

16/09

29. Juni 2009

Amtliches Mitteilungsblatt

Seite

**Ordnung zur Feststellung der
studiengangbezogenen Eignung
(Eignungstest) für den Bachelorstudiengang
Interaction Design / Game Design im
Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 4. Februar 2009 225**

**Studienordnung für den Bachelorstudiengang
Interaction Design / Game Design im
Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 4. Februar 2009 230**

**Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang
Interaction Design / Game Design im
Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 4. Februar 2009 258**



**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Herausgeber

Die Hochschulleitung der HTW Berlin
Treskowallee 8
10318 Berlin

Redaktion

Rechtsstelle
Tel. +49 30 5019-2813
Fax +49 30 5019-2815

Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
Ordnung
zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung
(Eignungstest)
für den Bachelorstudiengang
Interaction Design/Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 04. Februar 2009

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. FHTW Berlin Nr. 27/02) in Verbindung mit § 10 Abs. 5 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz – BerHGG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch das Gesetz vom 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Wirtschaftswissenschaften II der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 04. Februar 2009 die folgende Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung beschlossen*:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Zulassungsverfahren und Eignungstest
- § 3 Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch
- § 4 Die Bewertungskriterien des Eignungstests
- § 5 Bekanntgabe der Entscheidungen zum Eignungstest
- § 6 Wiederholung des Verfahrens
- § 7 Geltungsdauer des bestandenen Eignungstests
- § 8 Kommission
- § 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

* Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 02.06.2009

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der FHTW Berlin im Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design immatrikuliert werden.

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

§ 2 Zulassungsverfahren und Eignungstest

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

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

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

- Abgabe und Beurteilung einer Hausaufgabe
- Bewerbungsgespräch

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

§ 3 Hausaufgabe und Bewerbungsgespräch

(1) Die jeweils aktuelle Aufgabenstellung zur Hausaufgabe wird am letzten Montag im April für das Bewerbungsverfahren zum Wintersemester 2009/2010 und am letzten Montag im Februar für die Bewerbungsverfahren zum Wintersemester 2010/2011 und folgende auf der Website des Studiengangs veröffentlicht.

(2) Die Hausaufgabe kann in freier Medienwahl nach Aufgabenstellung bearbeitet werden. Digitale und interaktive Arbeiten sollen die Dauer von 10 Minuten nicht überschreiten. Digital erstellte Arbeiten müssen zusätzlich in angemessen ausgedruckter Form vorliegen. Der Umfang von 5 Blättern im Format A2 darf dabei nicht wesentlich überschritten werden. Optional können ergänzend maximal zwei Blätter zur Präsentation eigener Arbeiten (von der Hausaufgabe unabhängig) eingereicht werden. Die Arbeiten sind zu einem auf der Website des Studiengangs genannten Termin, in einer Mappe zusammengefasst und mit Namen und Adresse beschriftet, sowie mit einer schriftlichen Erklärung über die Autorenschaft im Fachbereich abzugeben. Die genauen Zeit- und Raumangaben zur Abgabe werden mit der Aufgabenstellung mitgeteilt. Die Kriterien für die Bewertung werden im § 4 geregelt.

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

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

§ 4 Die Bewertungskriterien des Eignungstests

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

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

Konzeption:

- konzeptioneller Ansatz zur Bearbeitung der Hausaufgabe

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

Visualisierung und Darstellung:

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

- (2) Die Bewertung des Bewerbungsgespräches richtet sich insbesondere nach solchen Kriterien wie:
- Auftreten und verbale Argumentation
 - Persönlicher Bezug und Motivation für das Studium „Interaction Design/Game Design“
 - Bereitschaft zur kritisch-konstruktiven Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit
 - Eigenständigkeit und Originalität der vertretenen Auffassungen
- (3) Die Leistungen dieses Feststellungsverfahrens werden undifferenziert beurteilt, d. h. „mit Erfolg“ bzw. „ohne Erfolg“.
- (4) Bei einer Gesamtbewertung „mit Erfolg“ ist der Eignungstest bestanden.

§ 5 Bekanntgabe der Entscheidungen zum Eignungstest

- (1) Das Ergebnis des Eignungstests wird dem Bewerber/der Bewerberin schriftlich mitgeteilt.
- (2) Über die bestandene studiengangbezogene Eignung wird eine Bescheinigung mit dem Wortlaut erteilt:

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

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

§ 6 Wiederholung des Verfahrens

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

§ 7 Geltungsdauer des bestandenen Eignungstests

Die Feststellung der studiengangbezogenen Eignung gilt für den auf die Feststellung folgenden Immatrikulationstermin. Ausnahmen in begrenztem Umfang sind auf Antrag an die Kommission gemäß §9 möglich.

§ 8 Kommission

- (1) Zur Durchführung des Verfahrens zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung wird für jeden Termin eine Kommission gebildet.
- (2) Der Kommission gehören mindestens zwei Professoren oder Professorinnen des Studienganges an, von denen einer/eine den Vorsitz führt.
- (3) Die Kommission kann Beisitzer/Beisitzerinnen hinzuziehen.

§ 9 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

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

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II vom 04. Februar 2009

Aufgrund von § 17 Absatz 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. FHTW Berlin Nr. 27/02) in Verbindung mit § 24 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz - BerIHG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 82), zuletzt geändert durch das Gesetz vom 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches Wirtschaftswissenschaften II der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 04. Februar 2009 die folgende Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design beschlossen*:

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenstudienordnung
- § 3 Vergabe von Studienplätzen
- § 4 Fachgebundene Studienberechtigung
- § 5 Ziele des Studiums
- § 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache
- § 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit
- § 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation
- § 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes
- § 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum
- § 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerIHG
- Anlage 2 Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul
- Anlage 2A Niveaueinstufung der Module
- Anlage 2B Wahlpflichtmodule
- Anlage 3 Studienplanübersicht
- Anlage 4A Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1: Praxisprojekt
- Anlage 4B Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2: Fachpraktikum

* Der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung angezeigt am 11.05.2009

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der FHTW Berlin im Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design immatrikuliert werden.
- (2) Die Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenstudienordnung

Die Grundsätze für Studienordnungen der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudienordnung - RStO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Vergabe von Studienplätzen

- (1) Die Vergabe von Studienplätzen richtet sich im Falle einer Zulassungsbeschränkung nach dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung.
- (2) Im Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design wird gemäß der Hochschulordnung der FHTW 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 Interaction Design/Game Design aufgeführt.
- (3) Gibt es nach der Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung mehr zulassungsfähige Bewerber und Bewerberinnen für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design als Studienplätze, dann werden die Studienplätze hälftig nach der Durchschnittsnote der Hochschulzugangsberechtigung (Abitur, Fachabitur) und nach der Wartezeit vergeben.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

- (1) Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 BerlHG werden für den Bachelorstudiengang Interaction Design/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.

§ 5 Ziele des Studiums

- (1) Das Studium soll den Studierenden grundlegende Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge vermitteln, um kollaborative multi-disziplinäre Prozesse in der Entwicklung von interaktiven Systemen mit spielerischem und Lern-Charakter, insbesondere Computerspiele und verwandte Medien, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren und zu kommunizieren. Ziel ist es, relevante natur- und gesellschaftswissenschaftliche, kunst- und kulturgeschichtliche, informatische, rechtliche, pädagogische, wirtschaftliche, spiel- und medientheoretische Kenntnisse mit den speziellen gestalterischen und kreativen Fertigkeiten integrativ zu vermitteln.
- (2) Die Studieninhalte vermitteln die gestalterischen und technischen Fertigkeiten und Fachkenntnisse zur Entwicklung von interaktiver Software mit den Schwerpunkten Computerspielen/Unterhaltungssoftware und Gebrauchssoftware. Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, wie sie insbesondere bei Computerspielen und Virtuellen Umgebungen vorzufinden sind. Dazu gehören unter anderem
 - Medientheorie, Kulturwissenschaften,
 - Psychologische Grundlagen wie Kognition, Wahrnehmung und Lerntheorie,
 - Grundlagen der Empirische Sozialforschung,
 - Allgemeine Kommunikationswissenschaften,
 - Entwurfsmethoden und Designtheorie,
 - Grundlagen der Informatik,

- Technisch-naturwissenschaftliche Grundlagen,
- Analoge Gestaltungsmethoden,
- Digitales Gestalten,
- 3D-Design

Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, rhetorische Fähigkeiten, ethisch-kritische Distanz, Vorstellungskraft und Kreativität.

- (3) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Der Absolvent bzw. die Absolventin ist von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Kreativbereich der Medien und Spieleindustrie einsetzbar und kann diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe Interaktive Software entwickelt wird.
- (4) Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:
- Interaction Design
 - Game Design/Leveldesign
 - Grafikdesign für Entertainment-Software
 - Produktentwicklung von Entertainment-Software Produkten
 - Projektmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
 - Qualitätsmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/ Unterhaltungssoftware
 - Spielkritik und Journalismus
 - Marketing und Produktmanagement für Interaktive-/Unterhaltungssoftware

§ 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache

Lehrveranstaltungen können nach Festlegung durch den Fachbereichsrat ganz oder teilweise in englischer Sprache durchgeführt werden.

§ 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

- (1) Das Bachelorstudium hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit).
- (2) Das Bachelorstudium ist entsprechend Anlage 2 modularisiert. Module sind inhaltlich zusammengefasste Einheiten des Studiums, deren erfolgreichen Abschluss der/die Studierende durch eine bestandene Modulprüfung nachweisen muss. Ein Modul besteht unter Umständen aus mehreren inhaltlich zusammengehörenden Units.
- (3) Eine Kurzbeschreibung der Module befindet sich in Anlage 2 und ist Teil dieser Studienordnung. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in dem Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design. Die jährliche Arbeitsbelastung für den Studiengang beträgt 1.800 Arbeitsstunden.
- (4) Im Basis- und Vertiefungsstudium werden natur- und gesellschaftswissenschaftliche, technische und medientheoretische Grundlagen der Entwicklung von komplexer interaktiver Software und von Computerspielen sowie kreative Techniken und künstlerische Gestaltungsgrundlagen vermittelt. Weiterhin werden Grundlagen sowie eine partielle Vertiefung in den Bereichen Medientheorie, Psychologie (Kognition, Wahrnehmung und Lerntheorie), Empirische Sozialforschung, Allgemeine Kommunikationswissenschaften, Entwurfsmethoden und Designtheorie erworben.
- (5) Während des Vertiefungs- und Praxisstudiums können die Studierenden Module aus den Profillinien „Konzeption“ und „Gestaltung“ wählen. Besonderer Wert wird gelegt auf den Erwerb

von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, insbesondere Computerspielen.

- (6) Der Praxisteil des Studiums besteht aus einem interdisziplinärem begleitetem Praxisprojekt während des 5. Semesters und einem Fachpraktikum in der Industrie während des 6. Semesters. Abgeschlossen wird das Studium mit einer Bachelorarbeit, die auch in Zusammenhang mit dem Fachpraktikum entstehen und in der Industrie geschrieben werden kann.
- (7) Das Studium schließt mit dem erfolgreichen Abschluss aller Module sowie nach erfolgreicher Bachelorarbeit und erfolgreichem Kolloquium ab. Die Bachelorarbeit wird von einem Seminar begleitet, welches mit dem Kolloquium abschließt. Die Anfertigung der Bachelorarbeit findet im 7. Semester statt und umfasst 12 Leistungspunkte, das begleitende Seminar mit dem abschließenden Kolloquium umfasst 3 Leistungspunkte.

§ 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

- (1) Das Studienangebot entspricht im Einzelnen dem Studienplan gemäß Anlage 3. Diese Anlage enthält die Modulbezeichnungen, die Art des Modulangebotes (Pflicht-/Wahlpflichtfach), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS) sowie die zugrunde liegende Lernzeit ausgedrückt in zu vergebenden Leistungspunkten.
- (2) In Anlage 2b sind die maximal möglichen Wahlpflicht-Module aus dem Kerncurriculum und die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE)/Fremdsprachen aufgelistet. Welche Module davon angeboten werden, beschließt der Fachbereich des Studienganges rechtzeitig vor Semesterbeginn.

§ 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes

- (1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsfächer (AWE) beträgt 12 Leistungspunkte. Davon entfallen 8 Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer. Die Fremdsprachenausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse in der englischen Sprache oder einer anderen Fremdsprache der Modulbeschreibung entsprechend.
- (2) Die Fremdsprachenausbildung ist für das erste und zweite Studienplansemester vorgesehen.
- (3) Die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule sind im vierten und fünften Studienplansemester vorgesehen. Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule sind im Umfang von 4 Leistungspunkten aus der von der FHTW Berlin jedes Semester angebotenen Liste der AWE-Module zu wählen. Anstelle der AWE-Module kann im Umfang von 4 Leistungspunkten auch eine zweite Fremdsprache aus dem Kursangebot der ZE Fremdsprachen oder eine Vertiefung der ersten Fremdsprache gewählt werden.

§ 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum

Der Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design umfasst neben den im Studienplan genannten Lehrgebieten ein Praxisprojekt (gem. Anlage 4A) im Umfang von 23 Leistungspunkten (ECTS) und ein Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten (gem. Anlage 4B), welche in der Regel im 5. bzw. 6. Studienplansemester zu absolvieren sind. Der Umfang des Fachpraktikums entspricht 18 Wochen und ist als Vollzeitpraktikum konzipiert. Zur Auswertung des Fachpraktikums wird die Unit „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“ in der letzten Semesterwoche des 6. Semesters durchgeführt. Das Praxisprojekt und das Fachpraktikum richten sich nach den Richtlinien für die Praxisphase im Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design gemäß Anlagen 4A und 4B.

§ 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

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

Anlage 1 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind für eine vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG 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
Schauberbegestalter/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.

Anlage 2 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Modulübersicht**Pflichtmodule**Lerngebiet Informatik

- B1 Grundlehre Informatik 1
- B7 Grundlehre Informatik 2

Lerngebiet Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen

- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1
- B15 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2

Lerngebiet Gestaltung/Design

- B3 Grundlehre Gestaltung 1
- B8 Grundlehre Gestaltung 2
- B10 Digitales Gestalten
- B16 Einführung in 3D-Design

Lerngebiet Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung

- B4 Theorie des Spiels und der Medien
- B11 Kreatives Schreiben
- B14 Interaktionsdesign
- B19 Szenisches Schreiben

Lerngebiet Kommunikation, Psychologie und Soziologie

- B9 Theoretische Grundlagen 1
- B13 Theoretische Grundlagen 2
- B29 Interkulturelle Kommunikation

Lerngebiet Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht

- B5 Medienwirtschaft
- B18 Marketing
- B30 Recht

WahlpflichtmoduleEntwurfsprojekte

- B17 Entwurfsprojekt 1
- B24 Entwurfsprojekt 2

Fremdsprachen/Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer

- B6 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 1
- B12 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 2
- B23 AWE 1
- B27 AWE 2

Wahlpflichtmodule B20, B21, B22, B26, B33, B34**Lerngebiet Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung**

Fachrichtung Konzeption

- K1 Nutzerorientierte Entwurf
- K2 Usability-Evaluation
- K3 Szenischer Entwurf
- K4 Narrativer Entwurf
- K5 Crossmedialer Entwurf
- K6 Interaktion und Markenkommunikation

Lerngebiet Gestaltung/Design:

Fachrichtung Gestaltung

- G1 3D-Modellierung und Texturierung
- G2 Level-Design
- G3 Interface-Design
- G4 Charakter-Design
- G5 3D-Animation
- G6 Physical Interaction

Praxisphasen

- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
- B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

- B31 Bachelorarbeit
- B32 Bachelorseminar/Kolloquium

Beschreibung für jedes Modul**Pflichtmodule:**

Name	B1 Grundlehre Informatik 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Informatik
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen Verfügungs- und Orientierungswissen aus der Informatik, speziell aus den Bereichen "Grundlagen der Informatik", unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die mathematischen Grundlagen, die zur Entwicklung als auch zur Evaluation von virtuellen Welten und interaktiven Anwendungen notwendig sind. Sie sind in der Lage mathematische Kenntnisse für den Entwurf von Interaktiver Software insbesondere Simulationen zu berücksichtigen und anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studenten beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf und die Konzeption von narrativen und interaktiven Szenarios sicher einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B4 Theorie des Spiels und der Medien
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B4.1 Medientheorie Die Studierenden haben Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Wirkungsweisen von Medien, welche sie zur schriftlichen kritisch-analytischen Betrachtung von Medien befähigt.</p> <p>Unit B4.2 Theorie des Spiels Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Wirkungsweisen des Spiels insbesondere im gesellschaftlichen Kontext. Sie sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen von Spielen und spielerischen Handlungen zu verfassen.</p> <p>Unit B4.3 Grundlagen des Spiels in der Praxis Die Studierenden lernen grundlegende Methoden und Prinzipien des Spiels praktisch anzuwenden. Sie üben Konzeptentwürfe zu schreiben. Darüber hinaus können die Studierenden theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen.</p>
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B5 Medienwirtschaft
Leistungspunkte	4
Lerngebiet	Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen Grundkenntnisse aus den Bereichen Betriebswirtschaft und der Volkswirtschaft, mit dem Ziel, innerbetriebliche und marktwirtschaftliche Prozesse der Medien und Softwareindustrie zu verstehen. Sie können diese Kenntnisse bei der Konzeption und Entwicklung von Interaktiven Systemen und Computerspielen anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B7 Grundlehre Informatik 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Informatik
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten eine praxisnahe Vertiefung in die Entwicklung von Interaktiven Systemen. Sie können eigene Interaktive Anwendungen unter der Verwendung von Skriptsprachen erstellen. Sie sind in der Lage prototypisch komplexe Interaktionen zu realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B1 Grundlehre Informatik 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B8 Grundlehre Gestaltung 2
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	In der Übung werden gestalterisch-handwerkliche Fertigkeiten in 2D (zeichnen, Anatomie), 3D (modellieren) und 4D (Storyboard, Animation) erworben, welche die Studierenden in die Lage versetzen, Ideen und Konzepte ohne technischen Aufwand zu visualisieren und darzustellen.
Empfohlene Voraussetzungen	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B9 Theoretische Grundlagen 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B9.1 Grundlagen der Kommunikationstheorie Im Seminar wird Grundlagenwissen der Sprach- und Kommunikationstheorie erworben. Die Studierenden erwerben dabei insbesondere die Fähigkeit zum Umgang mit Texten und Erkenntnissen der Kommunikationstheorie, um Kommunikationsprozessen zu verstehen und kommunikationswissenschaftliche Kenntnisse bei ihrer Entwurfstätigkeit anwenden zu können. Dabei werden Genderfragen und Interkulturelle Aspekte besonders berücksichtigt.</p> <p>Unit B9.2 Grundlagen der Psychologie Die Studierenden haben Grundlagen der Psychologie als Wissenschaft des Erlebens und Verhaltens erworben und kennen die Prozesse der Wahrnehmung, des Denkens und Problemlösens, der Motivation, Einstellungsbildung, des Lernens und der Entscheidung. Die Studierenden lernen die verschiedenen Ansätze der Psychologie kennen und können diese Kenntnisse für den Entwurf und die Gestaltung von interaktiven Anwendungen anwenden.</p>
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B10 Digitales Gestalten
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels digitaler Software umsetzen. Sie beherrschen sowohl pixel-basierte als auch vektoren-basierte Techniken und sind in der Lage Entwürfe für verschiedene digitale Ausdrucksformen zu erstellen.
Empfohlene Voraussetzungen	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B11 Kreatives Schreiben
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
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.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B13 Theoretische Grundlagen 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B13.1 Grundlagen der Soziologie Die Studierenden erlangen grundlegende Kenntnisse in sozialwissenschaftlichen Theorien. Sie erlernen die Zusammenhänge zwischen Gesellschaft, Sozialisation und Individuum anhand von soziologischen Begriffen zu analysieren und wenden diese auf ihr Arbeitsgebiet an.</p> <p>Unit B13.2 Grundlagen Empirischer Sozialforschung Die Studierenden lernen die Grundlagen der empirischen Sozialforschung kennen. Sie können qualitative und quantitative Untersuchungsmethoden für die Untersuchung von Nutzungsverhalten von Interaktiven Systemen und Computerspielen anwenden.</p> <p>Unit B13.3 Grundlagen der Semiotik Die Studierenden erhalten grundlegende Kenntnisse der Semiotik. Sie können Computersysteme und Computerspiele als Zeichensysteme betrachten und analysieren. Sie können Methoden der Semiotik auf ihr Arbeitsgebiet anwenden.</p>
Empfohlene Voraussetzungen	B9 Theoretische Grundlagen 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B14 Interaktionsdesign
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten Grundlagenwissen über interaktive, digitale Medien, Mensch-Maschine Schnittstellen, interaktive Informationsverarbeitung etc. mit Bezügen zu aktuellen Forschungsansätzen. Sie können selbständig wissenschaftliche Methoden zur Erarbeitung komplexer Fragestellungen einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B15 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Es werden relevante Grundlagen der angewandten Physik, wie „Bewegung“, „Strömungslehre“, „Fahrzeugphysik“, „Licht + Schatten“, „Oberflächen“ usw. vermittelt, welche die Studierenden in die Lage versetzen, natürliche Erscheinungsformen zu abstrahieren und physikalischen Gesetzen zuzuordnen. Sie können die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten bei der Konzeption und Entwicklung von komplexen Interaktiven Anwendungen einsetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B16 Einführung in 3D-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Den Studierenden erwerben technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Landschaften, Räumen, Levels, Texturen/Oberflächen und Animationen für interaktive 3D-Anwendungen. Die Studierenden sind in der Lage, geeignete Modellierungs- und Animationsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbständig einzuarbeiten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B18 Marketing
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Marketings. Sie haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Märkte und kennen die wichtigen Faktoren und Marktsegmente ihrer Branche. Im Hinblick auf interaktive Produkte sind die Studierenden in der Lage sowohl eigene Marketingkonzepte zu entwickeln, als auch bestehende Konzepte zu bewerten. Dabei können die Studierenden insbesondere heterogene Kundenanforderungen und sich ihnen unbekannte Zielgruppen berücksichtigen.
Empfohlene Voraussetzungen	B5 Medienwirtschaft
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B19 Szenisches Schreiben
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Grundlagen des szenischen Schreibens. Sie sind in der Lage Dialoge, Szenen und Szenenfolgen für interaktive Anwendungen insbesondere Computerspiele zu verfassen. Darüber hinaus können sie Charaktere glaubwürdig entwickeln und beschreiben.
Empfohlene Voraussetzungen	B11 Kreatives Schreiben
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B29 Interkulturelle Kommunikation
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Das Modul befähigt und sensibilisiert die Studierenden, Handlungsfähigkeit in interkulturellen Situationen zu erwerben und diese auf international vertriebene interaktive Produkte anzuwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	B9 Theoretische Grundlagen 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B30 Recht
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben juristisches Grundwissen in Bezug auf interaktive Anwendungen wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Entwurfsprojekte

Name	B17 Entwurfsprojekt 1
Leistungspunkte	6
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen in praxisnahen Übungen die Fähigkeit zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B24 Entwurfsprojekt 2
Leistungspunkte	6
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden vertiefen in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen und entwickeln sie in der Komplexität weiter.
Empfohlene Voraussetzungen	B17 Entwurfsprojekt 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fremdsprachen

Name	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 1/Gestaltung (GER B1)</p> <p>Die Module dienen der Einführung in die Fachsprache der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</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 <p>Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema</p> <p>Mittelstufe 1/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis des wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Freizeit 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
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2)</p> <p>Die Module dienen der Erlangung hoher fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul B6 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p>Mittelstufe 3/Gestaltung:</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 u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</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
Empfohlene Voraussetzungen	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 + B27 Advanced English oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4 oder 2 + 2
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Oberstufe 1, 2 oder 3 (GER C1 oder GER C2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) Oberstufe 1, 2 oder 3:</p> <p>Die Module/Das Modul sind/ist aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar und dienen/dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</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>Mittelstufe 3/Gestaltung:</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 u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze
Empfohlene Voraussetzungen	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 + B27 zweite Fremdsprache (andere Sprache als B6 und B12, wählbar aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Module sind aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen (Grundstufe 1 bis Oberstufe 3) frei wählbar. In Abhängigkeit der vorhandenen Vorkenntnisse dienen sie der Erlangung von allgemein- und/oder fachsprachlichen Kenntnissen in allen Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben).
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer

Name	B23 AWE 1 + B27 AWE 2
Leistungspunkte	2 + 2
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Fähigkeiten entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine

Wahlpflichtmodule: B20, B21, B22, B26, B33, B34**Fachrichtung Konzeption**

Für die Fachrichtung „Konzeption“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	K1 Nutzungszentrierter Entwurf (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können die Methoden des Nutzungszentrierten Entwurfs (User Centered 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.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K2 Usability-Evaluation (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Software-Anwendungen und Computerspiele evaluieren. Sie können zwischen formativer und summativer Evaluation unterscheiden. Sie können sowohl Inspektionsmethoden (wie z.B. Heuristische Evaluation, Cognitive Walkthrough, u.a.) als auch Testmethoden (wie z.B. Think Aloud, Constructive Interaction, u.a.) sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K3 Szenischer Entwurf (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe szenische Entwürfe realisieren und praktisch umsetzen. Sie können szenische Räume visualisieren und skizzieren. Sie können Handlungsrahmen für szenische Räume entwerfen und beschreiben. Sie sind in der Lage die Entwürfe sowohl analog als auch digital zu realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K4 Narrativer Entwurf
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können narrative Strukturen und Szenen entwerfen. Sie können solche Entwürfe sowohl schriftlich verfassen als auch in Form von Storyboards skizzieren. Sie können hierbei dramaturgische Kenntnisse sicher anwenden. Sie berücksichtigen bei ihren Entwürfen insbesondere die Besonderheiten von Computerspielen und interaktiven Anwendungen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K5 Crossmedialer Entwurf (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Kommunikationssysteme entwerfen, die inhaltlich und gestalterisch mehrere Medien und Medienkanäle mit einander verknüpfen. Sie kennen die verschiedenen Formen der Konvergenz in der Telekommunikation und den Medien und können hierfür zielgerichtete Konzepte und Entwürfe entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K6 Interaktion und Markenkommunikation (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die grundlegenden Instrumente der Markenkommunikation. Sie können Interaktive Systeme für die Markenkommunikation entwerfen und entwickeln. Dabei können sie Methoden der Markenkommunikation praktisch anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Gestaltung

Für die Fachrichtung „Gestaltung“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	G1 3D-Modellierung und Texturierung (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Modelle mittels polygonaler und kurvenbasierter Verfahren entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Texture-Maps selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Texturen zu erstellen. Sie können die verschiedenen Methoden zur Texturierung von 3D-Modellen sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G2 Level-Design (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels eines Level-Editors eigenständig Levels für Computerspiel erstellen. Sie beherrschen sowohl gestalterische als auch programmtechnische Aspekte. Mittels Skriptsprachen können sie abgeschlossene Spielhandlungen realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G3 Interface-Design (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Benutzungsschnittstellen entwerfen und prototypisch umsetzen. Mittels ihrer gestalterischen und konzeptionellen Fertigkeiten können sie die Entwürfe sowohl analog (Skizzen) als auch digital (Grafik) umsetzen. Sie können die unterschiedlichen Anforderungen an Software-Anwendungen, Computerspiele und Web-Anwendungen unterscheiden. Sie können darüber hinaus insbesondere neue Interfaceformen bei ihren Entwürfen berücksichtigen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G4 Character-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Character 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.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G5 3D-Animation (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale 3D-Modelle glaubwürdig animieren. Sie können die vorbereitenden Methoden des Riggings sicher anwenden und sind in der Lage die verschiedenen Animationsmethoden sicher anzuwenden. Sie können digitale Character realistisch animieren, dabei können sie sowohl physikalische Animationsmethoden als auch Motion-Capturing sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G6 Physical-Interaction (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
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 selbstständig programmieren. Dabei werden sowohl ihre technischen als auch ihre kreativen Kenntnisse und Fähigkeiten vertieft und verfeinert.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Praxisphasen

Name	B25 Praxisphase 1: Projekt
Leistungspunkte	23
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B25.1 Projekt Die Studierenden erproben und festigen in eigenen Projekten Methoden und Techniken, die sie im Laufe des Studiums erlernt haben. Die Projekte mit fachbezogener Problemstellung werden in Kleingruppen von maximal 7 Studierenden entwickelt und in unterschiedlicher Rollenverteilung umgesetzt. Das Ergebnis wird reflektiv aufbereitet und öffentlich präsentiert. Mit dem Praxisprojekt werden die sozialen Kompetenzen der Studierenden und ihre Fähigkeit zu interdisziplinärer Arbeit und Kooperation, sowie das Verständnis für die Anforderungen eines praxisnahen Projekts gefördert.</p> <p>Unit B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen Methoden des Qualitätsmanagements und des Projektmanagements - analysieren und gestalten Qualitätsmanagementsysteme und -dokumente - erkennen Probleme der Zusammenarbeit und der Qualitätssicherung in Projekten - haben Gruppenarbeit erprobt und können Projekte nach den Methoden des Projektmanagements (Lastenheft, Pflichtenheft, Meilensteine, Abschlussbericht) durchführen
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des 1. – 4. Semesters
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum
Leistungspunkte	25
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B28.1 Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Arbeit in Anwendungsgebieten von Interaction Design/Game Design - Vertraut machen mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Computerspielentwicklung in der Praxis - Kennenlernen von praktischer Projektarbeit - Eigenständiges Lernen - Strukturiertes, konzeptionelles Denken - Systematische Arbeitsweise - Ausprägen von Fähigkeiten zur Teamarbeit, Konfliktfähigkeit <p>Unit B28.2 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz (AEP)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen virtueller Arbeitsformen - Anfertigung eines schriftlichen Berichts über die eigene Tätigkeit und Präsentation desselben. - Unterschiede in den Arbeitsprozessen verschiedener Firmen/Agenturen kennenlernen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Anlage 4B.

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

Name	B31 Bachelorarbeit
Leistungspunkte	12
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - 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 einbringen können. - Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §6 Prüfungsordnung

Name	B32 Bachelorseminar/Kolloquium
Leistungspunkte	3
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §7 Prüfungsordnung

Anlage 2A zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Niveaueinstufung der Module

Folgende **Module** des Bachelorstudienganges Interaction Design/Game Design werden **der Niveaustufe 1b** mit verbindlicher Vorleistung zugeordnet:

Modul	Voraussetzungen/Vorleistung
B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum	Siehe Anlage 4B der Studienordnung
B31 Bachelorarbeit	Siehe § 6 der Prüfungsordnung
B32 Bachelorseminar/Kolloquium	Siehe § 7 der Prüfungsordnung

Anlage 2B zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Wahlpflichtmodule**1. Wahlpflichtmodule B20, B21, B22, B26, B33, B345**

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule aus zwei Fachausrichtungen zur Auswahl. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

- K** Fachrichtung Konzeption
G Fachrichtung Gestaltung

Es sind insgesamt sechs Module á 5 Leistungspunkte zu wählen.

Für die Wahlpflichtmodule werden regelmäßig im Sommer- und Wintersemester insgesamt 12 Angebote unterbreitet wie folgt:

Angebot im Sommersemester:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
K1	Nutzungszentrierter Entwurf	4	5
K2	Usability-Evaluation	4	5
K3	Szenischer Entwurf	4	5
G1	3D-Modellierung und Texturierung	4	5
G2	Level-Design	4	5
G3	Interface-Design	4	5

Angebot im Wintersemester:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
K4	Narrativer Entwurf	4	5
K5	Crossmedialer Entwurf	4	5
K6	Interaktion und Markenkommunikation	4	5
G4	Character-Design	4	5
G5	3D-Animation	4	5
G6	Physical-Interaction	4	5

Werden alle Module aus einer Fachrichtung absolviert, wird diese auf dem Zeugnis ausgewiesen.

Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesenen Module zu K 1- 6 und G 1 – 6 stellen ein regelmäßiges Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus innerhalb der zwei Fachrichtungen weitere Modulangebote unter Berücksichtigung der Entwicklung der jeweiligen Fachgebiete beschließen und die vorhandenen Modulangebote ersetzen.

2. Wahlpflichtmodule: Entwurfsprojekt 1 und 2

Für das Modul B17 Entwurfsprojekt 1 und B24 Entwurfsprojekt 2 werden jeweils bis zu sechs verschiedene Themen angeboten. Die Themen werden vor Beginn des Semesters bekanntgegeben. Einzelne Studierende können auf Antrag mit Zustimmung des Prüfungsausschusses während der Belegung auch anstelle der vorgenannten Angebote folgende alternative Möglichkeiten wählen:

- interdisziplinäre Projekte mit anderen Studiengängen der FHTW, die nicht durch den Bachelorstudiengang „Interaction Design/Game Design“ betreut werden oder
- die aktive Mitarbeit an Forschungsprojekten von Professoren des Bachelorstudiengangs Interaction Design/Game Design

Die schriftliche Bestätigung darüber ist der Prüfungsverwaltung innerhalb der ersten Online-Prüfungsanmeldefrist vorzulegen.

3. Wahlpflichtmodule Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer/Fremdsprachen**Variante 1:**

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23	AWE 1: frei wählbar	2	2
B27	AWE 2: frei wählbar	2	2

Variante 2:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	Englisch/Oberstufe <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 3	4	4

Variante 3:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	2. Fremdsprache aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen	4	4

Anlage 3 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Studienplanübersicht

Module Bachelor Basisstudium			1. Semester			2. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B1	Grundlehre Informatik 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B2	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B3	Grundlehre Gestaltung 1	P	Ü	4	6			
B4	Theorie des Spiels und der Medien	P			6			
B4.1	Medientheorie		SU	2				
B4.2	Theorie des Spiels		SU	2				
B4.3	Grundlagen des Spiels in der Praxis		Ü	2				
B5	Medienwirtschaft	P	SU	2	4			
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4			
B7	Grundlehre Informatik 2	P				SU/Ü	2/2	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P				SU/Ü	2/4	6
B9	Theoretische Grundlagen 1	P						5
B9.1	Grundlagen Kommunikationstheorie					SU	2	
B9.2	Grundlagen Psychologie					SU	2	
B10	Digitales Gestalten	P				SU/Ü	2/2	5
B11	Kreatives Schreiben	P				Ü	2	5
B12	Fremdsprache 2	WP				Ü	4	4
	Summe			10/14	30		10/14	30

Module Bachelor Vertiefungsstudium			3. Semester			4. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B13	Theoretische Grundlagen 2	P			5			
B13.1	Grundlagen der Soziologie		SU	2				
B13.2	Grundlagen Empirischer Sozialforschung		Ü	2				
B13.3	Grundlagen der Semiotik		SU	2				
B14	Interaktionsdesign	P	SU/Ü	2/2	5			
B15	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2	P	SU/Ü	2/2	5			
B16	Einführung in 3D-Design	P	Ü	4	5			
B17	Entwurfsprojekt 1	WP	Ü	6	6			
B18	Marketing	P	SU/Ü	2/2	5			
B19	Szenisches Schreiben	P				Ü	2	6
B20	Wahlpflicht 1	WP				SU/Ü	2/2	5
B21	Wahlpflicht 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B22	Wahlpflicht 3	WP				SU/Ü	2/2	5
B23	AWE 1	WP				Ü	2	2
B24	Entwurfsprojekt 2	WP				Ü	6	6
	Summe			10/18	31		6/16	29

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SU = Seminaristischer Unterricht
 Ü = Übung
 S = Seminar
 P = Projekt

Art des Moduls:

P = Pflichtfach
 WP = Wahlpflichtfach
 SWS = Semesterwochenstunden
 LP = Leistungspunkte (ECTS)

Module Bachelor			5. Semester			6. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	P			23			
B25.1	Projekt		Ü	8				
B25.2	Projektmanagement und Qualitätsmanagement		SU/Ü	1/2				
B26	Wahlpflicht 4	WP	SU/Ü	2/2	5			
B27	AWE 2	WP	Ü	2	2			
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P						25
B28.1	Praktikum							
B28.2	Ausw. v. Erfahrungen am Arbeitsplatz					Ü	2	
B29	Interkulturelle Kommunikation	P				Ü	2	5
	Summe			5/16	30		2/4	30

Module Bachelor Praxisstudium			7. Semester		
		Art	Form	SWS	LP
B30	Recht	P	SU	2	5
B31	Bachelorarbeit	P			12
B32	Bachorseminar/Kolloquium	P	Ü	1	3
B33	Wahlpflicht 5	WP	SU/Ü	2/2	5
B34	Wahlpflicht 6	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe			6/5	30
	Summe Studium			215	210

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

Art des Moduls:

SU = Seminaristischer Unterricht

P = Pflichtfach

Ü = Übung

WP = Wahlpflichtfach

S = Seminar

P = Projekt

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. Semester anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 10 Wochen vorgesehen.

Anlage 4A zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1: Praxisprojekt**Ziele und Grundsätze**

Im Rahmen des Praxisprojekts sollen die Studierenden im Team ein/e interaktive Anwendung/ Computerspiel entwickeln. Ziel ist die gemeinsame Bearbeitung einer komplexen medialen und/oder informationstechnischen Fragestellung mit Praxisbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmens.

Dauer und Durchführung

Im Rahmen des Praxisprojekts werden ca. 5-6 verschiedene Projekte angeboten mit maximal 7 Teilnehmern. Die Units B25.1 Projekt und B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement bilden eine inhaltliche Einheit und sind zu einem gewählten Projekt durchgängig zu bearbeiten.

Das Praxisprojekt wird in der Regel im 5. Semester durchgeführt während der Vorlesungszeit. Die Workload für das gesamte Praxisprojekt ist mit 690 Stunden veranschlagt.

Die Themen der einzelnen Projekte sind jeweils im vorhergehenden Semester festzulegen und bekannt zu geben. Interdisziplinäre Projekte zusammen mit anderen Studiengängen sind erwünscht, müssen aber gesondert belegt werden.

Voraussetzungen für das Praxisprojekt

Für die Durchführung des Praxisprojekts wird der Abschluss des Basis- und Vertiefungsstudiums empfohlen. Dringend empfohlen ist das erfolgreiche Absolvieren der Module B5 Spieltheorie und Spielkultur 1 und B17 Entwurfsprojekt 1.

Betreuung und Nachweise

Das Praxisprojekt wird in Kleingruppen mit maximal 7 Personen durchgeführt und durch eine verantwortliche Lehrkraft im Umfang von 3 SWS betreut. Es werden bis zu sechs Projekte angeboten. 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.

Alle Studierenden besuchen zusätzlich im Umfang von 3 SWS die Unit Projektmanagement und Qualitätsmanagement.

Die studienbegleitenden Prüfungen zu den Units sind innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das Praxisprojekt als Ganzes erneut zu belegen und zu einem neuen Projektthema zu absolvieren.

Die Unit B25.1 Projekt wird differenziert durch die betreuende Lehrkraft bewertet und bildet zugleich die Modulnote zum Praxisprojekt. Die Prüfungsleistung zu dieser Unit wird in Form einer Projektdokumentation erbracht.

Die Unit B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement wird undifferenziert bewertet. Sie ist Voraussetzung für die Modulprüfung zum Praxisprojekt. Die Prüfungsleistung zu dieser Unit wird studienbegleitend durch Referate, Hausaufgaben u.ä. erbracht.

Für B25 wird zu Beginn des 5. Semesters ein/e Modulverantwortliche/r festgelegt. Der/die Modulverantwortliche meldet die Modulnoten an die Prüfungsverwaltung.

Anlage 4B zur Studienordnung für den Studiengang Interaction Design/Game Design (Bachelor)

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2: Fachpraktikum**Ziele und Grundsätze**

(1) Ziel dieses Ausbildungsabschnittes ist es, die Studierenden mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Spieleentwicklung in der Praxis vertraut zu machen. Durch die Arbeit an moderner Hard- und Software in allen Bereichen der Computerspieleindustrie, in denen computergestützte Anwendungssysteme zu entwickeln und zu betreiben sind, sollen die Studierenden Kenntnisse und praktische Erfahrungen sammeln. Darin eingeschlossen ist die organisatorische und funktionsbezogene Einbettung der Informations- und Kommunikationstechnologie in das mediale Umfeld. Insbesondere sollen die Studierenden Einblick in lokale Arbeitszusammenhänge gewinnen.

(2) Eine geeignete Beschäftigungsstelle für ein Fachpraktikum soll mehr als zwei feste Mitarbeiter bzw. Mitarbeiterinnen haben. Firmen, die lediglich Praktikanten beschäftigen, sind nicht geeignet. Es ist auch nicht zulässig, für die eigene Firma tätig zu sein.

Dauer und Durchführung

(1) Das Fachpraktikum umfasst mindestens 18 Wochen. Das Fachpraktikum kann in bis zu drei Abschnitten auch in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss jeder Abschnitt mindestens 4 Wochen dauern.

(2) In einem Ausbildungsplan wird festgehalten, dass jeder Praktikant oder jede Praktikantin unter Anleitung eines Mitarbeiters des jeweiligen Betriebes mindestens eine Praktikumsaufgabe bearbeiten und lösen soll. Er oder sie soll dabei einer Arbeitsgruppe mit festem Aufgabenbereich angehören. Ferner soll er oder sie die Gelegenheit haben, in der Abteilung und im weiteren Umfeld Einblicke in den Arbeitsalltag zu gewinnen. Bis sechs Wochen nach Anfang des Praktikums kann eine Aktualisierung des Ausbildungsplans erfolgen.

(3) Das Modul B29 Interkulturelle Kommunikation wird als Blockveranstaltung an jeweils zwei Tagen zu Semesterbeginn und zum Ende der Vorlesungszeit während des Fachpraktikums gelehrt. Begleitend zum Fachpraktikum ist in B29 eine Hausarbeit zu erstellen – der fachliche Austausch und die fachliche Anleitung erfolgen per E-Learning.

(4) Die Unit B28.2 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz findet in der letzten Woche des Semesters statt.

(5) Ein schriftlicher Praxisbericht, der einen Überblick über die durchgeführten Arbeiten gibt, ist durch die Beschäftigungsstelle zu unterschreiben und spätestens vier Wochen nach Praktikumsende vorzulegen. Der Bericht kann auf Deutsch oder Englisch verfasst werden. Weitere Sprachen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(6) Der oder die Praktikumsbeauftragte ist beim Nachweis entsprechender Praktikumsplätze in den jeweiligen Sprachräumen behilflich. Es liegt jedoch in der Verantwortung des oder der Studierenden, einen Praktikumsplatz zu finden.

(7) Der Praktikumsvertrag muss bis zum Vorlesungsende des dem praktischen Studiensemester vorausgehenden Semesters unterschrieben vorliegen. Ausnahmen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

Zulassung zum Fachpraktikum

(1) Das sechste Studienplansemester ist das verbindlich vorgesehene Studiensemester für das Fachpraktikum. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(2) Für die Zulassung zum Fachpraktikum sind mindestens ausreichende Leistungen in allen Studienfächern des Basis- und Vertiefungsstudiums notwendig. Die Zulassung kann auch erteilt werden, wenn die erfolgreiche Durchführung des praktischen Studiensemesters und des weiteren Studiums zu erwarten ist.

Betreuung und Nachweise

(1) Das Fachpraktikum wird durch eine hauptamtliche Lehrkraft des Studienganges betreut. Diese Lehrkraft wird von der oder dem Praktikumsbeauftragten eingesetzt und ist für die Kommunikation und Probleme während des Fachpraktikums und das Lesen und Besprechen des Praktikumsberichts zuständig.

(2) Für die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums sind folgende Nachweise erforderlich:

- vom Praktikumsbeauftragten entgegengenommener Praktikumsvertrag zwischen dem/der Studierenden und dem Praktikumsbetrieb,
- Zeugnis des Praktikumsbetriebs über eine erfolgreiche Durchführung des Praktikums,
- schriftlicher, vom Praktikumsbetrieb unterschriebener Praxisbericht, aus dem der zeitliche Ablauf des Praktikums, die Praxisaufgaben und die Tätigkeiten zur Lösung der Aufgaben hervorgehen,
- erfolgreiche Teilnahme an der Unit „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“.

(3) Das Fachpraktikum wird undifferenziert vom Praktikumsbeauftragten bewertet.

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

im Fachbereich 4 Wirtschaftswissenschaften II vom 04. Februar 2009

Auf Grund von § 17 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 der Satzung der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu Abweichungen von Bestimmungen des Berliner Hochschulgesetzes (AMBI. FHTW Berlin Nr. 27/02) in Verbindung mit § 31 Abs. 4 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz – BerlHG) in der Fassung vom 13. Februar 2003 (GVBl. S. 630), zuletzt geändert durch Gesetz vom 17. Juli 2008 (GVBl. S. 208), hat der Fachbereichsrat des Fachbereiches 4, Wirtschaftswissenschaften II der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW Berlin) am 04. Februar 2009 die nachfolgende Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design beschlossen*:

Gliederung der Ordnung

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

Anlagen der Ordnung

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

* Durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung bestätigt am 02.06.2009

§ 1 Geltungsbereich

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

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

§ 2 Geltung der Rahmenprüfungsordnung

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

§ 3 Form und Modalitäten von Leistungsnachweisen

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

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

§ 4 Modulprüfungen

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

- Praxisphase 2: Fachpraktikum (B28)

Alle anderen Module werden differenziert bewertet.

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

- Praxisphase 1: Praxisprojekt (B25)
- Interkulturelle Kommunikation (B30)

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

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

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

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

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

§ 5 Beurteilung des Fachpraktikums und des Praxisprojekts

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

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

§ 6 Bachelorarbeit

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

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

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

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

(5) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit umfasst maximal 10 Wochen. Die Bachelorarbeit ist zum Ende der 10. Woche des 7. Studienplansemesters in dreifacher Ausfertigung abzugeben.

§ 7 Bachelorseminar/ Kolloquium

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

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

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

§ 8 Modulnoten auf dem Bachelorzeugnis

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

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

§ 9 Berechnung des Gesamtprädikates

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

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

Die Teilnoten sind:

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

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

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

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

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

Titel der Module	Wichtungsfaktor a_i
Grundlehre Informatik 1	5
Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1	5
Grundlehre Gestaltung 1	6
Theorie des Spiels und der Medien	6
Medienwirtschaft	4
Fremdsprache 1	4
Grundlehre Informatik 2	5
Grundlehre Gestaltung 2	6
Theoretische Grundlagen 1	5
Digitales Gestalten	5
Kreatives Schreiben	5
Fremdsprachen 2	4
Theoretische Grundlagen 2	5
Interaktionsdesign	5
Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2	5
Einführung in 3D-Design	5
Entwurfsprojekt 1	6
Marketing	5
Szenisches Schreiben	6
Wahlpflicht 1	5
Wahlpflicht 2	5
Wahlpflicht 3	5
AWE 1	2
Entwurfsprojekt 2	6
Praxisphase 1: Praxisprojekt	23
Wahlpflicht 4	5
AWE 2	2
Interkulturelle Kommunikation	5
Wahlpflicht 5	5
Wahlpflicht 6	5
Recht	5
Summe Leistungspunkte	170

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

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

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

§ 10 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

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

Anlage 1 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/Game Design



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Bachelorzeugnis

Bachelor's Degree – Grade Transcript

Herr/Frau _____

geboren am _____ in _____

hat sein/ihr Studium

im Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
erfolgreich absolviert.

Gesamtprädikat des Bachelorstudiums:

»

«

<Stempel>

Berlin,

Der/Die Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Der Dekan/Die Dekanin

Bachelorzeugnis für Frau/Herrn**Die Leistungen der einzelnen Module werden wie folgt beurteilt:****Pflichtmodule:**

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

Kommunikation, Psychologie und Soziologie
 Interkulturelle Kommunikation
 Grundlehre Informatik
 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
 Medienwirtschaft
 Marketing
 Recht

Wahlpflichtmodule oder Fachrichtung Gestaltung oder Fachrichtung Konzeption:

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

Praxisprojekt:

(Titel)

(Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule)

(Fremdsprache)

Thema der Bachelorthesis:

* Anerkannte Leistungen

Beurteilung der Bachelorarbeit:

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

Beurteilung des Bachelorseminars/Kolloquiums:

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

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



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Bachelorzeugnis

Bachelor's Degree – Grade Transcript

This is to certify that

Ms/Mr _____

born on _____ in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Interaction Design/Game Design

at the Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences.

Overall grade achieved in the Bachelor's degree course:

»

«

Berlin, JJJJ-MM-TT

<Seal>

Head of Examination Board

Dean

This certificate has also been issued in the German language.

Grade Transcript for Ms/Mr

Grades achieved in degree module:

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

- Communication, Psychology and Sociology
- Intercultural Communication
- Principles of Computing
- Technical/Scientific Principles
- Business of New Media
- Marketing
- Law

Elective Modules or Specialisation in Design or Specialisation in Conceptualisation:

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

Practical Projects:

(Title)

Additional General Studies Modules:

(Foreign Language)

* Grade recognised

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

Topic of thesis:

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

Assessment of thesis:

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

Assessment of oral Bachelorr` s seminar/ degree examination:



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Bachelorurkunde

Bachelor's Degree Certificate

Frau **Maxima Mustermann**

geboren am _____ in _____

hat ihr Studium

im Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

erfolgreich absolviert.

Ihr wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Präsesiegel)



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Bachelorurkunde

Bachelor's Degree Certificate

Herr **Maxim Mustermann**

geboren am _____ in _____

hat sein Studium

im Bachelorstudiengang

Interaction Design/Game Design

erfolgreich absolviert.

Ihm wird der akademische Grad

Bachelor of Arts (B.A.)

verliehen.

Berlin, den

Der Präsident/Die Präsidentin

(Prägesiegel)

Anlage 4a zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/ Game Design



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Bachelorurkunde

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Ms **Maxima Mustermann**

born on _____ in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Interaction Design/Game Design

She has been awarded the academic degree

Bachelor of Arts (B.A.)

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

Anlage 4b zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/ Game Design



**Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Bachelorurkunde

Bachelor's Degree Certificate

This is to certify that

Mr **Maxim Mustermann**

born on _____ in _____

has completed the Bachelor's degree course in

Interaction Design/Game Design

He has been awarded the academic degree

Bachelor of Arts (B.A.)

Berlin, JJJJ-MM-TT

President

(Seal)

This certificate has also been issued in the German language.

Anlage 5 zur Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Interaction Design/ Game Design

FHTW Berlin

Diploma Supplement

- Bachelor Interaction Design/Game Design –

**1 Inhaber/
Inhaberin der
Qualifikation**

1.1 Familienname

1.2 Vorname

1.3 Geburtsdatum

Geburtsort

Geburtsland

1.4 Zulassungsnummer

2 Qualifikation 2.1 Bezeichnung der Qualifikation ausgeschrieben
Bachelor of ArtsQualifikation | abgekürzt
B.A.Bezeichnung des Titels (ausgeschrieben und abgekürzt)
n.a.2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation
Interaction Design/Game Design2.3 Name der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat
Fachhochschule für Technik und Wirtschaft BerlinFachbereich
Fachbereich 4, Wirtschaftswissenschaften IIStatus Typ/Trägerschaft)
Fachhochschule (FH)
University of Applied SciencesStatus (Control) | Status Trägerschaft
staatlich2.4 Name der Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat
siehe 2.32.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)
Deutsch

3 Ebene der Qualifikation

3.1 Ebene der Qualifikation

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

3.2 Dauer des Studiums (Regelstudienzeit)

Regelstudienzeit: 7 Semester (3,5 Jahre)

Workload: 6.300 Stunden

credit points nach ECTS: 210 cp

davon Fachpraktikum 25 cp und Bachelorarbeit 12 cp

3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

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

4 Studieninhalte und erzielte Ergebnisse

4.1 Studienform

Vollzeitstudium, Präsenzstudium

4.2 Anforderungen des Studienganges/Qualifikationsprofil des Absolventen/der Absolventin

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

Studienzusammensetzung:

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

4.3 Einzelheiten zum Studiengang

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

4.4 Notensystem und Hinweise zur Vergabe von Noten

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

*der erreichbaren Punktzahl

Zusammensetzung des Gesamtprädikats:

80 % Modulnoten

15 % Bachelorarbeit

5 % Bachelorseminar und Kolloquium

4.5 Gesamtnote

- Abschlussprädikat (ungerundete Abschlussnote) –

5 Status der Qualifikation

5.1 Zugang zu weiterführenden Studien

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

5.2 Beruflicher Status (vgl. Studienordnung/Einrichtungskriterien)

6 Weitere Angaben

6.1 Weitere Angaben

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

6.2 Informationsquellen für ergänzende Angaben

FHTW Berlin: <http://www.fhtw-berlin.de>

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

7 Zertifizierung

Ort/Datum der Ausstellung

Berlin,

Dieses Diploma Supplement bezieht sich auf:

Urkunde über die Verleihung des Grades vom

Zeugnis über die Verleihung des Grades vom

Certifying Official
Official Post

Stempel/Unterschrift

Prüfungsausschussvorsitzende/r

