	5
B15	Theorien des Spiels 3	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B16	Produktionskunde 1	5	B14	Produktionskunde	5
B17	Projektmodul A	10	B9	Projekt A	15
B19	Wahlpflichtmodul 1	5	W1	WP 1 – WP 5	5
B20	Wahlpflichtmodul 2	5	bis	WP 1 – WP 5	5
B21	Wahlpflichtmodul 3	5	W39	WP 1 – WP 5	5
B22	Produktionskunde 2	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B23	Projektmodul B	10	B13	Projekt B	15

B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	20		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B26	Wahlpflichtmodul 4	5	W1 bis	WP 1 – WP 5	5
B27	Wahlpflichtmodul 5	5	W39	WP 1 – WP 5	5
B35	Präsentation und Portfolio	6	B15	Portfolio, Präsentation und Pitch ¹⁾	6
B29	Recht	5		Einzelfallentscheidung durch den Prüfungsausschuss	
B34	Wahlpflichtmodul 6	5	W1 bis W 39	WP 1 – WP 5	5
B32	AWE Modul 1	2	B18	AWE Modul 1	2
B33	AWE Modul 2	2	B19	AWE Modul 2	2
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	25	B17	Fachpraktikum	25

¹⁾ Diese äquivalente Prüfung für Studierende nach der auslaufenden Studien- und Prüfungsordnung ist **differenziert** zu bewerten.