

Vierte Änderung der Fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences)

vom 27. Juli 2017

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 27. Juli 2017 nach § 108 Absatz 1 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz – HmbHG - vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171) zuletzt geändert am 4. April 2017 (HmbGVBl. S. 99) die vom Fakultätsrat der Fakultät Design, Medien und Information am 21. Juni 2017 beschlossene „Vierte Änderung der Fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences)“ in der nachstehenden Fassung genehmigt.

§ 1 Geltungsbereich

Diese fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung für den Studiengang Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games ergänzt in den nachfolgenden Regelungen die Bestimmungen der Allgemeinen Prüfungs- und Studienordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (APSO-BM DMI/T) in der jeweils geltenden Fassung.

§ 2 Aufbau und Regelstudienzeit

- (1) Die Regelstudienzeit dieses konsekutiven Masterstudienganges beträgt einundeinhalb Jahre. Der Masterstudiengang baut unter anderem auf die Bachelorstudiengänge Medientechnik und Media Systems auf. Die Auswahl und der Zugang zum Studium bestimmen sich nach der Ordnung der Eignungsprüfung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound-Vision-Games sowie den Bestimmungen des Zulassungsrechts, insbesondere der „Ordnung zur Regelung der Allgemeinen Bestimmungen für die Zulassung zum Studium an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Allgemeine Zulassungsordnung – HAWAZO).
- (2) Die Aufnahme neuer Studierender geschieht jährlich zum Sommersemester.
- (3) Das Studium besteht aus den zwei unabhängigen Teilstudiengängen, Sound – Vision und Games. Im Rahmen der Bewerbung entscheidet sich eine Bewerberin / ein Bewerber für einen Teilstudiengang.

§ 3 Masterzeugnis und akademische Grade

- (1) Das Masterzeugnis wird erteilt, wenn im gesamten konsekutiven Studienverlauf, im Einklang mit der Prüfungs- und Studienordnung, insgesamt 300 CP erworben wurden. Studierende, die aufgrund eines sechssemestrigen Bachelorstudiengangs (180 CP) die Zulassung zu diesem Studiengang erworben haben, müssen zur Erteilung des Masterzeugnisses
 - a) eine berufliche Tätigkeit als „Bachelor of Arts“ oder „Bachelor of Sciences“ von mindestens sechs Monaten oder eine mit 30 Kreditpunkten kreditierte Praxisphase von 24 Wochen nach Beendigung des Bachelorstudiums (im Berufsumfeld mit einem klaren Bezug zu Sound, Vision oder Games) nachweisen, oder
 - b) durch zusätzliche Leistungen aus dem übrigen Lehrangebot der Masterstudiengänge der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg oder einer anderen in- oder ausländischen Hochschule insgesamt erworbene 30 CP nachweisen oder
 - c) durch zusätzliche Leistungen aus zwei Wahlpflichtmodulen mit jeweils 15 CP erworbene Kreditpunkte nachweisen, die neben dem gewählten Wahlpflichtmodul erbracht worden sind.
- (2) Akademischer Grad: Nach erfolgreichem Abschluss des Studiums wird der akademische Grad Master of Arts verliehen.

§ 4 Module und Kreditpunkte

- (1) Es gilt das Modulhandbuch in der Fassung vom 21.6.2017, veröffentlicht unter <https://www.haw-hamburg.de/medientechnik/studiengaenge.html>. Das Studium besteht bei Wahl des Teilstudiengangs Sound-Vision aus vier Pflichtmodulen und drei Wahlpflichtmodulen und der Masterarbeit. Im Wahlpflichtbereich (Module 4, 5 und 6) müssen zwei der drei angebotenen Module gewählt werden. Bei Wahl des Teilstudiengangs Games müssen alle Module dieses Teilstudiengangs belegt werden. In den Modulen 4 und 7 des Teilstudiengangs Games müssen je zwei Lehrveranstaltungen absolviert werden.
- (2) Das gesamte Lehrangebot ergibt sich aus folgenden Übersichten:

Für den Teilstudiengang „Sound - Vision“

Semester	Modul	Titel	CP	%	Inhalte	Lehrveranstaltungsart	CP	SWS	Gruppengröße	Prüfungsformen	Prüfungsart				
1	1	Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium	5	10 %	Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Wissenschaftliches Seminar	Seminaristischer Unterricht	2	1	20						
	2	Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt	5	15 %	Künstlerisches / Wissenschaftliches Teamprojekt	Projekt	3	1	20	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Teamprojekt Seminar	Seminaristischer Unterricht	2	2	20						
	3	Theorie	20	20 %	Ästhetik & Dramaturgie	Seminaristischer Unterricht	3	2	20	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Wissenschaftliche Methodik	Seminaristischer Unterricht	3	2	20						
					Entrepreneurship	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20*						
					Medienspezifische Ergänzung	Seminaristischer Unterricht	5	2	20						
					<i>Ausgewählte Kapitel – Wahl von 2 aus 3</i>										
					Ausgewählte Kapitel 1	Seminar	3	2	13,3						
Ausgewählte Kapitel 2					Seminar	3	2	13,3							
Ausgewählte Kapitel 3	Seminar	3	2	13,3											
2	4	Prozesse / Projekt A	15	10 %	Prozesse Konzeption Kreation A	Seminar	5	2	13,3	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Prozesse Durchführung A Produktion A	Seminar	5	2	13,3						
					Präsentation Projekt A	Projekt	5	1	5						
	5	Prozesse / Projekt B	15	10 %	Prozesse Konzeption Kreation B	Seminar	5	2	13,3	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Prozesse Durchführung B Produktion B	Seminar	5	2	13,3						
					Präsentation Projekt B	Projekt	5	1	5						
	6	Game Project 2 – Production	15	10 %	Production Pipeline	Seminaristischer Unterricht	5	1	20*	Projekt	Prüfungsleistung (benotet)				
					Iteration & Balancing	Kleingruppenprojekt	5	1	5*						
					Testing & QA	Kleingruppenprojekt	5	1	5*						
3	7	Forschungsprojekt	10	15 %	Projekt, auf die Masterarbeit zielend	Projekt	8	1	5	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)				
					Begleitseminar	Seminaristischer Unterricht	2	1	20						
	8	Masterarbeit	20	20 %		—	20	0	1	—	Prüfungsleistung (benotet)				

Für den Teilstudiengang „Games“

Semester	Modul	Titel	CP	%	Inhalte	Lehrveranstaltungsart	CP	SWS	Gruppengröße	Prüfungsformen	Prüfungsart
1	1	Game Project 1 – Concept	15	10 %	Team	Kleingruppenprojekt	5	1	5	Projekt	Studienleistung (unbenotet)
					Concept	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Studienleistung (unbenotet)
					Plan & Prototype	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Prüfungsleistung (benotet)
	2	Game Design 1	5	10 %	Game Design 1	Seminaristischer Unterricht	5	4	20	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
	3	Management 1	5	10 %	Entrepreneurship & Law	Lehrvortrag / Vorlesung	2,5	2	20*	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
					Game Production 1	Seminaristischer Unterricht	2,5	2	20	Projekt / Hausarbeit	Studienleistung (unbenotet)
	4	Advanced Electives 1	5	—	2 Fächer aus:		2,5	2	10	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
					Design 2	Projektseminar					
					Programming 2	Projektseminar					
					Free Elective(s)	Projektseminar					
2	5	Game Project 2 – Production	15	10 %	Production Pipeline	Seminaristischer Unterricht	5	1	20*	Projekt	Studienleistung (unbenotet)
					Iteration & Balancing	Kleingruppenprojekt	5	1	5*		Studienleistung (unbenotet)
					Testing & QA	Kleingruppenprojekt	5	1	5*		Prüfungsleistung (benotet)
	6	Game Design 2	5	10 %	Game Design 2	Seminaristischer Unterricht	5	4	20	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
	7	Advanced Electives 2	5	—	2 Fächer aus:		2,5	2	10	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
					Design 2	Projektseminar					
					Programming 2	Projektseminar					
					Free Elective(s)	Projektseminar					
	8	Research	5	10 %	Gamelab	Lehrvortrag / Vorlesung	2,5	2	20	Mündliche Prüfung / Referat / Hausarbeit	Studienleistung (unbenotet)
					Game Studies	Seminaristischer Unterricht	2,5	2	20	Referat / Hausarbeit	Prüfungsleistung (benotet)
3	9	Game Project 3 – Finalization	10	20 %	Finishing	Kleingruppenprojekt	5	1	5	Projekt	Prüfungsleistung (benotet)
					Demo & Documentation	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Studienleistung (unbenotet)
	10	Masterarbeit	20	20 %	—	—	20	0	1	—	Prüfungsleistung (benotet)

* Gemeinsame Veranstaltung beider Teilstudiengänge Sound – Vision und Games.

- (3) Die Modulbelegung und -wahl unterliegt folgenden Regelungen und Voraussetzungen:
Für den Teilstudiengang Sound-Vision gilt, dass die Anmeldung zu den Modulen 4-7 erst nach Bestehen aller Prüfungs- und Studienleistungen der Module 1 und 2 erfolgen kann. Projekte können in Teilprojekte aufgespalten werden. Es sind maximal 3 Teilprojekte pro Projekt zulässig.
Im Modul 3 werden im Wahlbereich Ausgewählte Kapitel (AK 1-3) folgende Fächer angeboten: Wahrnehmung, Kommunikation, Human Factors, Akustik.
Für den Teilstudiengang Games gilt, dass das Modul 5 „Game Projekt 2 – Production“ nur nach erfolgreichem Abschluss des Moduls 1 „Game Projekt 1 – Concept“ belegt werden kann. Das Modul 9 „Game Projekt 3 – Finalization“ kann nur nach erfolgreichem Abschluss des Moduls 5 „Game Projekt 2 – Production“ belegt werden.
- (4) Die Lehrveranstaltungen werden grundsätzlich in deutscher Sprache angeboten. Sofern einzelne Lehrveranstaltungen in englischer Sprache abgehalten werden, ist dies im Modulhandbuch angegeben. Die Prüfungssprache richtet sich nach der Sprache der jeweiligen Lehrveranstaltung.

§ 5 Masterarbeit

Die Bearbeitungsdauer der Masterarbeit (Thesis) beträgt 4 Monate. Die Arbeit kann angemeldet werden, wenn Leistungen im Umfang von 45 CP erbracht sind.

§ 6 Bewertung und Benotung

Für die Benotung der Prüfungsleistungen wird die Regelung nach APSO-BM DMI/T angewendet.

§ 7 In-Kraft-Treten, Außer-Kraft-Treten

Diese vierte Änderung der Ordnung tritt einen Tag nach ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg in Kraft. Sie gilt für alle Studierenden, die das Studium ab dem Sommersemester 2017 beginnen.

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg den 27. Juli 2017*