



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
*Hamburg University of Applied Sciences*

## **Studienführer und Modulplan**

**Studiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“**

– Teilstudiengang Sound – Vision

– Teilstudiengang Games

**Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik**

## Inhaltsverzeichnis

Fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ .....	3
Modulplan Teilstudiengang Sound – Vision .....	9
Modulplan Teilstudiengang Games .....	40
Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung.....	74
Impressum .....	89

# **Fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“**

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
(Hamburg University of Applied Sciences)  
vom 09. Februar 2012

Der Präsident der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am nach §§ 81 Absatz 4 in Verbindung mit 108 Absatz 1 Satz 3 und Absatz 4 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz (HmbHG) vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171), zuletzt geändert am 16. November 2010 (HmbGVBl. 605), die vom Fakultätsrat der Fakultät Design, Medien und Information am 02. Februar 2012 nach § 91 Absatz 2 Nummer 1 HmbHG beschlossene „Fachspezifische 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 ihrer jeweils gültigen Fassung.

## **§ 2 Aufbau und Regelstudienzeit**

- (1) Die Regelstudienzeit dieses konsekutiven Masterstudienganges beträgt einundeinhalb Jahre. Der Masterstudiengang baut unter anderem auf die Bachelorstudiengänge Media Systems und Medientechnik auf. Die Zulassung zu dem Studiengang wird durch die Auswahlordnung geregelt.
- (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 verbindlich für einen Teilstudiengang. Ein Wechsel ist nicht möglich.

## **§ 3 Zweck der Abschlüsse 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) 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 gem. Abs. 2 belegt werden. In den Modulen 4 und 7 des Teilstudiengangs Games müssen je zwei Lehrveranstaltungen absolviert werden. Aus den Modulen 3 und 6 des Teilstudiengangs Games ist neben den Pflichtveranstaltungen jeweils eine weitere Lehrveranstaltung aus dem Bereich Vertiefung 1 und Vertiefung 2 zu absolvieren.

(2) Das gesamte Lehrangebot ergibt sich aus folgenden Übersichten:

**Für den Teilstudiengang Sound – Vision:**

**1. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Notengewichtung	Lehrveranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semesterwochenstunden (SWS)	Gruppengröße (maximal)	Prüfungsart	Prüfungsform			
1) Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1	5	10 %	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Arbeiten 1	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20 (Zusammen mit Games)	Studienleistung (unbenotet)	Mündliche Prüfung			
			Wissenschaftliches Seminar 1	Seminaristischer Unterricht	2	1	20	Prüfungsleistung (benotet)	Referat oder Hausarbeit			
2) Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 2	8	15 %	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Projekt	"	5	1	20	Studienleistung	"			
			Wissenschaftliches Seminar 2	"	3	2	20	Prüfungsleistung	"			
3) Theorie	17	20 %	Ästhetik & Dramaturgie	"	3	2	20	"	"			
			Wissenschaftliche Methodik	"	3	2	20	"	"			
			Entrepreneurship	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20 (Zusammen mit Games)	"	"			
			Medienspezifische Ergänzung	"	2	2	20	Studienleistung	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit			
			<i>Ausgew. Kapitel – Wahl von 2 aus 3...</i>									
			Wahrnehmung	Seminar	3	2	13,3	Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit			
			Human factors / Technology	"	3	2	13,3	"	"			
Akustik	"	3	2	13,3	"	"						

**(Teilstudiengang Sound – Vision, Fortsetzung)**

**2. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Noten- gewich- tung	Lehr- veranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semester- wochen- stunden (SWS)	Gruppen- größe (maximal)	Prüfungs- art	Prüfungs- form
4) Prozesse / Projekt Sound	15	10 %	Prozesse A Konzeption Kreation bis Regie Sound	Seminar	5	2	13,3	Prüfungs- leistung (benotet)	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit
			Prozesse B Durchführung Produktion Sound	Seminar	5	2	13,3	Studien- leistung (unbenotet)	"
			Präsentation Sound	Kleingruppen- projekt	5	1	5	"	"
5) Prozesse / Projekt Vision / Film	15	10 %	Prozesse A Konzeption Kreation bis Regie Vision / Film	Seminar	5	2	13,3	Prüfungs- leistung	"
			Prozesse B Durchführung Produktion Vision / Film	Seminar	5	2	13,3	Studien- leistung	"
			Präsentation Vision / Film	Kleingruppen- projekt	5	1	5	"	"
6) Game Projekt 2 – Entwicklung	15	10 %	Planung und Definition	Seminaristischer Unterricht	5	1	13,3 (Zusammen mit Games)	"	"
			Demo 1 Features	Kleingruppen- projekt	5	1	5	"	"
			Demo 2 Interface	Kleingruppen- projekt	5	1	5	Prüfungs- leistung	–

**3. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Noten- gewich- tung	Lehr- veranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semester- wochen- stunden (SWS)	Gruppen- größe (maximal)	Prüfungs- art	Prüfungs- form
7) Forschungsprojekt	10	15 %	Projekt, auf die Master- arbeit zielend	Kleingruppen- projekt	8	1	5	Studien- leistung	Mündliche Prüfung oder Referat oder Hausarbeit
			Begleitseminar	Seminar	2	1	20	Prüfungs- leistung	"
8) Masterarbeit	20	20 %	Masterarbeit	–	20	0	1	Thesis	–

**Für den Teilstudiengang Games:**

**1. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Noten- gewich- tung	Lehr- veranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semester- wochen- stunden (SWS)	Gruppen- größe (maximal)	Prüfungs- art	Prüfungs- form		
1) Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1	5	10 %	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Arbeiten 1	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20 (Zusammen mit „Sound – Vision“)	Studien- leistung (unbenotet)	Mündliche Prüfung		
			Wissenschaftliches Seminar 1	Seminaristischer Unterricht	2	2	20	Prüfungs- leistung (benotet)	Referat oder Hausarbeit		
2) Game Projekt 1 (GDD)	10	10 %	Design und Dokumentation	Kleingruppen- projekt	2	1	5	Studien- leistung	Projekt		
			Game Design Parameter	"	4	1	5	Studien- leistung	Projekt		
			Game Design Development	"	4	1	5	Prüfungs- leistung	Projekt		
3) Theorie und Vertiefung 1	9	10 %	Game Theorie	Seminaristischer Unterricht	3	2	20	"	Referat oder Hausarbeit		
			Game Produktion 1	"	3	2	20	"	"		
			<i>Wahlpflicht: 1 Fach aus...</i>								
			Vertiefung 1: Design	Projektseminar	3	1	10	"	"		
			Vertiefung 1: Informatik	"	3	1	10	"	"		
4) Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen	6	0 %	<i>Wahlpflicht: 2 Fächer aus...</i>								
			Game Konzepte	Seminar	3	2	13,3	Studien- leistung	"		
			Game Anwendungen	Seminar	3	2	13,3	"	"		
			Game Spezialisierung	Seminar	3	2	13,3	"	"		

**(Teilstudiengang Games, Fortsetzung)**

**2. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Noten- gewich- tung	Lehr- veranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semester- wochen- stunden (SWS)	Gruppen- größe (maximal)	Prüfungs- art	Prüfungs- form		
5) Game Projekt 2 (Entwicklung)	15	15 %	Planung und Definition	Seminaristischer Unterricht	5	1	20 (Zusammen mit „Sound – Vision“)	Studien- leistung (unbenotet)	Projekt		
			Demo 1 Features	Kleingruppen- projekt	5	1	5	“	Projekt		
			Demo 2 Interfaces	“	5	1	5	Prüfungs- leistung	Projekt		
6) Theorie und Vertiefung 2	9	15 %	Entrepreneurship	Lehrvortrag / Vorlesung	3	2	20 (Zusammen mit „Sound – Vision“)	“	Referat oder Hausarbeit		
			Game Produktion 2	Seminaristischer Unterricht	3	2	20	“	“		
			<i>Wahlpflicht: 1 Fach aus...</i>								
			Vertiefung 2: Design	Projektseminar	3	1	10	“	“		
			Vertiefung 2: Informatik	Projektseminar	3	1	10	“	“		
7) Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2	6	0 %	<i>Wahlpflicht: 2 Fächer aus...</i>								
			Game Konzepte 2	Seminar	3	2	13,3	Studien- leistung	“		
			Game Anwendungen 2	Seminar	3	2	13,3	“	“		
			Game Spezialisierungen 2	Seminar	3	2	13,3	“	“		

**3. Semester**

Modul	Punkte (CP)	Noten- gewich- tung	Lehr- veranstaltungen	Art der Veranstaltung	Punkte (CP)	Semester- wochen- stunden (SWS)	Gruppen- größe (maximal)	Prüfungs- art	Prüfungs- form
8) Game Projekt 3 (Finalisation)	10	20 %	Produktion spielbare Demo	Kleingruppen- projekt	5	1	5	Studien- leistung	Projekt
			„Vertical Slice“	Kleingruppen- projekt	5	1	5	Prüfungs- leistung	Projekt
9) Masterarbeit	20	20 %	Masterarbeit	–	20	0	1	Thesis	–

- (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.

Für den Teilstudiengang Games gilt, dass das Modul 5 „Game Projekt 2 – Entwicklung“ nur nach erfolgreichem Abschluss des Moduls 2 Game Projekt 1 GDD belegt werden kann. Das Modul 8 „Game Projekt 3 – Finalisation“ kann nur nach erfolgreichem Abschluss des Moduls 5 „Game Projekt 2 – Entwicklung“ belegt werden.

- (4) Die Lehrveranstaltungen und Prüfungen werden in der Regel in deutscher Sprache angeboten. Einzelne Lehrveranstaltungen können auf Englisch abgehalten werden. In diesem Fall ist dies vor Veranstaltungsbeginn in geeigneter Weise, zum Beispiel durch Aushang, bekannt zu geben. Die zugeordneten Prüfungen sind dann ebenfalls in Englisch zu erbringen.

### **§ 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**

Die Bewertungen und Benotungen richten sich nach der APSO BM DMI/T.

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

- (1) Diese 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 2012 beginnen.
- (2) Die Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences) vom 08.06.2011 (Hochschulanzeiger Nr. 62/2011 vom 16.06.2011) tritt zu dem in Satz 2 genannten Zeitpunkt außer Kraft. Sie findet noch für alle Studierenden, die das Studium vor dem Sommersemester 2012 begonnen haben, bis zum Ende des Sommersemesters 2014 Anwendung.
- (3) Die Regelung des § 3 Abs. 1 Satz 2 dieser Ordnung tritt mit Erlass einer entsprechenden Vorschrift in einer für diesen Studiengang geltenden allgemeinen Prüfungs- und Studienordnung oder Auswahlordnung außer Kraft.

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Hamburg, den 09. Februar 2012



## Modulplan Teilstudiengang Sound – Vision

<b>1. Semester</b>	<b>Modul 1: Künstlerisches/Wissenschaftliches Kolloquium 1</b> .....	<b>10</b>
	Künstlerisches/Wissenschaftliches Arbeiten 1 .....	11
	Wissenschaftliches Seminar 1 .....	12
	<b>Modul 2: Künstlerisches/Wissenschaftliches Kolloquium 2</b> .....	<b>13</b>
	Künstlerisches/Wissenschaftliches Projekt .....	14
	Wissenschaftliches Seminar 2 .....	15
	<b>Modul 3: Theorie</b> .....	<b>16</b>
	Ästhetik & Dramaturgie .....	17
	Wissenschaftliche Methodik .....	18
	Entrepreneurship .....	19
	Medienspezifische Ergänzung .....	20
	<i>Ausgewählte Kapitel: Wahl von 2 aus 3...</i>	
	Wahrnehmung .....	21
	Human factors/Technology .....	22
	Akustik .....	23
<b>2. Semester</b>	<b>Modul 4: Prozesse / Projekt Sound</b> .....	<b>24</b>
	Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Sound .....	25
	Prozesse B Durchführung – Produktion Sound .....	26
	Präsentation Sound .....	27
	<b>Modul 5: Prozesse / Projekt Vision / Film</b> .....	<b>28</b>
	Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Vision / Film .....	29
	Prozesse B Durchführung – Produktion Vision / Film .....	30
	Präsentation Vision / Film .....	31
	<b>Modul 6: Game Projekt 2 – Entwicklung</b> .....	<b>32</b>
	Planung und Definition .....	33
	Demo 1 Features .....	34
	Demo 2 Interface .....	35
<b>3. Semester</b>	<b>Modul 7: Forschungsprojekt</b> .....	<b>36</b>
	Projekt, auf die Masterarbeit zielend .....	37
	Begleitseminar .....	38
	<b>Modul 8: Masterarbeit</b> .....	<b>39</b>
	Masterarbeit .....	39

## Modul 1 Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Dr. Robert Mores, Prof. Ralf Hebecker

---

**Voraussetzungen** keine

---

**Lehrveranstaltungen** – Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten (KWA1)  
– Wissenschaftliches Seminar 1 (WS1)

---

**Workload (gesamt)** 150 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 5

---

**Lernziele** Wissenschaftliche Methodenkompetenz, erster Baustein zur Entwicklung der Promotionsreife. Die Auftaktveranstaltungen sollen von Anfang an den wissenschaftlichen Ansatz während des gesamten Masterprogramms fördern. Die Studierenden sollen bei allen folgenden Projekten und eigenständigen Arbeiten reflektiert und angemessen methodisch vorgehen.

**Inhalte** Studierende können eigene Fragestellungen in das Masterprogramm einbringen, etwa fortführende Fragen aus einer vorangegangenen Abschlussarbeit eines Bachelor Studienganges, oder sie können aus dem Angebot der ersten Veranstaltung KWA 1 wählen. Das Modul und die assoziierten Projekte begleiten das gesamte Masterprogramm und ermutigen so zu länger anhaltender Auseinandersetzung mit spezifischen Fragestellungen.

**Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten 1 (KWA1)**

<b>Typ</b>	Lehrvortrag / Vorlesung
<b>Teil von Modul</b>	Modul 1 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung

<b>Lernziele</b>	<p>Die Studierenden lernen die Forschungsfragen, Lehrenden und Mitstudierenden des Masterstudiengangs Sound – Vision – Games kennen.</p> <p>In kleinen Gruppen werden eingangs gewählte Projekte ausgearbeitet. Es kann gewählt werden zwischen eher wissenschaftlich-theoretischen und künstlerisch-angewandten Projekten.</p>
<b>Inhalte</b>	<p>Das Kolloquium wird fachgebietsübergreifend organisiert und begünstigt so die Kommunikation und Teambildung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorstellung der Abschlussarbeiten / weiterer Arbeiten der Studierenden.</li> <li>– Zwei nicht exklusive Richtungen und Schwerpunkte: Theorie oder Praxis.</li> <li>– Forschen und Arbeiten in interdisziplinären Gebieten.</li> <li>– Methoden und Erkenntniskompetenz.</li> <li>– Technik, Markt, Forschung in den Bereichen Sound, Vision, Games.</li> <li>– Wissenschaftliche/praktische Beschäftigung mit dem erweiterten Spielbegriff.</li> <li>– Hauptprojekte wählen und ausarbeiten.</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	Vortrag am Anfang der Einführungswoche.
<b>Literatur</b>	<p>Spezifisch entsprechend der gewählten Gebiete.</p> <p>Faulstich, W. (2004). Grundwissen Medien. UTB.</p> <p>Salen, K., &amp; Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.</p>

**Wissenschaftliches Seminar 1 (WS 1)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 1 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	60 Stunden
<b>Credit Points</b>	2
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende haben vertiefte Methodenkenntnisse sowie eine eigene Souveränität bei wissenschaftlichen Arbeiten mit unterschiedlichen Methoden erworben.
<b>Inhalte</b>	<p>Es geht darum, unterschiedliche neue methodische Ansätze kennen zu lernen, in ihrer Relevanz für die eigene Arbeit zu erproben und zu diskutieren. Daneben soll auch das Verständnis für die Leistungsfähigkeit und Relevanz von Methoden in Bezug auf unterschiedliche Fragestellungen in theoretischer und praktischer Hinsicht diskutiert werden – von der Aussagekraft psychologischer Methoden bei der Beurteilung der Wirkung von Medienproduktionen und Spielen bis zur Einschätzung der Validität von Reichweitendaten für das Marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identifikation eines Arbeitsgebietes mit Potential im Kontext des Stands der Technik und des individuellen Profils.</li> <li>– Teambildung.</li> <li>– Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten / in wissenschaftliche Methoden, Recherche.</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Brosius, H.-B., Koschel, F., &amp; Haas, A. (2005). Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. Wiesbaden.</p> <p>Bente, G., Mangold, R., &amp; Vorderer, P. (Hrsg.) (2004). Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen.</p>

## Modul 2

### Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 2 (KWK2)

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Dr. Ulrich Schmidt

---

**Voraussetzungen** –

---

**Lehrveranstaltungen** – Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt (KWP)  
– Wissenschaftliches Seminar 2 (WS2)

---

**Workload (gesamt)** 240 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 8

---

**Lernziele**

- Eigenständiges Erarbeiten eines gemeinschaftlichen Projekts in audiovisueller Gestaltung.
- Fähigkeit zur Projektplanung und Teambildung.
- Fähigkeit zur technischen Umsetzung und zur Präsentation.

**Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt (KWP)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 2 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 2 (KWK2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Eigenständiges Erarbeiten und Realisieren eines gemeinschaftlichen Projekts in audiovisueller Gestaltung.
<b>Inhalte</b>	<p>Im ersten Abschnitt des Kurses wird ein interdisziplinäres technisch-gestalterisches Projekt auf Grundlage der unterschiedlichen fachlichen Hintergründe der Masterstudierenden inhaltlich und methodisch entwickelt. Beispiele für solche Projekte sind Kurzfilm, interaktive Installation oder Bühneninszenierung.</p> <p>Im zweiten Abschnitt wird das Projekt umgesetzt, um zum Semesterende öffentlich präsentiert zu werden. Die von den Studierenden zu lösende Aufgabe besteht hier in der technischen und gestalterischen Umsetzung eines Projekts bei definiertem Budget und Zeitplan.</p> <p>Schwerpunkt des Kurses ist die Planung und Realisierung eines komplexen Projektes in einer interdisziplinär arbeitenden Arbeitsgruppe. Die Studierenden entwickeln dabei gemeinsam ein Thema in wechselseitiger fachlicher und methodischer Anregung, sie üben die arbeitsteilige gestalterische und technische Umsetzung eines großen Projekts, und sie entwickeln und üben kommunikative Kompetenz sowohl innerhalb der Gruppe als auch bei der Außendarstellung in der Präsentation.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Einzel- oder Gruppenpräsentation
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten; Kompendien zu den angezeigten Methoden.

**Wissenschaftliches Seminar 2 (WS2)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 2 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 2 (KWK2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende sind in der Lage, Methodenwahl und planerisches Vorgehen im Bezug auf ihre Studienziele zu entwickeln und zu verteidigen.
<b>Inhalte</b>	Inhaltliche und methodische Begleitung der KWP-Arbeit durch Seminare in Videotechnik und -gestaltung, Tontechnik und -gestaltung und wissenschaftlichem Arbeiten.
<b>Prüfungsdetails</b>	Einzel- oder Gruppenpräsentation
<b>Literatur</b>	<p>Schmidt, U. (2009). <i>Professionelle Videotechnik</i>. Springer.</p> <p>Görne, T. (2011). <i>Tontechnik</i>. 3. Aufl., Hanser.</p> <p>Schafer, R.M. (1993). <i>The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World</i>. Destiny Books.</p> <p>Ihde, D. (2007). <i>Listening and Voice: Phenomenologies of Sound</i>. State University of New York Press.</p> <p>Chion, M. (1994). <i>Audio-Vision: Sound on Screen</i>, Columbia.</p> <p>Weitere Literatur spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten; Kompendien zu den angezeigten Methoden.</p>

### Modul 3 Theorie (TH)

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Dr. Robert Mores, Prof. Wolfgang Willaschek, Prof. Thomas Görne

---

**Voraussetzungen** –

---

**Lehrveranstaltungen**

- Ästhetik und Dramaturgie (ÄSD)
- Wissenschaftliche Methodik (WM)
- Entrepreneurship (ENT)
- Medienspezifische Ergänzungen (ME)

*sowie 2 Fächer aus...*

- Ausgewählte Kapitel Wahrnehmung / Emotion (AKW)
- Ausgewählte Kapitel Human Factors / Technology (AKH)
- Ausgewählte Kapitel Akustik (AKA)

---

**Workload (gesamt)** 510 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 17

---

**Lernziele**

Die Studierenden haben fachgebundene und fachübergreifende theoretische Kompetenzen erworben, um gemäss ihres fachlichen Schwerpunkts sowohl für wissenschaftlich / technische als auch für künstlerisch / gestalterische Aufgabenstellungen selbstständig zielgerichtete Lösungsansätze erarbeiten und umsetzen zu können.



## Ästhetik & Dramaturgie (ÄSD)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende können eine audiovisuelle Gestaltung systematisch nach ästhetischen und dramaturgischen Gesichtspunkten entwickeln und anhand dramaturgischer Grundsätze reflektieren.
<b>Inhalte</b>	ÄSD ist eine sinnvolle Verbindung von Dramaturgie und Ästhetik, bezogen auf ein Praxis orientiertes Projekt als Präsentation jeweils zum Abschluss eines Sommersemesters. Dieses Projekt wird im Kurs systematisch, konstruktiv und kooperativ erarbeitet, mit einem besonderen Schwerpunkt auf den detaillierten Themen und den individuellen Konzeptionen der einzelnen Studierenden. Das Kristallisationsmoment von ÄSD liegt darin, durch dramaturgische Recherche und Projektentwicklung einerseits das Gemeinschaftsgefühl eines Semesters zu stärken, andererseits aber auch individuell sinnvolle thematische Schwerpunkte für jeden einzelnen Studierenden im Zusammenhang mit seiner Studiengestaltung bis hin zur Master-Thesis zu setzen.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel schließt der Kurs mit einer öffentlichen Präsentation der erarbeiteten Ergebnisse ab.
<b>Literatur</b>	Exemplarische Dramaturgie-Texte

**Wissenschaftliche Methodik (WM)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende können wissenschaftliche Aufgabenstellungen nach systematisch-wissenschaftlichen Gesichtspunkten analysieren und tragfähige Lösungsansätze entwickeln.
<b>Inhalte</b>	Im Kurs werden vertiefte Kenntnisse zur Lösung wissenschaftlich-technischer Aufgabenstellungen vermittelt.  Vorrangig methodisch oder analytisch arbeitende Studierende mit Ambitionen für eine wissenschaftliche Laufbahn können gezielt die Promotionsreife entwickeln, indem sie eigene Fragestellungen verfolgen, durch wissenschaftliches Arbeiten belastbare Ergebnisse erzielen und veröffentlichen.
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat oder Hausarbeit zu vorgegebenem Thema
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten; Kompendien zu den angezeigten Methoden.

## Entrepreneurship (ENT)

<b>Typ</b>	Lehrvortrag / Vorlesung
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Fähigkeit, die ökonomischen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren. Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung. Kenntnis rechtlicher Problematiken.
<b>Inhalte</b>	Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen. Was ist bei einer Unternehmensgründung zu beachten. Grundlagen des Vertragsrechts. Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen. Darstellung von Möglichkeiten Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen zu erhalten. Beispielhafte Fragestellungen sind: Wie finanziere ich eine Medien- oder Spieleproduktion? Wie funktionieren Seed- und Venturekapital? Wie erstelle ich einen Businessplan und kalkuliere ich ein Medien- oder Game-Projekt? Fragen des internationalen IP-Rechts.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Medienspezifische Ergänzung (ME)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	semesterweise
<b>Workload</b>	60 Stunden
<b>Credit Points</b>	2
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	gemäß den gewählten Fächern

<b>Lernziele</b>	Studierende haben vertiefte spezifische Kenntnisse in ihrem fachlichen Schwerpunkt.
<b>Inhalte</b>	<p>Das Fach Medienspezifische Ergänzung kann von den Studierenden aus einem breit angelegten Wahlprogramm aus speziell angepassten Lehrveranstaltungen, Blockseminaren etc. der eigenen und Partnerhochschulen ihren speziellen Bedürfnissen angepasst gestaltet werden.</p> <p>Dies können z.B. Seminare zu Produktionsleitung, Colorgrading, Stereo-3D-Bildaufnahme, Sounddesign oder Filmmusik durch Praktiker aus der Filmbranche sein oder Fachseminare hervorragender Persönlichkeiten aus Wissenschaft, Kunst und Technik. Die Lehrenden organisieren die Seminare und nehmen nach Möglichkeit selbst daran teil.</p> <p>Es ist zudem zulässig, dass Studierende dieses Fach im Rahmen des Studium Generale nach Absprache mit dem zuständigen Dozenten in einem anderen Fachbereich, an einer Partnerhochschule oder auch im Rahmen der Teilnahme an Fachkongressen ableisten.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Nachzuweisen ist die erfolgreiche Teilnahme, die jeweiligen Prüfungsdetails ergeben sich aus den gewählten Lehrveranstaltungen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Ausgewählte Kapitel: Wahrnehmung (AKW)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende kennen die Grundmechanismen und besondere vertiefende Modelle der Wahrnehmung.
<b>Inhalte</b>	Im Kurs werden Grundlagen der auditiven und visuellen Wahrnehmung vermittelt. Der Stoff umfasst physiologische Grundlagen, Grundprinzipien der Gestaltwahrnehmung und die emotionale Wirkung elementarer Sinnesreize wie Farben und Klänge. Durch Gastseminare können besondere Schwerpunkte in Feldern wie Neurophysiologie, kreuzmodale Wahrnehmung und Sinnes-täuschungen, Suchtmechanismen oder physiologische Wirkungen physikalischer Reize gesetzt werden.
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat oder Hausarbeit zu vorgegebenem oder selbstgewähltem Thema.
<b>Literatur</b>	Goldstein, E.B. (2007). Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs. 7. Aufl. Spektrum Akademischer Verlag.

## Ausgewählte Kapitel: Human Factors / Technology (AKH)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende mit Schwerpunkt in wissenschaftlich-technischen Themen sind mit Recherche- und Erhebungsmethoden, Testdesigns und Analysen in ihrem Fachgebiet vertraut.
<b>Inhalte</b>	<p>Unterricht zu den je nach Arbeitsgebiet erforderlichen Recherchen, Erhebungsmethoden, Testdesigns, Analysen, Marktrecherchen, Entwicklungsmethoden, Arbeitsmethoden. Anforschen bzw. kreative Prozesse zum eigenen Schwerpunktthema. Im Idealfall erfolgt für das identifizierte Arbeitsgebiet eine Planung hinsichtlich der konkreten Schritte in den nachfolgenden Projekt-Modulen bis hin zur Master-Thesis.</p> <p>Die weiteren Phasen der wissenschaftlichen Arbeit können in den Projekten / der späteren Forschungsarbeit / der Abschlussarbeit weitergeführt werden. Auf diese Weise ist die Entwicklung des Arbeitsgebietes über das gesamte Masterprogramm hinweg möglich.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat oder Hausarbeit zu vorgegebenem oder selbstgewähltem Thema.
<b>Literatur</b>	<p>Bach, S., &amp; Zacharov, N. (2006). <i>Perceptual Audio Evaluation - Theory, Method and Application</i>. Wiley &amp; Sons.</p> <p>Hellbrück, J., &amp; Ellermeier, W. (2004). <i>Hören. Physiologie, Psychologie und Pathologie</i>. 2. Aufl., Hogrefe.</p> <p>Fastl, H., &amp; Zwicker, E. (2007). <i>Psychoacoustics, Facts and Models</i>. 3. Aufl., Springer.</p> <p>Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.</p>

## Ausgewählte Kapitel: Akustik (AKA)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie (TH)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende haben vertiefte Kenntnisse in verschiedenen Fachgebieten der Akustik wie Psychoakustik, Raumakustik oder Musikalische Akustik.
<b>Inhalte</b>	Zugeschnitten auf die Bedürfnisse der Studierenden werden Unterrichte zu Schwerpunktthemen zu verschiedenen Fachgebieten der Akustik angeboten. Mögliche Schwerpunktthemen können z.B. Psychoakustik, grundlegende und angewandte Raumakustik, Musikalische Akustik oder Physik der Musikinstrumente umfassen.
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat oder Hausarbeit zu vorgegebenem oder selbstgewähltem Thema
<b>Literatur</b>	<p>Hellbrück, J., &amp; Ellermeier, W. (2004). Hören. Physiologie, Psychologie und Pathologie. 2. Aufl., Hogrefe.</p> <p>Fastl, H., &amp; Zwicker, E. (2007). Psychoacoustics, Facts and Models. 3. Aufl., Springer.</p> <p>Cremer, L., &amp; Müller, H.A. (1976/1978). Die wissenschaftlichen Grundlagen der Raumakustik. 2 Bde., Hirzel.</p> <p>Beranek, L. (2010). Concert Halls and Opera Houses: Music, Acoustics, and Architecture. 2. Aufl., Springer.</p> <p>Hall, D.E. (2008). Musikalische Akustik. Ein Handbuch. Schott.</p> <p>Fletcher, N.H., &amp; Rossing, T.D. (1998). The Physics of Musical Instruments. 2. Aufl., Springer.</p>

## Modul 4 Prozesse / Projekt Sound (PPS)

<b>Studienjahr</b>	1
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Thomas Görne
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Sound (PAS)</li> <li>– Prozesse B Durchführung – Produktion Sound (PBS)</li> <li>– Präsentation Sound (POS)</li> </ul>
<b>Workload (gesamt)</b>	450 Stunden (75 Stunden Kontaktzeit, 375 Stunden Selbststudium)
<b>Credit Points (gesamt)</b>	15

**Lernergebnisse** Studierende sind in der Lage, ein vorwiegend tonorientiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ zu entwickeln und umzusetzen.

**Inhalte** In diesem Modul ist der zentrale Lernbereich die Befähigung des/ der Studierenden, ein vorwiegend tonorientiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ so zu entwickeln und durchzuführen, dass sowohl die von der Eignungsprüfung an gesetzten Orientierungen konkretisiert werden als auch Methoden, Verfahren und Stile entwickelt werden, die es dem/den Studierenden ermöglichen, ein Projekt in Bezug zu den Studienzielen bis hin zur Masterthesis zu setzen. Dabei steht es im Ermessen des betreuenden Professors, in enger Absprache mit daran beteiligten Kollegen das Schwergewicht der Prozesse/Projekte „2 aus 3“ verantwortlich zu gewichten: z.B. auf mehrere oder ein umfangreiches Gesamtprojekt ausgerichtet.



## Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Sound (PAS)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Prozesse / Projekt Sound (PPS)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden (30 Stunden Kontaktzeit, 120 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung, Abweichung möglich

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bezgl. Sound zu erstellen.
<b>Inhalte</b>	Konkretisierung und Reflektion des in der Bewerbung genannten und im ersten Semester weiterentwickelten Projektthemas hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte. Ziel ist eine umfassend recherchierte Konzeption sowie eine in allen Teilen durchdachte und konkretisierte Projektplanung Semesters.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Prozesse B Durchführung – Produktion Sound (PBS)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Prozesse / Projekt Sound (PPS)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden (30 Stunden Kontaktzeit, 120 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung oder Referat

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bezgl. Sound in eine konkrete Produktion zu überführen und diese zu realisieren.
<b>Inhalte</b>	Das Projektthema der Studierenden wird schrittweise konkretisiert. Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert. Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts im zweiten Semester. Das Projektthema der Studierenden wird schrittweise konkretisiert. Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert. Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts im zweiten Semester.
<b>Literatur</b>	Thomas Görne: Tontechnik, Fachbuchverlag Leipzig 2011.

## Präsentation Sound (POS)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Prozesse / Projekt Sound (PPS)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden (15 Stunden Kontaktzeit, 135 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung oder Referat

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich aller Aspekte der Sound-Post-Produktion umzusetzen und diese zu realisieren.
<b>Inhalte</b>	Das Projekt dient der Durchführung und der fachlichen Begleitung bei der Finalisation, Nachbearbeitung und Präsentation der jeweils individuell im zweiten Semester erstellten Medienproduktionen, Installationen, Inszenierungen etc.
<b>Literatur</b>	Thomas Görne: Tontechnik, Fachbuchverlag Leipzig 2011.

## Modul 5 Prozesse / Projekt Vision / Film (PPV)

<b>Studienjahr</b>	1
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Ulrich Schmidt
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Vision / Film (PAV)</li> <li>– Prozesse B Durchführung – Produktion Vision / Film (PBV)</li> <li>– Präsentation Vision / Film (POF)</li> </ul>
<b>Workload (gesamt)</b>	450 Stunden (75 Stunden Kontaktzeit, 375 Stunden Selbststudium)
<b>Credit Points (gesamt)</b>	15

**Lernergebnisse** Studierende sind in der Lage, ein vorwiegend bildorientiertes Projekt selbstverantwortlich und kreativ zu entwickeln und umzusetzen.

**Inhalte** Im Mittelpunkt und Vordergrund steht die Befähigung des/der Studierenden, ein vorwiegend bildorientiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ so zu entwickeln und durchzuführen, dass sowohl die von der Eignungsprüfung an gesetzten Orientierungen konkretisiert werden als auch Methoden, Verfahren und Stile entwickelt werden, die es dem/den Studierenden ermöglichen, ein Projekt in Bezug zu den Studienzielen bis hin zur Masterthesis zu setzen. Dabei steht es im Ermessen des betreuenden Professors, das Schwergewicht der Prozesse/Projekte „2 aus 3“ verantwortlich zu gewichten: z.B. auf mehrere oder ein umfangreiches Gesamtprojekt ausgerichtet.

## Prozesse A Konzeption – Kreation bis Regie Vision / Film (PAV)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Prozesse / Projekt Vision / Film (PPV)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden (30 Stunden Kontaktzeit, 120 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung, Abweichung möglich

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bezgl. Vision zu erstellen.
<b>Inhalte</b>	Das Seminar baut auf den entwickelten Lehrinhalten und Perspektiven des ersten Semesters auf. Je nach Entwurf und Entwicklungsstand eines Projekts werden in Einzel- und/oder Gruppengesprächen die dramaturgischen Schwerpunkte eines Projekts in strikter Orientierung auf dessen praktische und Praxis-orientierte Umsetzung entwickelt. Im Zusammenhang mit anderen Projekten bzw. Projektschwerpunkten werden kommunikativer Austausch unter den Studierenden und Kontaktmöglichkeiten zu Institutionen und Personen in und außerhalb der Hochschule gefördert. Angestrebt ist zudem eine regelmäßige schriftliche oder mündliche Reflektion des/der Studierenden über den Entwicklungsstand eines Projekts.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Prozesse B Durchführung – Produktion Vision / Film (PBV)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Prozesse / Projekt Vision / Film (PPV)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload (einzeln)</b>	150 Stunden (30 Stunden Kontaktzeit, 120 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung oder Referat

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte bezgl. Vision in eine konkrete Produktion zu überführen und diese zu realisieren.
<b>Inhalte</b>	Das Fach dient der individuellen Begleitung der Studierenden bei der Durchführung ihrer Projektarbeit. Das Projektthema der Studierenden wird schrittweise konkretisiert. Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert. Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts im zweiten Semester.
<b>Literatur</b>	Ulrich Schmidt: Professionelle Videotechnik, Springer-Verlag 2009  Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

**Präsentation Vision / Film (POF)**

<b>Veranstaltungstyp</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Prozesse / Projekt Vision / Film (PPV)
<b>Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden (15 Stunden Kontaktzeit, 135 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Credit Points</b>	5
<b>Leistungsnachweis</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung oder Referat

<b>Inhalte</b>	Das Projekt dient der Durchführung und der fachlichen Begleitung bei der Finalisation, Nachbearbeitung und Präsentation der jeweils individuell im zweiten Semester erstellten Medienproduktionen, Installationen, Inszenierungen etc.
<b>Literatur</b>	Ulrich Schmidt: Professionelle Videotechnik, Springer-Verlag 2009 Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Modul 6

### Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)

<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Planung und Definition (PUD)</li> <li>– Demo 1 Features (D1F)</li> <li>– Demo 2 Interface (D2i)</li> </ul>
<b>Workload (gesamt)</b>	450 Stunden
<b>Credit Points (gesamt)</b>	15

**Lernziele** Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel im jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik umzusetzen. Die Ergebnisse werden von den Gruppen präsentiert.



## Planung und Definition (PUD)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Projektmanagement für die Produktion und Asset-Produktion eines Spiels im Team.
<b>Inhalte</b>	<p>Zu Beginn werden folgende Kernpunkte des Game Design Document (GDD) ausgearbeitet und entsprechende Tasks zur Asset-Erstellung im Projektplan definiert und in zwei Ebenen umgesetzt: Definition der Spielanreize (Spieler-typen) und Risikoanalyse bezüglich der Details des Spielkonzeptes im Verhältnis zum USP (Unique Selling Proposition).</p> <p>Die folgenden Aufgaben im Bereich der Asset-Erstellung (Design / Technologie) werden auf zwei Ebenen erfüllt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organisation/Projektmanagement: Agiles Projektmanagement mit Erstellung eines Produkt-Backlog auf Basis definierter Ziele (Zeit / Ressourcenmanagement). Festlegung von Milestones. Alternativ sind andere Methoden des Projektmanagements möglich.</li> <li>2. Produktion: Produktion von Assets (Gamebits/Artefakte) werden definiert und abgeschätzt (Sprint Forecasts). Die Teams beginnen die Produktion mit regelmäßigen Reports über Fortschritte und Probleme.</li> </ol>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	<p>Pirchler, R. (2007). <i>Scrum – Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen</i>. dpunkt.verlag.</p> <p>Webquellen zu Agile PM und Scrum</p> <p>Fachliteratur zum Design von Artefakten und zur Programmierung</p>

**Demo 1 Features (D1F)**

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Erstellung eines ersten prototypischen Demos (Technologie und Design).
<b>Inhalte</b>	Assets und Key Features mit ihren Funktionen und den zugehörigen Regeln werden produziert und implementiert. Ziel ist es, dass kleine prototypische Teilaspekte des Games unter Berücksichtigung der Zusammenhänge der Mechaniken, Dynamiken und der daraus resultierenden Ästhetik formuliert und in einer Präsentation dargestellt werden können.  Die Designer und Programmierer erstellen erste prototypische Visualisierungen ihrer Arbeit.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	Adams, E. (2010). <i>Fundamentals of Game Design. Voices That Matter Series.</i> New Riders.  Csikszentmihaly, M., Aebli, H., & Aeschbacher, U. (1987). <i>Das Flow-Erlebnis.</i> Klett-Cotta.

**Demo 2 Interface (D2i)**

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Definition und prototypische Umsetzung der Spielsteuerung.
<b>Inhalte</b>	In Studien wird dargestellt, wie die Spielsteuerung bezüglich der Software und der In- / Output-Devices funktioniert. Falls nötig, werden entsprechende Geräte entwickelt oder beschafft und in das System integriert.
<b>Prüfungsdetails</b>	Gruppenarbeit: weitere Ausarbeitung des Game-Projektes sowie Zwischenpräsentationen.
<b>Literatur</b>	Preece, J., Carey, T., Rogers, Y., Holland, S., Sharp, H., & Benyon, D. (1994). <i>Human-Computer Interaction. Ics Series</i> . Addison-Wesley Publishing Company.  Laurel, B., & Mountford, S. J. (1990). <i>The Art of human-computer interface design. Computer systems</i> . Addison-Wesley Pub. Co.

## Modul 7 Forschungsprojekt (FPR)

<b>Studienjahr</b>	2
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Robert Mores
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Projekt, auf die Masterthesis zielend (PRO) – Begleitseminar (BGS)
<b>Workload (gesamt)</b>	300 Stunden (75 Stunden Kontaktzeit, 225 Stunden Selbststudium)
<b>Credit Points (gesamt)</b>	10

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende haben die Kompetenz zur Entwicklung von Elementen mit Alleinstellungsmerkmalen für kreativ-produktive Arbeiten bzw. wissenschaftliche Methodenkompetenz.
<b>Inhalte</b>	<p>Reflektiertes und kontextuell abgesichertes Vorgehen für produktiv-kreatives Vorhaben / Baustein zur Entwicklung der Promotionsreife / fachliche und methodische Kompetenz zur gezielten Gewinnung belastbarer wissenschaftlicher Ergebnisse. Präsentation und Verteidigung eigener Arbeitsergebnisse.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, für eine komplexe, medienproduktions- oder forschungsorientierte Aufgabenstellung in den verschiedenen Projektphasen eigenständig Ergebnisse zu erzielen, diese kritisch zu analysieren und Resultate zu präsentieren.</p>

## Projekt, auf die Masterthesis zielend (PRO)

<b>Veranstaltungstyp</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 7 – Forschungsprojekt (FPR)
<b>Semester</b>	3
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	240 Stunden (45 Stunden Kontaktzeit, 195 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Credit Points</b>	8
<b>Leistungsnachweis</b>	Studienleistung (unbenotet)

<b>Lernergebnisse</b>	Studierende haben die Kompetenzen, methodische wissenschaftliche Vorgehensweisen bei komplexen Fragestellungen zielgerichtet in einer anspruchsvollen Thematik umzusetzen.
<b>Inhalte</b>	<p>Die unterschiedlichen Lerninhalte des gesamten Masterstudiums werden auf evolutionäre Weise dargelegt und pragmatisch so entwickelt, dass sich kontinuierliche Netzwerke ergeben, die im Endeffekt zu einem inhaltlich sinnvollen, formal überschaubaren und technisch durchführbaren Forschungsprojekt als Basis der Masterthesis führen. Bei wissenschaftlicher Ausrichtung sollen eigenständig auf wissenschaftlicher Basis Ergebnisse erzielt werden, die gemessen am Stand der Wissenschaft objektiv neu und belastbar sind.</p> <p>Studierende mit kreativ-produktiver Ausrichtung sollen ihre entwickelten Produktionselemente hinsichtlich Wert oder Alleinstellungsmerkmalen im Kontext gegebener Trends absichern.</p>
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

**Begleitseminar (BGS)**

<b>Veranstaltungstyp</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 7 – Forschungsprojekt (FPR)
<b>Semester</b>	3
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	60 Stunden (30 Stunden Kontaktzeit, 30 Stunden Selbststudium)
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Credit Points</b>	2
<b>Leistungsnachweis</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung, Abweichung möglich
<b>Lernergebnisse</b>	Studierende können Arbeiten anderer Studierender konstruktiv mit begutachten und dabei die eigene Arbeit reflektieren.
<b>Inhalte</b>	Die Studierenden stellen Ihre Arbeitsergebnisse vor: Eigene Ergebnisse präsentieren und verteidigen. Methodenwahl / Abgrenzung zu anderen Arbeiten Ergebnisse / Reflektion. Inhaltliche / methodische Korrektur und Ergänzungen von Studierenden und KollegInnen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Modul 8 Masterarbeit (MA)

<b>Studienjahr</b>	2
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Modulverantwortliche/r</b>	alle im Modulhandbuch genannten Professoren
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Masterarbeit
<b>Workload</b>	600 Stunden
<b>Credit Points</b>	20

<b>Lernergebnisse</b>	Studierenden werden für eine verantwortliche und selbständige Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.
<b>Lernziele</b>	Eigenständige Bearbeitung einer individuellen Themenstellung aus den Bereichen Sound, Vision und Games. Dabei kann die Themenstellung entweder theoretischer Natur sein oder die Lösung einer anspruchsvollen praktischen Problemstellung zum Gegenstand haben. Die Ergebnisse müssen in schriftlicher Form unter Beachtung der inhaltlichen und formalen Anforderungen an eine wissenschaftliche Arbeit dargelegt werden. Weiterhin sind die Ergebnisse in einem Kolloquium vorzustellen und zu diskutieren.

# Modulplan Teilstudiengang Games

<b>1. Semester</b>	<b>Modul 1: Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1</b> .....	<b>41</b>
	Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten 1 .....	42
	Wissenschaftliches Seminar 1 .....	43
	<b>Modul 2: Game Projekt 1 (GDD)</b> .....	<b>44</b>
	Design und Dokumentation .....	45
	Game Design Parameter .....	46
	Game Design Development .....	47
	<b>Modul 3: Theorie und Vertiefung 1</b> .....	<b>48</b>
	Game Theorie .....	49
	Game Produktion 1 .....	50
	<i>Wahlpflicht: 1 Fach aus...</i>	
	Vertiefung 1: Design .....	51
	Vertiefung 1: Informatik .....	52
	<b>Modul 4: Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen</b> .....	<b>53</b>
	<i>Wahlpflicht: 2 Fächer aus...</i>	
	Game Konzepte .....	54
	Game Anwendungen .....	55
	Game Spezialisierung .....	56
<b>2. Semester</b>	<b>Modul 5: Game Projekt 2 (Entwicklung)</b> .....	<b>57</b>
	Planung und Definition .....	57
	Demo 1 Features .....	59
	Demo 2 Interfaces .....	60
	<b>Modul 6: Theorie und Vertiefung 2</b> .....	<b>61</b>
	Entrepreneurship .....	62
	Game Produktion 2 .....	63
	<i>Wahlpflicht: 1 Fach aus...</i>	
	Vertiefung 2: Design .....	64
	Vertiefung 2: Informatik .....	65
	<b>Modul 7: Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2</b> .....	<b>66</b>
	<i>Wahlpflicht: 2 Fächer aus...</i>	
	Game Konzepte 2 .....	67
	Game Anwendungen 2 .....	68
	Game Spezialisierungen 2 .....	69
<b>3. Semester</b>	<b>Modul 8: Game Projekt 3 (Finalisation)</b> .....	<b>70</b>
	Produktion spielbare Demo .....	71
	„Vertical Slice“ .....	72
	<b>Modul 9: Masterarbeit</b> .....	<b>73</b>
	Masterarbeit .....	73



## Modul 1 Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Dr. Robert Mores, Prof. Ralf Hebecker

---

**Voraussetzungen** keine

---

**Lehrveranstaltungen** – Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten (KWA1)  
– Wissenschaftliches Seminar 1 (WS1)

---

**Workload (gesamt)** 150 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 5

---

**Lernziele** Wissenschaftliche Methodenkompetenz, erster Baustein zur Entwicklung der Promotionsreife. Die Auftaktveranstaltungen sollen von Anfang an den wissenschaftlichen Ansatz während des gesamten Masterprogramms fördern. Die Studierenden sollen bei allen folgenden Projekten und eigenständigen Arbeiten reflektiert und angemessen methodisch vorgehen.

**Inhalte** Studierende können eigene Fragestellungen in das Masterprogramm einbringen, etwa fortführende Fragen aus einer vorangegangenen Abschlussarbeit eines Bachelor Studienganges, oder sie können aus dem Angebot der ersten Veranstaltung KWA 1 wählen. Das Modul und die assoziierten Projekte begleiten das gesamte Masterprogramm und ermutigen so zu länger anhaltender Auseinandersetzung mit spezifischen Fragestellungen.

**Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten 1 (KWA1)**

<b>Typ</b>	Lehrvortrag / Vorlesung
<b>Teil von Modul</b>	Modul 1 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung

<b>Lernziele</b>	<p>Die Studierenden lernen die Forschungsfragen, Lehrenden und Mitstudierenden des Masterstudiengangs Sound – Vision – Games kennen.</p> <p>In kleinen Gruppen werden eingangs gewählte Projekte ausgearbeitet. Es kann gewählt werden zwischen eher wissenschaftlich-theoretischen und künstlerisch-angewandten Projekten.</p>
<b>Inhalte</b>	<p>Das Kolloquium wird fachgebietsübergreifend organisiert und begünstigt so die Kommunikation und Teambildung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorstellung der Abschlussarbeiten / weiterer Arbeiten der Studierenden.</li> <li>– Zwei nicht exklusive Richtungen und Schwerpunkte: Theorie oder Praxis.</li> <li>– Forschen und Arbeiten in interdisziplinären Gebieten.</li> <li>– Methoden und Erkenntniskompetenz.</li> <li>– Technik, Markt, Forschung in den Bereichen Sound, Vision, Games.</li> <li>– Wissenschaftliche/praktische Beschäftigung mit dem erweiterten Spielbegriff.</li> <li>– Hauptprojekte wählen und ausarbeiten.</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	Vortrag am Anfang der Einführungswoche.
<b>Literatur</b>	<p>Spezifisch entsprechend der gewählten Gebiete.</p> <p>Faulstich, W. (2004). <i>Grundwissen Medien</i>. UTB.</p> <p>Salen, K., &amp; Zimmerman, E. (2003). <i>Rules of play: Game design fundamentals</i>. MIT Press.</p>

## Wissenschaftliches Seminar 1 (WS 1)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	M1 – Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium 1 (KWK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	60 Stunden
<b>Credit Points</b>	2
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Studierende haben vertiefte Methodenkenntnisse sowie eine eigene Souveränität bei wissenschaftlichen Arbeiten mit unterschiedlichen Methoden erworben.
<b>Inhalte</b>	<p>Es geht darum, unterschiedliche neue methodische Ansätze kennen zu lernen, in ihrer Relevanz für die eigene Arbeit zu erproben und zu diskutieren. Daneben soll auch das Verständnis für die Leistungsfähigkeit und Relevanz von Methoden in Bezug auf unterschiedliche Fragestellungen in theoretischer und praktischer Hinsicht diskutiert werden – von der Aussagekraft psychologischer Methoden bei der Beurteilung der Wirkung von Medienproduktionen und Spielen bis zur Einschätzung der Validität von Reichweitendaten für das Marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identifikation eines Arbeitsgebietes mit Potential im Kontext des Stands der Technik und des individuellen Profils.</li> <li>– Teambildung.</li> <li>– Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten / in wissenschaftliche Methoden, Recherche.</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Brosius, H.-B., Koschel, F., &amp; Haas, A. (2005). <i>Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung</i>. Wiesbaden.</p> <p>Bente, G., Mangold, R., &amp; Vorderer, P. (Hrsg.) (2004). <i>Lehrbuch der Medienpsychologie</i>. Göttingen.</p>

**Modul 2**  
**Game Projekt 1 – Game Design Dokument (GP1)**

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker

---

**Voraussetzungen** –

---

**Lehrveranstaltungen**

- Design und Dokumentation (DD)
- Game Design Parameter (GDP)
- Game Design Development (GDD)

---

**Workload (gesamt)** 300 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 10

---

**Lernziele**

- Eigenständiges Erarbeiten eines umsetzbaren Spielkonzeptes.
- Fähigkeit zur Projektplanung.
- Fähigkeit, überzeugend zu präsentieren.

## Design und Dokumentation (DUD)

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 2 – Game Projekt 1 – Game Design Dokument (GP1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	60 Stunden
<b>Credit Points</b>	2
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Kreation und Entwicklung eines Spielkonzeptes.
<b>Inhalte</b>	<p>Im ersten Abschnitt dieses Kurses werden in kurzen „Game-Jams“ in wechselnden Teams über jeweils eine Woche kleine analoge oder digitale Spiele entwickelt und präsentiert. Dieser Prozess dient der Themenfindung und Gruppenbildung. Daraufhin wird die Idee für ein semesterübergreifendes Spielprojekt entwickelt. In diesem Rahmen legen die Studierenden die Arbeitsschwerpunkte fest und erstellen einen ersten Projektplan.</p> <p>Dabei setzen sie sich mit folgenden Themen auseinander: Ideenfindung, iterativer Designprozess, Evaluation von Technologien, Entwicklung eines technischen Konzeptes mit entsprechenden Arbeitsabläufen (Workflows), Entwicklung des visuellen Konzeptes. Die Studierenden setzen sich dabei mit den technischen und organisatorischen Standards, der Erstellung des Game Design Documents, mit möglichen Problemen, und dem Management und der Dokumentation einer Spieleproduktion auseinander. Dies bildet die Grundlage für die weitergehende Entwicklung eines Game-Prototypen.</p> <p>Weitere wichtige Aspekte sind: die Zielgruppenanalyse, Abschätzung der Markt- und Technologieentwicklung, Marktpositionierung (Unique Selling Proposition, USP). Diese fließen in eine Definition der Zielgruppen und Verkaufsvorhersagen ein. Zudem soll ein Ausblick der Positionierung des Produktes konzeptionell dargestellt werden. Am Ende dieser Phase präsentieren die Studierenden ihr Konzept.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Mehrere kurze „Game Jams“ in Kleingruppen. In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	<p>Brathwaite, B., Schreiber, I., &amp; Charles River Media Firm. (2009). <i>Challenges for game designers</i>. Course Technology/Cengage Learning.</p> <p>Laramée, F. D. (2005). <i>Secrets Of The Game Business. Game development series</i>. Charles River Media.</p> <p>Pricken, M., &amp; Klell, C. (2010). <i>Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken &amp; Denkstrategien für Werbung, Marketing &amp; Medien</i>. Schmidt Hermann Verlag.</p> <p>Rollings, A., &amp; Adams, E. (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders.</p>

## Gamedesign Parameter (Konzept) (GDP)

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 2 – Game Projekt 1 – Game Design Dokument (GP1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	120 Stunden
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Erstellung eines Spielkonzeptes und Ausarbeitung der technischen Details, Entwicklung des künstlerischen Konzeptes.
<b>Inhalte</b>	<p>Aufbauend auf dem in „Design und Dokumentation (DD)“ erstellten Prototypen entwickeln die Studierenden das Konzept weiter.</p> <p>Sie gehen detailliert auf Mechaniken, Dynamiken und die daraus resultierende Ästhetik ein. Diese ergeben das zu entwickelnde Gameplay, einschliesslich Features, Regeln, Funktionen, narrativer Strukturen, Belohnungssystemen, Interface-Konzepten, Charakterisierungen des Spielgefühls und der Concept Art. Am Ende dieses Abschnittes wurde das Rohkonzept um definierte Mechaniken, Dynamiken und Ästhetiken ergänzt. Es liegen die erste Concept Art und ein vergleichendes Technologiekonzept vor. Diese werden präsentiert.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	<p>Björk, S., &amp; Holopainen, J. (2005). <i>Patterns in Game Design</i>. Charles River Media.</p> <p>Rollings, A., &amp; Adams, E. (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders.</p> <p>Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design. A Book of Lenses</i>. Morgan Kaufmann.</p>

## Game Design Development (GDD)

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 2 – Game Projekt 1 – Game Design Dokument (GP1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	120 Stunden
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Fertigstellung und Präsentation eines Game Design Documents (GDD) und Projektplans.
<b>Inhalte</b>	<p>Die Spielmechaniken werden detailliert ausgearbeitet und das Technologiekonzept wird erstellt. Zusammen mit der Produktion erster prototypischer Assets werden ein tragfähiger Projektplan erstellt und der Workflow entwickelt.</p> <p>Im Game Design Development werden zusätzlich folgende Punkte definiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fortschritts- und Leveldesign,</li> <li>– Regeldetails,</li> <li>– Features,</li> <li>– Elemente der Narration und</li> <li>– Aufgabenverteilung.</li> </ul> <p>Es werden das allgemeine Gameplay und Fragen der Usability diskutiert. Zudem werden Testverfahren aus dem technologischen Bereich, Methoden-Zielgruppentests und die Qualitätskontrolle (Quality Assurance, QA) angesprochen und in den Projektplan aufgenommen.</p> <p>Zum Ende des ersten Semesters liegt ein fertiges Dokument mit den oben genannten Inhalten vor. Es dient als Grundlage für die weitere Umsetzung aller Aspekte des Spiel-Prototypen („Vertical Slice“).</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Gruppenarbeit: Game-Konzept und schriftlich ausgearbeitetes Game Design Document (GDD). Zwischenpräsentation.
<b>Literatur</b>	<p>Moore, M. E. (2011). <i>Basics of Game Design</i>. Taylor &amp; Francis Group.</p> <p>Rollings, A., &amp; Adams, E. (2003). <i>Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design</i>. New Riders.</p>

### Modul 3

#### Theorie und Vertiefung 1 (TV1)

---

**Empfohlenes Semester** 1

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker

---

**Voraussetzungen** –

---

**Lehrveranstaltungen**

- Game Theorie (GT)
- Game Produktion 1 (GPR1)

*sowie 1 Fach aus:*

- Vertiefung 1: Design (V1D) oder
- Vertiefung 1: Informatik (V1i)

---

**Workload (gesamt)** 270 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 9

---

**Lernziele** Einführung in Computerspiele-Theorie (Game Studies). Einführung in die Organisation und Produktionsbedingungen der Games-Industrie.



## Game Theorie (GT)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie und Vertiefung 1 (TV1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

**Lernziele** Die Fähigkeit, Spiele und Spielinhalte im kulturellen und ethischen Kontext verorten zu können. Spiel-Theorie [Game Studies] als Forschungsfeld erfassen und in diesem Feld arbeiten.

**Inhalte** Der Spielbegriff und das Objekt des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten, das Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren. Social and Casual Gaming. Das Spiel im Kontext sozialpsychologischer Phänomene wie Spielwirkung, Fun, Flow, Sucht und Emotion. Die Wirkungsweise von Computerspielen auf verschiedene Zielgruppen und in unterschiedlichen Kulturen.

**Prüfungsdetails** In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.

**Literatur** Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Huizinga, J. (1956). *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt.

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press.

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

**Game Produktion 1 (GPR1)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie und Vertiefung 1 (TV1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Dieses Modul liefert grundlegende Einsicht in die Rolle des „Game Producers“ in den Games-Industrien (Vollpreistitel, Independent, angrenzende Bereiche wie Mobile, Advergame, Serious Game).
<b>Inhalte</b>	<p>Es wird auf die nationale und internationale Struktur der Spiele-Industrien unter ökonomischen und organisatorischen Gesichtspunkten eingegangen. Beleuchtet wird das Zusammenspiel zwischen Entwickler und Publisher in den verschiedenen Publikationsformen von Casual Online Game bis Spielkonsole.</p> <p>Einen weiteren Schwerpunkt stellt die unternehmerische und organisatorische Sicht auf die Game-Produktion dar. Hier werden Fragen der Unternehmensgründung und -führung und der Arbeitsorganisation erörtert. Themen hier sind Planung, Projektmanagement, Budgetverwaltung und Qualitätskontrolle.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p><i>Gamasutra, The Art &amp; Business of Making Games</i>. Gamasutra, UBM TechWeb. <a href="http://www.gamasutra.com">http://www.gamasutra.com</a></p> <p>Laramée, F. D. (2005). <i>Secrets Of The Game Business. Game development series</i>. Charles River Media.</p> <p>Michael, D. (2003). <i>The Indie game development survival guide</i>. Charles River Media.</p>

**Vertiefung 1: Design (V1D)**

<b>Typ</b>	Projektseminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie und Vertiefung 1 (TV1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit
<b>Lernziele</b>	Expertise und Erweiterung der persönlichen Skills auf einem Spezialgebiet des Design von Games, der Concept Art und der Animation.
<b>Inhalte</b>	<p>Für Designer wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3-D Modelling/Texturing oder Animation angeboten. Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden. Ziel ist es, die Kernkompetenz aus vorhergegangenem Studium auszubauen und die Möglichkeit zu geben eine tiefgreifende Expertise zu erlangen.</p> <p>Beispielhafte Inhalte finden sich in einem der folgenden Gebiete:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fortgeschrittene Animation,</li> <li>– Dynamik in 3-D Animationen,</li> <li>– Fortgeschrittene Entwurfstechniken für „Concept Art“,</li> <li>– Textur und Umgebungsdesign,</li> <li>– Fortgeschrittene Modellingtechniken,</li> <li>– Arbeiten mit Leveleditoren.</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Vertiefung 1: Informatik (V1i)

<b>Typ</b>	Projektseminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 3 – Theorie und Vertiefung 1 (TV1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Expertise auf einem Spezialgebiet der Programmierung von Games.
<b>Inhalte</b>	Es wird eine Vertiefung aus den Bereichen Gameplay-Programmierung (Engine/Konsolen), KI-Programmierung, Server-Client Lösungen für Gaming oder Grafikprogrammierung angeboten.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Modul 4

### Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 1 (WK1)

<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
<b>Voraussetzungen</b>	–
<b>Lehrveranstaltungen</b>	2 Fächer aus: – Game Konzepte 1 (GK1) – Game Anwendungen 1 (GA1) – Game Spezialisierung 1 (GS1)
<b>Workload (gesamt)</b>	180 Stunden
<b>Credit Points (gesamt)</b>	6

#### Lernziele

- Einführung in theoretische Aspekte der Spieltheorie.
- Einführung in die Produktionsbedingungen in der Games-Industrie.
- Vertiefung eigener Kompetenzen.

Es wird angestrebt, die Wahlpflichtfächer mit Unterstützung qualifizierter Fachkräfte aus der Gaming-Industrie durchzuführen. Es können auch Fächer aus dem Theorie-Modul (M3) des Teilstudiengangs „Sound – Vision“ gewählt werden, sowie ausgewählte Angebote anderer Bereiche (z.B. Informatik). Zulässig ist auch die nachweisliche Teilnahme an Games-Ringvorlesungen oder an Game Jams. Es werden maximal drei Game Jams über drei Semester anerkannt.

Zur Anerkennung von Ringvorlesungen bedarf es einer schriftlichen Ausarbeitung zu einem der in der Ringvorlesung behandelten Themen und des Nachweises der Anwesenheit während mindestens 12 Terminen. Zur Anerkennung eines Game Jams müssen die Tätigkeiten während des Game Jams dokumentiert und nachgewiesen werden.

Das Projekt kann in maximal 3 Teilprojekte aufgespalten werden.

## Game Konzepte 1 (GK1)

(z.B. Community, Dramaturgie)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 1 (WK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Auseinandersetzung und Einarbeitung in einen spezialisierten Schwerpunkt mit Relevanz für Gamedesign und -produktion.
<b>Inhalte</b>	<p>Es werden abwechselnd aktuelle Fragestellungen im Umfeld der Spieleproduktion angeboten. Diese werden zum Teil in Form von Workshops behandelt. Neben neuen Feldern für den Einsatz von Games-Technologien werden wichtige Aspekte der Spielproduktion beleuchtet. Die praktische Arbeit kann durch eine kritische und wissenschaftliche Untersuchung der Neuen Medien- und Entertainment-Industrie begleitet werden. Stichpunkte und Inhalte einzelner Veranstaltung finden sich in den Gebieten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Community</li> <li>– Erzähltechniken / Narration / Dramaturgie</li> <li>– Kommunikationsstrukturen</li> <li>– Film und Games (Machinima / Cut-Scenes)</li> <li>– Augmented Reality</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Handouts spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.</p> <p>Döring, N. (2003). <i>Sozialpsychologie des Internet</i>. Hogrefe.</p> <p>Salen, K., &amp; Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. MIT Press.</p> <p>Gamasutra, <i>The Art &amp; Business of Making Games</i>. Gamasutra, UBM TechWeb. <a href="http://www.gamasutra.com">http://www.gamasutra.com</a></p>

## Game Anwendungen 1 (GA1)

(z.B. Game- und Leveldesign, Publishing)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 1 (WK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Hausarbeit oder Referat

<b>Lernziele</b>	Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen des Gamedesign und der Anwendung von Games in anderen Bereichen.
<b>Inhalte</b>	<p>Im Zentrum dieses Fachs steht die Erstellung von „Spielräumen“, durch die sich die Spieler bewegen, insbesondere das Game- und Leveldesign. Dies bezieht sich auch auf das Umfeld von Games, wie z.B. Serious Gaming, E-Learning, Mixed-Reality-Gaming etc.</p> <p>In praktischen Übungen werden unterschiedliche Herausforderungen an das Design von Spielen experimentell / künstlerisch entwickelt und umgesetzt. Ein besonderer Fokus liegt auf der Auseinandersetzung mit und der Kreation von Gamedesign-Patterns in Bezug auf Zielgruppen und deren unterschiedliche Spielformen. Grundlegende spielrelevante Prinzipien wie Flow, der Begriff der Spielmotivation, Balancing usw. werden in angewandten Situationen untersucht und theoretisch vertieft.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Burnham, V., &amp; Baer, R. H. (2001). <i>Supercade: a visual history of the video-game age, 1971-1984</i>. MIT Press.</p> <p>Juul, J. (2005). <i>Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>. The MIT Press.</p> <p>Poole, S. (2004). <i>Trigger happy: videogames and the entertainment revolution</i>. Arcade Pub.</p>

## Game Spezialisierung 1 (GS1)

(z.B. Mobile-Development, AI, Sound-Design)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 4 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 1 (WK1)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Vertiefung von Interessen im Games-Umfeld.
<b>Inhalte</b>	<p>In diesem Seminar beschäftigen die Studierenden sich mit speziellen Themenbereichen, die mit der Produktion von Spielen und deren Anwendungen zusammenhängen und die sie als interessant empfinden. Die Seminarthemen können einen philosophischen oder medientheoretischen Aspekt behandeln, eine Medientechnologie wie Sound reflektieren oder spezielle Bereiche der auf Games bezogenen Informatik bzw. des Design von Games beleuchten.</p> <p>Es ist zulässig, dass Studierende dieses Fach im Rahmen des Studium Generale nach Absprache mit dem zuständigen Dozenten an einer anderen Fakultät oder in einem anderen Department ableisten. Beispiele für belegbare Fächer sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– AI-Programmierung</li> <li>– iOS-/Android-Programmierung</li> <li>– Sound-Design für Spiele</li> <li>– Concept Art</li> <li>– Mediengeschichte des Computerspiels</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	Abhängig vom jeweiligen Lehrangebot. Momentan Hausarbeit iOS-Entwicklung.
<b>Literatur</b>	Entsprechend der jeweiligen Arbeitsgebiete.



## Modul 5

### Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)

<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Planung und Definition (PUD)</li> <li>– Demo 1 Features (D1F)</li> <li>– Demo 2 Interface (D2i)</li> </ul>
<b>Workload (gesamt)</b>	450 Stunden
<b>Credit Points (gesamt)</b>	15

**Lernziele**

Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel im jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik umzusetzen. Die Ergebnisse werden von den Gruppen präsentiert.

Das Projekt kann in maximal 3 Teilprojekte aufgespalten werden.

## Planung und Definition (PUD)

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Projektmanagement für die Produktion und Asset-Produktion eines Spiels im Team.
<b>Inhalte</b>	<p>Zu Beginn werden folgende Kernpunkte des Game Design Document (GDD) ausgearbeitet und entsprechende Tasks zur Asset-Erstellung im Projektplan definiert und in zwei Ebenen umgesetzt: Definition der Spielanreize (Spieler-typen) und Risikoanalyse bezüglich der Details des Spielkonzeptes im Verhältnis zum USP (Unique Selling Proposition).</p> <p>Die folgenden Aufgaben im Bereich der Asset-Erstellung (Design / Technologie) werden auf zwei Ebenen erfüllt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organisation/Projektmanagement: Agiles Projektmanagement mit Erstellung eines Produkt-Backlog auf Basis definierter Ziele (Zeit / Ressourcenmanagement). Festlegung von Milestones. Alternativ sind andere Methoden des Projektmanagements möglich.</li> <li>2. Produktion: Produktion von Assets (Gamebits/Artefakte) werden definiert und abgeschätzt (Sprint Forecasts). Die Teams beginnen die Produktion mit regelmäßigen Reports über Fortschritte und Probleme.</li> </ol>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	<p>Pirchler, R. (2007). <i>Scrum – Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen</i>. dpunkt.verlag.</p> <p>Webquellen zu Agile PM und Scrum</p> <p>Fachliteratur zum Design von Artefakten und zur Programmierung</p>

**Demo 1 Features (D1F)**

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Erstellung eines ersten prototypischen Demos (Technologie und Design).
<b>Inhalte</b>	Assets und Key Features mit ihren Funktionen und den zugehörigen Regeln werden produziert und implementiert. Ziel ist es, dass kleine prototypische Teilaspekte des Games unter Berücksichtigung der Zusammenhänge der Mechaniken, Dynamiken und der daraus resultierenden Ästhetik formuliert und in einer Präsentation dargestellt werden können.  Die Designer und Programmierer erstellen erste prototypische Visualisierungen ihrer Arbeit.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.
<b>Literatur</b>	Adams, E. (2010). <i>Fundamentals of Game Design. Voices That Matter Series.</i> New Riders.  Csikszentmihaly, M., Aebli, H., & Aeschbacher, U. (1987). <i>Das Flow-Erlebnis.</i> Klett-Cotta.

## Demo 2 Interface (D2i)

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 5 – Game Projekt 2 – Entwicklung (GP2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	Definition und prototypische Umsetzung der Spielsteuerung.
<b>Inhalte</b>	In Studien wird dargestellt, wie die Spielsteuerung bezüglich der Software und der In- / Output-Devices funktioniert. Falls nötig, werden entsprechende Geräte entwickelt oder beschafft und in das System integriert.
<b>Prüfungsdetails</b>	Gruppenarbeit: weitere Ausarbeitung des Game-Projektes sowie Zwischenpräsentationen.
<b>Literatur</b>	<p>Preece, J., Carey, T., Rogers, Y., Holland, S., Sharp, H., &amp; Benyon, D. (1994). <i>Human-Computer Interaction. Ics Series</i>. Addison-Wesley Publishing Company.</p> <p>Laurel, B., &amp; Mountford, S. J. (1990). <i>The Art of human-computer interface design. Computer systems</i>. Addison-Wesley Pub. Co.</p>

## Modul 6 Theorie und Vertiefung 2 (TV2)

---

**Empfohlenes Semester** 2

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker

---

### Voraussetzungen

---

**Lehrveranstaltungen**

- Entrepreneurship (ENT)
- Game Produktion 2 (GPR2)
- sowie 1 Fach aus:
- Vertiefung 2: Design (V2D) oder
- Vertiefung 2: Informatik (V2i)

---

**Workload (gesamt)** 270 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 9

---

### Lernziele

- Kompetenzgewinnung in ökonomischen Grundfragestellungen wie Existenzgründung, Erstellung von Businessplänen etc.
- Vertiefung des Wissens um Produktionsbedingungen in der Games-Industrie.
- Vertiefung eigener Kompetenzen im technologischen oder gestalterischen Schwerpunkt.
- Auseinandersetzung mit medienrechtlichen Fragestellungen.

## Entrepreneurship (ENT)

<b>Typ</b>	Lehrvortrag / Vorlesung
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Theorie und Vertiefung 2 (TV2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Fähigkeit, die ökonomischen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren. Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung. Kenntnis rechtlicher Problematiken.
<b>Inhalte</b>	Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen. Was ist bei einer Unternehmensgründung zu beachten. Grundlagen des Vertragsrechts. Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen. Darstellung von Möglichkeiten Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen zu erhalten. Beispielhafte Fragestellungen sind: Wie finanziere ich eine Medien- oder Spieleproduktion? Wie funktionieren Seed- und Venturekapital? Wie erstelle ich einen Businessplan und kalkuliere ich ein Medien- oder Game-Projekt? Fragen des internationalen IP-Rechts.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

**Game Produktion 2 (GPR2)**

<b>Typ</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Theorie und Vertiefung 2 (TV2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Verständnis der speziellen Problematiken und Produktionsweisen in der Spieleindustrie.
<b>Inhalte</b>	Aufbauend auf Game Produktion 1 werden die spezifischen Inhalte vertieft und erweitert. Ein spezieller Fokus liegt auf der Marktanalyse und Methoden der Einschätzung möglicher Szenarien zur Finanzierung, Entwicklung und Vermarktung eines Titels. Zudem werden weitere Aspekte der Produktion von Spielen und der Organisation des Produktionsprozesses betrachtet.
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

**Vertiefung 2: Design (V2D)**

<b>Typ</b>	Projektseminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Theorie und Vertiefung 2 (TV2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit
<b>Lernziele</b>	Expertise auf einem Spezialgebiet des Design von Games.
<b>Inhalte</b>	Für Designer wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3D-Modeling/-Texturing oder Animation angeboten. Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden.
<b>Prüfungsdetails</b>	Hausarbeit oder Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.



## Vertiefung 2: Informatik (V2i)

<b>Typ</b>	Projektseminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 6 – Theorie und Vertiefung 2 (TV2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Expertise auf einem Spezialgebiet des Design oder der Programmierung von Games.
<b>Inhalte</b>	Für Informatiker wird eine Vertiefung aus den Bereichen Gameplay-Programmierung (Engine/Konsolen), KI-Programmierung, Server-Client Lösungen für Gaming oder Grafikprogrammierung angeboten.
<b>Prüfungsdetails</b>	Hausarbeit oder Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

## Modul 7

### Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2 (WK2)

<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
<b>Voraussetzungen</b>	–
<b>Lehrveranstaltungen</b>	2 Fächer aus: – Game Konzepte 2 (GK2) – Game Anwendungen 2 (GA2) – Game Spezialisierung 2 (GS2)
<b>Workload (gesamt)</b>	180 Stunden
<b>Credit Points (gesamt)</b>	6

<b>Lernziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Einführung in theoretische Aspekte der Spieltheorie.</li> <li>– Einführung in die Produktionsbedingungen in der Games-Industrie.</li> <li>– Vertiefung eigener Kompetenzen.</li> </ul>
------------------	---

Es wird angestrebt, die Wahlpflichtfächer mit Unterstützung qualifizierter Fachkräfte aus der Gaming-Industrie durchzuführen. Es können auch Fächer aus dem Theorie-Modul (M3) des Teilstudiengangs „Sound – Vision“ gewählt werden, sowie ausgewählte Angebote anderer Bereiche (z.B. Informatik). Zulässig ist auch die nachweisliche Teilnahme an Games-Ringvorlesungen oder an Game Jams. Es werden maximal drei Game Jams über drei Semester anerkannt. Zur Anerkennung von Ringvorlesungen bedarf es einer schriftlichen Ausarbeitung zu einem der in der Ringvorlesung behandelten Themen und des Nachweises der Anwesenheit während mindestens 12 Terminen. Zur Anerkennung eines Game Jams müssen die Tätigkeiten während des Game Jams dokumentiert und nachgewiesen werden.

## Game Konzepte 2 (GK2)

(z.B. Community, Dramaturgie)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 7 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2 (WK2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	1
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Auseinandersetzung und Einarbeitung in einen spezialisierten Schwerpunkt mit Relevanz für Gamedesign und -produktion.
<b>Inhalte</b>	<p>Es werden abwechselnd aktuelle Fragestellungen im Umfeld der Spieleproduktion angeboten. Diese werden zum Teil in Form von Workshops behandelt. Neben neuen Feldern für den Einsatz von Games-Technologien werden wichtige Aspekte der Spielproduktion beleuchtet. Die praktische Arbeit kann durch eine kritische und wissenschaftliche Untersuchung der Neuen Medien- und Entertainment-Industrie begleitet werden. Stichpunkte und Inhalte einzelner Veranstaltung finden sich in den Gebieten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Community</li> <li>– Erzähltechniken / Narration / Dramaturgie</li> <li>– Kommunikationsstrukturen</li> <li>– Film und Games (Machinima / Cut-Scenes)</li> <li>– Augmented Reality</li> </ul> <p>Die Prüfungsleistung wird in der Regel in Form einer Hausarbeit abgeleistet</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten, z.B.:</p> <p>Aristoteles. Poetik. In: Höffe, O. (2006). Aristoteles. Beck.</p> <p>Campbell, J. (1949). <i>The Hero With a Thousand Faces</i>. HarperCollins Publishers Limited.</p> <p>Salen, K., &amp; Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of play: game design fundamentals</i>. MIT Press.</p> <p><i>Gamasutra, The Art &amp; Business of Making Games</i>. Gamasutra, UBM TechWeb. <a href="http://www.gamasutra.com">http://www.gamasutra.com</a></p>

## Game Anwendungen 2 (GA2) (z.B. Game- und Leveldesign, Publishing)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 7 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2 (WK2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen des Gamedesign und der Anwendung von Games in anderen Bereichen.
<b>Inhalte</b>	<p>Im Zentrum dieses Fachs steht die Erstellung von „Spielräumen“, durch die sich die Spieler bewegen, insbesondere das Game- und Leveldesign. Dies bezieht sich auch auf das Umfeld von Games, wie z.B. Serious Gaming, E-Learning, Mixed-Reality-Gaming etc.</p> <p>In praktischen Übungen werden unterschiedliche Herausforderungen an das Design von Spielen experimentell / künstlerisch entwickelt und umgesetzt. Ein besonderer Fokus liegt auf der Auseinandersetzung mit und der Kreation von Gamedesign-Patterns in Bezug auf Zielgruppen und deren unterschiedliche Spielformen. Grundlegende spielrelevante Prinzipien wie Flow, der Begriff der Spielmotivation, Balancing usw. werden in angewandten Situationen untersucht und theoretisch vertieft.</p> <p>Die Prüfungsleistung wird in Absprache mit den Lehrenden zu Beginn des Semesters festgelegt.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Hausarbeit, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	<p>Burnham, V., &amp; Baer, R. H. (2001). <i>Supercade: a visual history of the video-game age, 1971-1984</i>. MIT Press.</p> <p>Juul, J. (2005). <i>Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>. MIT Press.</p> <p>Poole, S. (2004). <i>Trigger happy: videogames and the entertainment revolution</i>. Arcade Pub.</p>

## Game Spezialisierung 2 (GS2)

(z.B. Mobile-Development, AI, Sound-Design)

<b>Typ</b>	Seminar
<b>Teil von Modul</b>	Modul 7 – Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2 (WK2)
<b>Empfohlenes Semester</b>	2
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Credit Points</b>	3
<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Referat oder Hausarbeit

<b>Lernziele</b>	Vertiefung von Interessen im Games-Umfeld.
<b>Inhalte</b>	<p>In diesem Seminar beschäftigen die Studierenden sich mit speziellen Themenbereichen, die mit der Produktion von Spielen und deren Anwendungen zusammenhängen und die sie als interessant empfinden. Die Seminarthemen können einen philosophischen oder medientheoretischen Aspekt behandeln, eine Medientechnologie wie Sound reflektieren oder spezielle Bereiche der auf Games bezogenen Informatik bzw. des Design von Games beleuchten.</p> <p>Es ist zulässig, dass Studierende dieses Fach können im Rahmen des Studium Generale nach Absprache mit dem zuständigen Dozenten an einer anderen Fakultät oder in einem anderen Department ableisten. Beispiele für belegbare Fächer sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– AI-Programmierung</li> <li>– iOS-/Android-Programmierung</li> <li>– Sound-Design für Spiele</li> <li>– Concept Art</li> <li>– Mediengeschichte des Computerspiels</li> </ul>
<b>Prüfungsdetails</b>	In der Regel Referat, individuell oder in Kleingruppen.
<b>Literatur</b>	Entsprechend der jeweiligen Arbeitsgebiete.

**Modul 8**  
**Game Projekt 3 – Finalisation (GP3)**

---

**Empfohlenes Semester** 3

---

**Modulverantwortliche/r** Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker

---

**Voraussetzungen** –

---

**Lehrveranstaltungen** – Produktion spielbare Demo (PSD)  
– „Vertical Slice“ (VSL)

---

**Workload (gesamt)** 300 Stunden

---

**Credit Points (gesamt)** 10

---

**Lernziele** Erstellung eines lauffähigen „Vertical Slice“ mit entsprechender Dokumentation und Präsentation.

## Produktion spielbare Demo (PSD)

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 8 – Game Projekt 3 – Finalisation (GP3)
<b>Empfohlenes Semester</b>	3
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung (unbenotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

**Lernziele** Spielbare Präsentation der inhaltlichen Bestandteile (Design / Narration).

**Inhalte** Die grafischen Zuspielteile (Design / Sounds / Filmsequenzen) werden im Verhältnis zur erwünschten Narration zusammengeführt und auf ihre Stimmigkeit hin getestet. Schwerpunkt ist die Ästhetik der Erzählung (linear / non-linear).

Fragen sind:

- Ist die Geschichte stimmig?
- Wie offen ist die Welt (von linear zu open world)?
- Wie sind die Charaktere gezeichnet / wie stimmig ist die Spielerrepräsentation?

**Prüfungsdetails** In der Regel Präsentation und Diskussion der Zwischenergebnisse.

**„Vertical Slice“ (VSL)**

<b>Typ</b>	Kleingruppenprojekt
<b>Teil von Modul</b>	Modul 8 – Game Projekt 3 – Finalisation (GP3)
<b>Empfohlenes Semester</b>	3
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	1
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung (benotet)
<b>Prüfungsform</b>	Projekt

<b>Lernziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Erstellung eines spielbaren „Vertical Slice“.</li> <li>– Testing und Qualitätsmanagement (Quality Assurance).</li> </ul>
<b>Inhalte</b>	<p>Im Rahmen dieses Prozesses werden die Assets zusammengefügt und das Alpha-Produkt getestet. Es werden Bug-Reports angelegt und Bugs gefixed.</p> <p>Der fertige Prototyp wird präsentiert.</p> <p>Hierbei ist das Hauptziel, die Grundidee des Spiels in geringer Komplexität darstellen zu können. Bewertet werden der Gesamteindruck und die Lauf-fähigkeit (Stabilität) sowie die Dokumentation (inklusive weiterer Schritte). Erwünscht ist die Erstellung eines Marketing- bzw. Businessplans.</p>
<b>Prüfungsdetails</b>	Gruppenarbeit: weitere Ausarbeitung und Endpräsentation des Game-Projektes. Finales GDD.



## Modul 9 Masterarbeit (MAS)

---

**Empfohlenes Semester** 3

---

**Turnus** –

---

**Workload** 600 Stunden

---

**Credit Points** 20

---

**Semesterwochenstunden** 0

---

**Leistungsnachweis** Thesis gemäß §15 Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung (APStO)

---

### Lernziele

Eigenständige Bearbeitung einer individuellen Themenstellung aus den Bereichen Sound, Vision und Games. Dabei kann die Themenstellung entweder theoretischer Natur sein oder die Lösung einer anspruchsvollen praktischen Problemstellung zum Gegenstand haben. Die Ergebnisse müssen in schriftlicher Form unter Beachtung der inhaltlichen und formalen Anforderungen an eine wissenschaftliche Arbeit dargelegt werden. Weiterhin sind die Ergebnisse in einem Kolloquium vorzustellen und zu diskutieren.

Studierende werden zu verantwortlicher und selbständiger Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.

# Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung

Vom 8. Februar 2007, entfristet am 27.1.2012

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 8. Februar 2007 nach § 108 Absatz 1 Satz 3 und Absatz 4 Satz 1 des Hamburgischen Hochschulgesetzes (Hmb-HG) vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171), zuletzt geändert am 4. September 2006 (HmbGVBl. S. 494), die vom Fakultätsrat zuletzt am 10. Januar 2007 nach § 16 Absatz 3 Nummer 1 der „Grundordnung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg“ vom 1. September 2004 (Amtl. Anz. S. 2086), zuletzt geändert am 30. Juni 2006 (Amtl. Anz. S. 1550), beschlossene „Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg der Fakultät Design, Medien und Information des Departments Technik (APSO-BM DMI/T)“ in der nachstehenden Fassung genehmigt.

## Inhalt

### 1. Abschnitt: Aufbau, Regelstudienzeit und Abschlüsse

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Bachelor- und Masterstudiengänge – Begrifflichkeiten, Aufbau und Regelstudienzeiten
- § 3 Zweck der Abschlüsse und akademische Grade

### 2. Abschnitt: Praktische Studienzeiten, Studienfachberatung

- § 4 Praxisphasen
- § 5 Fakultätsbeauftragte für Praxisangelegenheiten
- § 6 Studienfachberatung

### 3. Abschnitt: Module und Kreditpunkte, Lehrangebot

- § 7 Modularisierung des Lehrangebotes
- § 8 Kreditpunkte
- § 9 Lehrveranstaltungsarten, Anwesenheitspflicht und Lehrveranstaltungssprache
- § 10 Beschränkung des Zugangs zu Lehrveranstaltungen, Belegung von Lehrveranstaltungen
- § 11 Teilzeitstudium

### 4. Abschnitt: Prüfungswesen

- § 12 Prüfungsausschuss
- § 13 Prüfende
- § 14 Modulprüfungen und Studienleistungen
- § 15 Thesis
- § 16 Ablegung der Prüfungen
- § 17 Bewertung und Benotung
- § 18 Wiederholung der Prüfungsleistungen
- § 19 Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen
- § 20 Täuschung, Ordnungsverstoß, Versäumnis
- § 21 Prüfungsakten, Aufbewahrungsfristen und Akteneinsicht
- § 22 Unterbrechung der Prüfung
- § 23 Widerspruch

### 5. Abschnitt: Zeugnis, Bachelor- und Masterurkunde

- § 24 Bestehen, Verfahren, Zeugniserteilung und Urkunde über den akademischen Grad
- § 25 Ungültigkeit der Prüfung

### 6. Abschnitt: Schlussbestimmungen

- § 26 Inkrafttreten

## 1. Abschnitt: Aufbau, Regelstudienzeit und Abschlüsse

### § 1 Geltungsbereich

Die Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (APSOBM) regelt den allgemeinen Aufbau und die allgemeine Struktur sowie das Prüfungsverfahren für alle Bachelor- und Masterstudiengänge an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Sie wird ergänzt durch die fachspezifischen Bestimmungen der von den Fakultäten für die einzelnen Bachelor- und Masterstudiengänge zu erlassenden Prüfungs- und Studienordnungen (fachspezifische Prüfungs- und Studienordnungen – Anhang). Eine allgemeine Beschreibung einer fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung ist dieser Ordnung als Anlage beigefügt.

### § 2 Bachelor- und Masterstudiengänge – Begrifflichkeiten, Aufbau und Regelstudienzeiten

- (1) Bachelorstudiengänge sind grundständige Studiengänge, die zu einem ersten berufs-qualifizierenden Abschluss führen. Masterstudiengänge setzen ein erfolgreich abgeschlossenes grundständiges Studium vor- aus und dienen der Erweiterung und Vertiefung der im grundständigen Studiengang erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten. Konsekutive Masterstudiengänge bauen nach Maßgabe der Regelungen der fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen inhaltlich auf einen oder mehrere Bachelorstudiengänge auf. Nichtkonsekutiven Masterstudiengängen hingegen fehlt der inhaltliche Bezug auf einen bestimmten Bachelorstudiengang.
- (2) Das Studium des Bachelor- und Masterstudiengangs ist in Studienjahre eingeteilt; jedes Studienjahr besteht aus zwei Fachsemestern. In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen kann der Studiengang in unterschiedliche Abschnitte aufgeteilt werden.
- (3) Die Regelstudienzeiten werden nach Maßgabe der nachfolgenden Regelungen in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen festgelegt. Die Regelstudienzeit eines Bachelorstudiengangs beträgt drei oder dreieinhalb Jahre. Die Regelstudienzeit eines Masterstudiengangs beträgt anderthalb oder zwei Jahre. Die Regelstudienzeiten eines konsekutiven Bachelor- und Masterstudiengangs dürfen zusammen fünf Jahre nicht überschreiten.

### § 3 Zweck der Abschlüsse und akademische Grade

- (1) Der Abschluss als Bachelor bestätigt, dass die Absolventen Kenntnisse und Fähigkeiten auf wissenschaftlicher und/oder künstlerischer Grundlage erworben haben, die erforderlich sind, um in dem ihrem Studiengang entsprechenden beruflichen Tätigkeitsfeld die fachlichen Zusammenhänge zu überblicken und fachübergreifend Probleme zu lösen, sowie fachliche Methoden und Erkenntnisse selbständig anzuwenden. Der Abschluss als Master bestätigt, dass die Absolventen in der Lage sind, wissenschaftliche und/oder künstlerische Methoden und Erkenntnisse vertieft anzuwenden, selbständig zu erarbeiten und auf wissenschaftlicher und künstlerischer Grundlage weiter zu entwickeln. Die Einzelheiten zu den Qualifikationsmerkmalen einer Absolventin oder eines Absolventen der Bachelor- und Masterstudiengänge ergeben sich aus dem Qualifikationsrahmenwerk für Deutsche Hochschulen (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 21. April 2004) in seiner jeweils gültigen Fassung.
- (2) Die Bezeichnung des nach erfolgreichem Abschluss des Studiums zu verleihenden Abschlusstitels (akademischer Grad) wird in den jeweiligen fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen auf der Grundlage der gesetzlichen Bestimmungen und des Beschlusses der Kultusministerkonferenz vom 1. Februar 2001 in seiner jeweils gültigen Fassung geregelt.

## 2. Abschnitt: Praktische Studienzeiten, Studienfachberatung

### § 4 Praxisphasen

In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen können Praxisphasen von einer Gesamtdauer von maximal einem Semester vorgesehen werden. Die Praxisphasen können auch im Ausland absolviert werden.

### § 5 Fakultätsbeauftragte für Praxisangelegenheiten

Der Fakultätsrat setzt nach Bedarf Professorinnen oder Professoren als Beauftragte für Praxisangelegenheiten ein, deren Aufgabe es insbesondere ist, die Studierenden hinsichtlich der Praxisphasen zu unterstützen und den erfolgreichen Abschluss der Praxisphasen zu bescheinigen. Die Amtszeit beträgt zwei Jahre.

### § 6 Studienfachberatung

- (1) Der Fakultätsrat wählt für jeden Studiengang eine Professorin oder einen Professor für die Studienfachberatung; diese beziehungsweise dieser leitet und koordiniert die Studienfachberatung für den jeweiligen Studiengang.
- (2) Über die Teilnahme an den Studienfachberatungen wird jeweils eine Bescheinigung ausgestellt. Das Nähere regelt der Fakultätsrat. In der Studienfachberatung soll über die Ziele des Studiums, seine Inhalte und seinen Aufbau, insbesondere über die zu erbringenden Prüfungs- und Studienleistungen, sowie über die Tätigkeitsbereiche in der beruflichen Praxis informiert werden.
- (3) Der Studienfachberater oder die Studienfachberaterin kann nach pflichtgemäßem Ermessen Studierende mit überlangen Studienzeiten zu einem Gespräch laden und sie über die weitere Gestaltung ihres Studiums beraten.
- (4) Zur Einführung in das Studium wird eine Orientierungseinheit durchgeführt. Sie dauert höchstens eine Woche. Ihre Organisation erfolgt unter Beteiligung von studentischen Tutorinnen und Tutoren. Die Teilnahme wird durch eine Bescheinigung nachgewiesen.

## 3. Abschnitt: Module und Kreditpunkte, Lehrveranstaltungen

### § 7 Modularisierung des Lehrangebotes

- (1) Der Bachelor- und Masterstudiengang ist modular aufgebaut. Aufbau, Struktur, Zahl, Umfang und Inhalte der Module sowie die Modulvoraussetzungen werden in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelt. Die fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen verweisen hinsichtlich der Einzelheiten grundsätzlich auf die Modulbeschreibungen, die insbesondere folgende Angaben über das jeweilige Modul enthalten: Qualifikationsziele, Inhalte, Lehrveranstaltungsarten und -sprache, Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul sowie an der Modulprüfung, Arbeitsaufwand und Verwendbarkeit des Moduls. Die Modulbeschreibungen sind Bestandteil der jeweiligen fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung.
- (2) Ein Modul ist eine in sich abgeschlossene Lehr- und Lerneinheit, das in der Regel aus mehreren inhaltlich aufeinander bezogenen Lehrveranstaltungen besteht und grundsätzlich mit einer Prüfung (Modulprüfung) abschließt. Das Modul vermittelt eine Teilqualifikation des Qualifikationsziels des gesamten Studiengangs. Die fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen können vorsehen, dass vor der Ablegung der Modulprüfung Studienleistungen zu erbringen sind.
- (3) Die fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen unterscheiden zwischen Pflicht-, Wahlpflicht- und Wahlfachmodulen. In den Pflichtmodulen wird Grundlagenwissen vermittelt. Die Studierenden müssen sie vollständig belegen. Wahlpflichtmodule dienen der Vertiefung und Erweiterung der Grundlagen. Die Studierenden müssen aus dem Angebot der Wahlpflichtmodule die vorgeschriebene Zahl belegen. Wahlfachmodule enthalten ein fakultatives Lehrangebot zur Ergänzung des vorhandenen Lehrangebots.

## § 8 Kreditpunkte (CP)

- (1) Die Arbeitsbelastung für die einzelnen Module wird in Kreditpunkten (CP) ausgewiesen. Grundlage dafür ist das European Credit Transfer System (ECTS). Ein Kreditpunkt (CP) entspricht einer durchschnittlichen Arbeitsbelastung von 30 Zeitstunden. Pro Studienjahr werden 60 CP vergeben. Das dreijährige Bachelorstudium umfasst dementsprechend 180 CP, das dreieinhalbjährige 210 CP. Das ein- und einhalbjährige Masterstudium umfasst 90 CP und das zweijährige 120 CP. Ein fünfjähriger konsekutiver Bachelor- und Masterstudiengang umfasst 300 CP.
- (2) Die einem Modul zugewiesenen Kreditpunkte (CP) erwirbt die oder der Studierende, wenn sie oder er die Modulprüfung bestanden haben und, soweit in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen vorgesehen, die übrigen Voraussetzungen, insbesondere das Bestehen der vorgeschriebenen Studienleistungen und/oder die festgelegten Anwesenheitspflichten, erfüllt sind. Für die Abschlussarbeit (Thesis § 15) erhält die oder der Studierende die vorgesehene Zahl von Kreditpunkten (CP), wenn sie bestanden wurde.

## § 9 Lehrveranstaltungsarten, Anwesenheitspflicht und Lehrveranstaltungsprache

- (1) Lehrveranstaltungsarten sind insbesondere:
  1. Lehrvortrag (Vorlesung)  
Der Lehrvortrag ist eine zusammenhängende Darstellung und Vermittlung von wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Grund- und Spezialkenntnissen sowie Methoden durch die Lehrenden.
  2. Seminaristischer Unterricht  
Im seminaristischen Unterricht erfolgt die Darstellung und Vermittlung von wissenschaftlichen und künstlerischen Grund- und Spezialkenntnissen und Methoden durch die Lehrenden unter aktiver Beteiligung der Studierenden. Der seminaristische Unterricht soll als Lehrveranstaltungsart überwiegen.
  3. Seminar  
Das Seminar ist eine Lehrveranstaltung, in der der Lehrvortrag durch Referate oder andere Eigenbeiträge der Studierenden ergänzt wird.
  4. Laborpraktikum  
Das Laborpraktikum ist eine Lehrveranstaltung, in der die Studierenden unter Anleitung der Lehrenden einzeln oder in Gruppen fachpraktische Versuche durchzuführen und die Versuchsergebnisse zu protokollieren haben.
  5. Projekt oder Kurs  
Das Projekt oder der Kurs ist eine fächerübergreifende Lehrveranstaltung. Inhalt sind fächerübergreifende Aufgabenstellungen, die die Studierenden in Gruppen unter Anwendung von fachlichen und organisatorischen Problemlösungsmethoden anwendungsorientiert bearbeiten.
  6. Exkursion  
Die Exkursion ist eine auswärtige Lehrveranstaltung, die von Mitgliedern des Lehrkörpers und Studierenden gemeinsam in Form von Besichtigungen außerhalb der Hochschule für Angewandte Wissenschaften durchgeführt wird.

In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen können weitere Lehrveranstaltungsarten geregelt werden.
- (2) In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen kann für einzelne Lehrveranstaltungen eine Anwesenheitspflicht vorgesehen werden. Die Anwesenheitspflicht ist erfüllt, wenn nicht mehr als 20% der vorgesehenen Lehrveranstaltungsstunden versäumt worden ist.
- (3) Die Lehrveranstaltungen werden in der Regel in deutscher oder englischer Sprache oder in der jeweiligen Zielsprache des Studiengangs abgehalten. In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen ist zu regeln, welche Lehrveranstaltungen in welcher Sprache abgehalten werden.

## § 10 Beschränkung des Zugangs zu Lehrveranstaltungen, Belegung von Lehrveranstaltungen

Der Prüfungsausschuss kann für einzelne Lehrveranstaltungen ein Belegverfahren einführen, um die Studierenden auf die Lehrveranstaltungen möglichst gleichmäßig zu verteilen. Wird das Belegverfahren eingeführt, so sind die Studierenden verpflichtet, sich rechtzeitig vor Beginn der Vorlesungszeit in die Belegliste der entsprechenden Lehrveranstaltungen, an denen sie teilnehmen möchten, einzutragen. Kommt es zur Überbelegung einzelner Lehrveranstaltungen, kann der Prüfungsausschuss die betroffenen Studierenden auf andere Lehrveranstaltungen gleichen fachlichen Inhalts verteilen oder bei Nichtvorhandensein einer ausreichenden Anzahl von Plätzen eine zeitliche Verteilung über mehrere Semester vornehmen. Die Studierenden dürfen nur bei Vorliegen berechtigter Gründe und nach erfolgter Zustimmung durch den Prüfungsausschuss von dem Belegungsplan abweichen. Die Einzelheiten regeln die Prüfungsausschüsse durch den Erlass entsprechender Richtlinien.

## § 11 Teilzeitstudium

Die Bedingungen für einen Teilzeitstudiengang werden in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelt. Entsprechend den spezifischen Anforderungen für den jeweiligen Teilzeitstudiengang sind eigene Module nach §§7 und 8 zu erstellen. Die Regelstudienzeit eines Teilzeitstudiengangs darf nicht die doppelte, maximal zulässige Regelstudienzeit eines Bachelor- beziehungsweise Masterstudiengangs nach §2 Absatz 3 überschreiten.

# 4. Abschnitt: Prüfungswesen

## § 12 Prüfungsausschuss

- (1) Für die Organisation der Prüfungen und die Durchführung der in den spezifischen Prüfungs- und Studienordnungen zugewiesenen Aufgaben wird ein Prüfungsausschuss gebildet. Die jeweilige Fakultät bestimmt, für welche Studiengänge Prüfungsausschüsse eingerichtet werden. Dem Prüfungsausschuss gehören sieben Mitglieder an: Aus der Gruppe der Professorinnen und Professoren vier Mitglieder, aus der Gruppe der akademischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ein Mitglied und aus der Gruppe der Studierenden zwei Mitglieder. Eine kleinere Zusammensetzung ist zulässig. Danach verfügt die Gruppe der Professorinnen und Professoren über drei Mitglieder und die übrigen über jeweils ein Mitglied. Die Amtszeit der studentischen Mitglieder beträgt ein Jahr, die der übrigen Mitglieder zwei Jahre.
- (2) Sowohl die Mitglieder des Prüfungsausschusses als auch die Vertretung für jedes einzelne Mitglied werden vom Fakultätsrat gewählt. Der Prüfungsausschuss wählt aus seiner Mitte ein vorsitzendes Mitglied und dessen Stellvertretung. Beide müssen der Gruppe der Professorinnen beziehungsweise Professoren angehören.
- (3) Der Prüfungsausschuss achtet darauf, dass die prüfungsrechtlichen Bestimmungen eingehalten werden und der ordnungsgemäße Ablauf der Prüfungen sichergestellt ist. Der Prüfungsausschuss sorgt zusammen mit der Studiendepartmentsleitung und dem Dekanat durch eine entsprechende Organisation des Studien- und Prüfungsangebots dafür, dass die vorgeschriebenen Modulprüfungen, Studienleistungen und die Abschlussarbeit (Thesis §15) innerhalb der festgesetzten Regelstudienzeit erbracht werden können. Er berichtet im Bedarfsfall dem Fakultätsrat über Stand und Entwicklung des Prüfungswesens und der Studienzeiten und gibt Anregungen zur Reform des Studienganges und der Prüfungs- und Studienordnung.
- (4) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Recht, der Abnahme der Prüfungen beizuwohnen. Das Recht erstreckt sich nicht auf die Beschlussfassung über die Noten und deren Bekanntgabe. Die Mitglieder sind zur Verschwiegenheit über alle mit der Prüfung einzelner Studierender zusammenhängenden Vorgänge und Beratungen verpflichtet. Sofern ein Mitglied oder dessen Vertretung nicht im öffentlichen Dienst beschäftigt ist, sind sie oder er durch das vorsitzende Mitglied oder dessen Stellvertretung zur Verschwiegenheit zu verpflichten.

- (5) Der Prüfungsausschuss tagt nicht öffentlich. Er ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder, darunter das vorsitzende Mitglied oder dessen Stellvertretung, anwesend sind. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des vorsitzenden Mitglieds. Der Prüfungsausschuss kann in einer Geschäftsordnung festlegen, in welchen Fällen Beschlüsse im Umlaufverfahren herbeigeführt werden können. Er kann in der Geschäftsordnung einzelne Befugnisse auf das vorsitzende Mitglied übertragen. Gegen die Entscheidungen des vorsitzenden Mitglieds kann der Prüfungsausschuss angerufen werden; die Anrufung hat aufschiebende Wirkung. Die Beschlüsse des Prüfungsausschusses sind zu protokollieren. Die Beschlüsse des Prüfungsausschusses und die des vorsitzenden Mitglieds im Rahmen der ihm übertragenen Einzelbefugnisse sind für alle Beteiligten, mithin für das Lehrpersonal und die Studierenden, verbindlich, soweit sie die Organisation der Prüfungen, insbesondere deren Vorbereitung und Durchführung, die ihm in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen übertragenen weiteren Aufgaben und die Einhaltung der prüfungsrechtlichen Bestimmungen betreffen. Die Rechte der Studierenden auf Durchführung der Widerspruchs- und gerichtlichen Verfahren bleiben davon unberührt.
- (6) Der Prüfungsausschuss setzt die Termine für die Modulprüfungen und das damit verbundene Anmeldeverfahren für alle Beteiligten, mithin für die Studierenden und das Lehrpersonal, verbindlich fest. Für die Prüfungen bei den Studienleistungen kann er die Termine verbindlich festlegen. Der Prüfungsausschuss gibt seine Anordnungen, Festsetzungen und andere Entscheidungen, die nach dieser Ordnung und der jeweiligen fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung zu treffen sind, insbesondere die Bekanntgabe der Anmelde- und Prüfungstermine sowie Prüfungsergebnisse, unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen mit rechtlich verbindlicher Wirkung durch Aushang, im Internet oder in sonstiger geeigneter Weise rechtzeitig bekannt.

### § 13 Prüfende

- (1) Zur Prüferin beziehungsweise zum Prüfer kann bestellt werden, wer das Prüfungsfach hauptberuflich an der Hochschule lehrt oder mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzt. Die Prüfenden werden vom Fakultätsrat bestellt. Der Fakultätsrat kann diese Aufgabe an den zuständigen Prüfungsausschuss delegieren. Professorinnen und Professoren können für alle Prüfungen ihres Fachgebietes zu Prüfenden bestellt werden. Lehrkräfte für besondere Aufgaben, Lehrbeauftragte, wissenschaftliche und künstlerische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter können nur für den in ihren Lehrveranstaltungen dargebotenen Prüfungsstoff zu Prüfenden bestellt werden. Für Zweitgutachten, als Zweitbetreuerin oder -betreuer und in besonderen Ausnahmefällen können zu Prüfenden auch Personen anderer Fakultäten derselben oder anderer Hochschulen oder aus Bereichen außerhalb der Hochschulen, insbesondere der Wirtschaft, bestellt werden, sofern sie mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzen.
- (2) Die Prüfenden sind bei der Beurteilung von Prüfungsleistungen nicht an Weisungen gebunden. §12 Absatz 4 Sätze 3 und 4 gilt entsprechend.

### § 14 Modulprüfungen und Studienleistungen

- (1) Eine Modulprüfung besteht aus einer Prüfungsleistung, die bewertet wird. Sie kann nach den Bestimmungen der jeweiligen fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung benotet werden und in Teilprüfungen erbracht werden.
- (2) Eine Studienleistung wird nur mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet, nicht jedoch benotet. Eine Prüfungsvorleistung ist eine Studienleistung, die nach Maßgabe der in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen getroffenen Regelungen einer bestimmten Modulprüfung in der Weise zugeordnet wird, dass die Modulprüfung erst dann erbracht werden kann, wenn zuvor die Prüfungsvorleistung erfolgreich abgelegt worden ist.
- (3) Modulprüfungen und Studienleistungen werden in einer der in Absatz 4 geregelten Prüfungsarten erbracht. Soweit die spezifischen Prüfungs- und Studienordnungen keine anderen Bestimmungen treffen, setzt die oder der Prüfende zu Beginn der Lehrveranstaltung die jeweilige Prüfungsart sowie die formalen Prüfungsbedingungen, insbesondere Dauer und zugelassene Hilfsmittel, fest.

- (4) Prüfungs- und Studienleistungen werden durch die nachfolgenden und die in den spezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelten Prüfungsarten erbracht.
1. Klausur  
Eine Klausurarbeit ist eine unter Aufsicht anzufertigende Arbeit, in der die Studierenden ohne Hilfsmittel oder unter Benutzung der zugelassenen Hilfsmittel die gestellten Aufgaben allein und selbständig bearbeiten. Klausuren nach dem Multiple-Choice- Verfahren sind ausgeschlossen. Die Dauer einer Klausurarbeit beträgt mindestens 90, höchstens 180 Minuten.
  2. Mündliche Prüfung  
Eine mündliche Prüfung ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden in freier Rede darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Sie dauert in der Regel zwischen 15 und 30 Minuten. Mündliche Prüfungen können als Einzelprüfung oder als Gruppenprüfung durchgeführt werden. Wird eine mündliche Prüfung von mindestens zwei Prüfenden abgenommen (Kollegialprüfung), ist die oder der Studierende in den einzelnen Prüfungsfächern verantwortlich jeweils nur von einer Prüferin beziehungsweise einem Prüfer zu prüfen. Findet die Prüfung nicht als Kollegialprüfung statt, ist sie in Gegenwart einer Beisitzerin beziehungsweise eines Beisitzers durchzuführen. Sie oder er wird vom vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses bestellt. Sie oder er muss zum Kreise der nach §13 Absatz 1 Prüfungsberechtigten gehören. Die verantwortliche Prüferin beziehungsweise der verantwortliche Prüfer setzt die Note gemeinsam mit den anderen an der Kollegialprüfung mitwirkenden Prüfenden beziehungsweise mit der Beisitzerin oder dem Beisitzer fest. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten. Es wird von den Prüfenden unterzeichnet und bleibt bei den Prüfungsakten.
  3. Referat  
Ein Referat ist ein Vortrag von 15 bis 45 Minuten Dauer anhand einer selbstgefertigten schriftlichen Ausarbeitung. An das Referat schließt sich unter Führung eines Diskussionsleiters ein Gespräch an. Das Referat soll in freien Formulierungen gehalten werden. Die Bearbeitungszeit beträgt maximal sechs Wochen.
  4. Hausarbeit  
Eine Hausarbeit ist eine nicht unter Aufsicht anzufertigende Ausarbeitung, durch die die oder der Studierende die selbstständige Bearbeitung eines gestellten Themas nachweist. Die Bearbeitungszeit einer Hausarbeit beträgt maximal drei Monate. Die einzelnen Fakultätsprüfungs- und Studienordnungen Hausarbeit können bestimmen, dass die Hausarbeit durch ein Kolloquium abgeschlossen wird.
  5. Laborübung  
Eine Laborübung ist eine Lehrveranstaltung, bei der die Studierenden nach Maßgabe und unter Anleitung der Lehrenden fachpraktische Versuche durchführen. Diese sind zu protokollieren und die Ergebnisse schriftlich auszuwerten.
  6. Projekt  
Ein Projekt ist eine zu bearbeitende fachübergreifende Aufgabe aus dem jeweiligen Berufsfeld des Studiengangs. Die Bearbeitungszeit beträgt zwischen sechs und 18 Wochen und wird mit einem Kolloquium abgeschlossen.
- (5) Sehen die fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen vor, dass eine schriftliche und in nicht kontrollierter Form zu erbringende Prüfung, z.B. Hausarbeit (Thesis §15), mit einem Kolloquium verbunden wird, gelten die Bestimmungen für mündliche Prüfungen entsprechend. Das Kolloquium ist ein Prüfungsgespräch, welches in erster Linie dazu dient, festzustellen, ob es sich um eine selbstständig erbrachte Leistung handelt.
- (6) Bei mündlichen Prüfungen werden nach Maßgabe der vorhandenen Plätze Mitglieder der Hochschule für Angewandte Wissenschaften als Zuhörerinnen und Zuhörer zugelassen. Studierende, die sich der gleichen Prüfung in der nächsten Prüfungsperiode unterziehen wollen, sind zu bevorzugen. Die Zulassung erstreckt sich nicht auf die Beratung und Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse an die



Studierenden. Der Prüfungsausschuss kann die Öffentlichkeit auf Antrag der oder des Studierenden ausschließen, wenn die Öffentlichkeit für sie oder ihn nachteilig sein kann.

- (7) Die Modulprüfung muss von einer Prüferin beziehungsweise einem Prüfer nach §13 Absatz 1 mit den in §18 Absatz 2 festgelegten Noten bewertet und benotet bzw. mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet werden. Satz 1 gilt für Studienleistungen entsprechend.

## § 15 Thesis

- (1) Zum Abschluss des Bachelorstudienganges und des Masterstudienganges ist von den Studierenden jeweils eine Thesis zu erarbeiten. In der Bachelor-Thesis sollen die Studierenden zeigen, dass sie in der Lage sind, eine Aufgabe aus dem ihrem Studiengang entsprechenden beruflichen Tätigkeitsfeld selbstständig unter Anwendung wissenschaftlicher und/oder künstlerischen Methoden und Erkenntnisse zu bearbeiten. In der Masterthesis soll darüber hinaus je nach Profil des Studiengangs die Fähigkeit nachgewiesen werden, dass fächerübergreifende Zusammenhänge eingeordnet und selbstständig wissenschaftliche und/oder künstlerische Erkenntnisse und Methoden vertieft, weiter entwickelt und umgesetzt werden können.
- (2) Die Thesis ist eine schriftliche Ausarbeitung. Die Aufgabe bzw. das Thema wird über das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses ausgegeben. Der Zeitpunkt der Ausgabe ist aktenkundig zu machen. Die Ausgabe der Thesis setzt die erfolgreiche Ablegung aller Module des Bachelor- beziehungsweise des Masterstudiengangs voraus. Die Studierenden können Themenvorschläge unterbreiten.
- (3) Die Thesis kann im Rahmen der organisatorischen Möglichkeiten von jeder beziehungsweise jedem nach §13 Absatz 1 bestellten Prüferin oder Prüfer betreut werden. Die Studierenden können die Prüferin oder den Prüfer vorschlagen, ihrem Vorschlag soll soweit wie möglich entsprochen werden.
- (4) Die Bearbeitungsdauer ist in den spezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelt. Das Thema muss so beschaffen sein, dass es innerhalb der vorgesehenen Frist bearbeitet werden kann. Die Thesis soll in vier Exemplaren (je ein Auslege- und Archivexemplar und zwei Ausfertigungen für die Prüfenden) bei dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses abgegeben oder nachweislich am letzten Tag der Frist per Post abgesendet werden. Der Abgabezeitpunkt ist aktenkundig zu machen. Auf einen vor Ablauf der Frist gestellten Antrag der oder des Studierenden kann der Prüfungsausschuss die Bearbeitungsdauer bei Vorliegen eines wichtigen Grundes höchstens auf die doppelte reguläre Bearbeitungszeit verlängern. Vor der Entscheidung über den Antrag ist eine Stellungnahme der betreuenden Prüferin beziehungsweise des betreuenden Prüfers einzuholen. In Härtefällen kann eine Unterbrechung vom Prüfungsausschuss genehmigt werden; §21 gilt entsprechend.
- (5) Zusammen mit der Thesis ist eine schriftliche Erklärung abzugeben aus der hervorgeht, dass die Arbeit – bei einer Gruppenarbeit die entsprechend gekennzeichneten Teile der Arbeit (§17 Absatz 1) – ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt wurden. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich zu machen.
- (6) Die Thesis wird, wenn nicht zwingende Gründe entgegenstehen, von der betreuenden Prüferin beziehungsweise von dem betreuenden Prüfer und von einer zweiten Prüferin beziehungsweise von einem zweiten Prüfer bewertet, die von dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses aus dem Kreis der nach §13 Absatz 1 bestellten Prüfenden benannt werden.
- (7) Die Note der Thesis ergibt sich aus dem Durchschnitt der Bewertungen. Die einzelnen Fakultätsprüfungs- und -studienordnungen können vorsehen, dass zusätzlich noch ein Kolloquium nach §14 Absatz 5. durchgeführt wird. In diesem Falle wird die Bewertung des Kolloquiums jeweils in die Notenbildung einbezogen.

- (8) Die erfolgreich bestandene Thesis wird von der Fakultät öffentlich ausgelegt. Bei Vorliegen eines wichtigen Grundes (zum Beispiel urheber- oder wettbewerbsrechtliche Gründe) kann auf Antrag der Betroffenen von der Pflicht zur Offenlegung abgesehen werden.

## § 16 Ablegung der Prüfungen

- (1) Alle Modulprüfungen und Studienleistungen werden studienbegleitend erbracht.
- (2) Die Bachelor- und Masterprüfung besteht aus den in den jeweiligen fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen festgelegten Modulprüfungen und der Abschlussarbeit (Bachelor- beziehungsweise Masterthesis).
- (3) An den Prüfungen kann nicht teilnehmen, wer in demselben Bachelor- beziehungsweise Masterstudiengang eine Prüfung endgültig nicht bestanden hat. Die Fakultät regelt in gesonderten Satzungen, ob und inwieweit die Regelung in Satz 1 auch für verwandte Studiengänge gilt.
- (4) In den spezifischen Prüfungs- und Studienordnungen kann festgelegt werden, dass Modulprüfungen und Studienleistungen einzelner Module der nachfolgenden Semester oder Studienjahre erst dann abgelegt werden können, wenn die Modulprüfungen und Studienleistungen der Module vorangegangener Semester oder Studienjahre erfolgreich abgelegt worden sind. Erbringt eine Studierende oder ein Studierender unter Verstoß gegen eine Festlegung nach Satz 1 eine Modulprüfung oder eine Studienleistung, gilt sie als nicht erbracht.
- (5) Macht eine Studierende oder ein Studierender durch ein ärztliches Zeugnis glaubhaft, dass sie oder er wegen ständiger körperlicher Behinderung nicht in der Lage ist, die Prüfung ganz oder teilweise in der vorgeschriebenen Form abzulegen, kann das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses gestatten, die Modulprüfung oder Prüfungen bei Studienleistungen in einer anderen Form zu erbringen oder die Bearbeitungszeit angemessen zu verlängern.

## § 17 Bewertung und Benotung

- (1) Es werden die Leistungen der oder des einzelnen Studierenden bewertet. Arbeiten von Gruppen können nur insoweit als Leistung einer beziehungsweise eines Einzelnen anerkannt werden, als die zu bewertende individuelle Leistung deutlich unterscheidbar ist. Die Abgrenzung der Leistung erfolgt aufgrund der Angabe von Abschnitten oder Seitenzahlen oder durch eine von den Mitgliedern der Gruppe vorzulegende zusätzliche Beschreibung, aus der eine Abgrenzung des Beitrages der Einzelnen ersichtlich ist. Ferner kann in einem Kolloquium festgestellt werden, ob die oder der einzelne Studierende den eigenen Beitrag sowie den Arbeitsprozess und das Arbeitsergebnis der Gruppe selbständig erläutern und vertreten kann (§ 14 Absatz 5).
- (2) Für die Bewertung der Modulprüfung und der Thesis sind folgende Noten zu verwenden:
  - 1,0 = sehr gut (eine hervorragende Leistung)
  - 2,0 = gut (eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt)
  - 3,0 = befriedigend (eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht)
  - 4,0 = ausreichend (eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt)
  - 5,0 = nicht ausreichend (eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt)

Eine Modulprüfung ist bestanden, wenn sie mindestens mit der Note ausreichend (4,0) bewertet worden ist. Zur differenzierteren Bewertung können Werte zwischen 1,0 und 4,0 durch Erniedrigen oder Erhöhen der Notenziffern um 0,3 gebildet werden.

- (3) Die Note der Modulprüfung einschließlich der Thesis lautet:
- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| bis 1,5          | sehr gut          |
| über 1,5 bis 2,5 | gut               |
| über 2,5 bis 3,5 | befriedigend      |
| über 3,5 bis 4,0 | ausreichend       |
| über 4,0         | nicht ausreichend |
- (4) Setzt sich eine Modulprüfung aus mehreren Teilprüfungsleistungen zusammen, errechnet sich die Note der Modulprüfung als arithmetisches Mittel der Teilprüfungsnoten. Die fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen können bestimmen, dass sich stattdessen die Modulprüfungsnote als ein mittels der zugeordneten Kreditpunkte gewichtetes Mittel der Noten für die Teilprüfungsleistungen errechnet. Bewerten mehrere Prüfende eine Modulprüfung oder eine Teilprüfungsleistung eines Moduls, wird die Note aus dem arithmetischen Mittel der einzelnen Noten der Prüfenden errechnet. Bei den Mittelbildungen werden nur die beiden ersten Dezimalstellen hinter dem Komma berücksichtigt; alle weiteren Stellen werden ohne Rundung gestrichen.
- (5) Für die Bachelor- beziehungsweise Masterprüfung (§ 16 Absatz 2) wird eine Gesamtnote gebildet. In den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen werden die Einzelheiten zur Berechnung der Gesamtnote geregelt, insbesondere die Gewichtungen der Modulprüfungsnoten und der Note der Abschlussarbeit festgelegt. Es wird dabei folgender Berechnungsmodus empfohlen:
1. Bei Bachelorstudiengängen gehen die Ergebnisse der Modulprüfungen zu 80 von Hundert und das Ergebnis der Bachelorarbeit zu 20 von Hundert in die Gesamtnote ein. Bei der Masterarbeit gehen die Ergebnisse der Modulprüfungen zu 70 von Hundert und das Ergebnis der Masterarbeit zu 30 von Hundert in die Gesamtnote ein.
  2. Aus den Noten der Modulprüfungen wird durch das arithmetische Mittel eine Teilnote gebildet, die zusammen mit der Note der Abschlussarbeit entsprechend den zu Nummer 1 festgelegten Gewichtungen die Gesamtnote bildet. Im Übrigen gilt Absatz 4 Sätze 1, 2 und 4 entsprechend.
- (6) Die Gesamtnote lautet
- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| bis 1,5          | sehr gut          |
| über 1,5 bis 2,5 | gut               |
| über 2,5 bis 3,5 | befriedigend      |
| über 3,5 bis 4,0 | ausreichend       |
| über 4,0         | nicht ausreichend |
- (7) Zusätzlich zur Gesamtnote kann eine relative Note ausgewiesen werden. Die relative Note drückt aus, welchen Rang die Absolventin oder der Absolvent innerhalb einer festzulegenden Prüfungsperiode gegenüber den übrigen Absolventinnen und Absolventen einnimmt. Die Prüfungsperiode wird grundsätzlich für alle Studiengänge einheitlich vom Präsidium festgelegt.
- Es sind die relativen Noten nach der ECTS-Bewertungsskala zu verwenden:
- |   |              |          |
|---|--------------|----------|
| A | die besten   | 10 %,    |
| B | die nächsten | 25 %,    |
| C | die nächsten | 30 %,    |
| D | die nächsten | 25 % und |
| E | die nächsten | 10 %.    |
- (Die ECTS-Note ist als Ergänzung der Gesamtnote obligatorisch, für einzelne Module kann sie – soweit dies möglich ist – fakultativ ausgewiesen werden.)
- (8) Wird eine Modulprüfung oder einzelne ihrer Teilprüfungen, die ausschließlich in schriftlicher Form erbracht wird, mit der Note 5,0 bewertet, kann die oder der betroffene Studierende beantragen, dass die Prüfung von einer zweiten Gutachterin beziehungsweise von einem zweiten Gutachter bewertet wird, die oder der von dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses aus dem Kreise der nach § 13 Absatz 1 bestellten Prüfenden zu bestimmen ist. Die Note der Prüfung ergibt sich aus dem Durchschnitt der Bewertungen. Handelt es sich dabei um den letzten Prüfungsversuch (§ 16

Absatz 3), kann die oder der Studierende stattdessen eine ergänzende mündliche Überprüfung beantragen. Diese ergänzende mündliche Prüfung entscheidet über „ausreichend“ (4,0) oder „nicht ausreichend“. Die mündliche Überprüfung soll mindestens 15, höchstens 30 Minuten dauern. §15 gilt entsprechend. Der Antrag auf Zweitbegutachtung oder auf Durchführung der mündlichen Nachprüfung ist innerhalb einer Frist von vier Wochen nach Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses bei der oder dem Prüfungsausschussvorsitzenden zu stellen.

- (9) Das Bewertungsverfahren soll sechs Wochen nicht überschreiten. Die Noten der Prüfungsleistungen werden unverzüglich mitgeteilt und auf Wunsch begründet.
- (10) Die Studierenden können sich auf Antrag in weiteren als der vorgeschriebenen Zahl von Modulen einer Prüfung unterziehen (Zusatzmodul). Das Ergebnis der Prüfung in bis zu drei Zusatzmodulen wird auf Antrag in das Zeugnis aufgenommen, jedoch bei der Bildung der Gesamtnote nicht berücksichtigt.
- (11) Die Absätze 1 bis 6 gelten für Studienleistungen entsprechend.

### **§ 18 Wiederholung der Modulprüfungen**

- (1) Eine bestandene Modulprüfung und einzelne bestandene Teilprüfungen einer Modulprüfung können nicht wiederholt werden.
- (2) Nicht bestandene Modulprüfungen oder eine nicht bestandene einzelne Teilprüfung einer Modulprüfung können zweimal wiederholt werden. Die Wiederholungsprüfung soll in der Regel spätestens im Rahmen des Prüfungstermins des übernächsten Semesters abgelegt werden. Sind alle Wiederholungsmöglichkeiten erfolglos ausgeschöpft, ist die entsprechende Modulprüfung endgültig nicht bestanden.
- (3) Die Bachelor- oder Masterthesis kann nur einmal, in begründeten Ausnahmefällen zweimal, wiederholt werden.
- (4) Bei einem Wechsel der Hochschule, des Studiengangs oder der Prüfungsordnung innerhalb der Hochschule werden nicht bestandene Modulprüfungen desselben Studiengangs bei der Zählung nach Absatz 2 berücksichtigt. §16 Absatz 3 Satz 2 gilt entsprechend.

### **§ 19 Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen**

- (1) Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen werden angerechnet, soweit die Gleichwertigkeit gegeben ist. Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen sind gleichwertig, wenn sie in Inhalt, Umfang und in den Anforderungen denjenigen des entsprechenden Studienganges im Wesentlichen entsprechen. Dabei ist kein schematischer Vergleich, sondern eine Gesamtbeurteilung und Gesamtbewertung vorzunehmen. Bei der Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen, die außerhalb der Bundesrepublik Deutschland erbracht wurden, sind die von Kultusministerkonferenz und Hochschulrektorenkonferenz gebilligten Äquivalenzvereinbarungen sowie Absprachen im Rahmen von Hochschulpartnerschaften zu beachten. Eine Anerkennung mit Auflagen ist zulässig.
- (2) Für Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen in staatlich anerkannten Fernstudien gilt der Absatz 1 entsprechend.
- (3) Berufspraktische Tätigkeiten, Praxisphasen (§4) werden angerechnet. Das gleiche gilt für Exkursionen.
- (4) Werden Studien- und Prüfungsleistungen angerechnet, sind die Noten – soweit die Notensysteme vergleichbar sind – zu übernehmen und in die Berechnung der Gesamtnote mit einzubeziehen. Bei unvergleichbaren Notensystemen ist zur Ermittlung der Note eine Prüfung durchzuführen.
- (5) Bei Vorliegen der Voraussetzungen der Absätze 1 bis 4 besteht ein Rechtsanspruch auf Anrechnung. Die Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen, die in der Bundesrepublik Deutschland erbracht wurden, erfolgt von Amts wegen. Die Studierenden haben die für die Anrechnung erforderlichen Unterlagen vorzulegen.

- (6) Über die Anrechnung entscheidet der Prüfungsausschuss. In den Fällen des Absatzes 1 entscheidet er auch, welche Auflagen zu erfüllen sind. Die Anrechnung wird versagt, wenn mehr als die Hälfte der Modulprüfungen anerkannt werden soll.

## § 20 Täuschung, Ordnungsverstoß, Versäumnis

- (1) Unternimmt die oder der Studierende bei einer in kontrollierter Form erbrachten Modulprüfung oder Studienleistung einen Täuschungsversuch, fertigt die aufsichtsführende Person über das Vorkommnis einen Vermerk an, den sie oder er unverzüglich dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses vorlegt. Wird der Täuschungsversuch während der Erbringung einer Prüfung offenkundig, wird die oder der Studierende nicht von der Fortführung der Prüfung ausgeschlossen, es sei denn, es liegt ein Ordnungsverstoß nach Absatz 2 vor. Die oder der Studierende wird unverzüglich über die gegen sie oder ihn erhobenen Vorwürfe unterrichtet. Die Entscheidung über das Vorliegen eines Täuschungsversuches trifft der Prüfungsausschuss; der oder dem Studierenden ist zuvor Gelegenheit zur Äußerung zu geben. Stellt der Prüfungsausschuss einen Täuschungsversuch fest, wird die Modulprüfung oder Studienleistung mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0), die Studienleistung mit „nicht bestanden“ bewertet. Leisten Studierende bei einem Täuschungsversuch Beihilfe, gelten die Sätze 1 bis 5 für ihre Modulprüfung oder Studienleistung entsprechend. Stellt die Prüferin oder der Prüfer bei Modulprüfungen, der Abschlussarbeit (Thesis §15) oder Studienleistungen einen Täuschungsversuch fest, wird die Leistung von ihr oder ihm mit der Note „nicht ausreichend“ bzw. „nicht bestanden“ bewertet.
- (2) Eine Studierende oder ein Studierender, die oder der schuldhaft einen Ordnungsverstoß begeht, durch den andere Studierende oder der Prüfungsverlauf gestört werden, kann von der jeweiligen Prüferin beziehungsweise dem Prüfer von der Fortsetzung der Prüfung ausgeschlossen werden, wenn sie oder er das störende Verhalten trotz Abmahnung fortsetzt. Absatz 1 Sätze 1, 3 und 4 gilt entsprechend. Stellt der Prüfungsausschuss einen den Ausschluss rechtfertigenden Ordnungsverstoß fest, wird die Prüfungsleistung mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet. Andernfalls ist der oder dem Studierenden alsbald Gelegenheit zu geben, die Prüfungs- oder Studienleistung erneut zu erbringen.
- (3) Werden nach den Bestimmungen dieser Ordnung oder nach denen der einzelnen Fakultätsprüfungs- und Studienordnungen verbindliche Fristen von Modulprüfungen und Studienleistungen für die Studierenden festgelegt oder hat sich eine Studierende oder ein Studierender verbindlich für eine Prüfung angemeldet und hält die oder der Studierende eine solche Frist nicht ein (Versäumnis), wird die Prüfungsleistung mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0), die Studienleistung mit „nicht bestanden“ bewertet, es sei denn, die oder der Studierende hat die Frist ohne ihr oder sein Verschulden versäumt. Das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses kann, sofern dies die jeweilige Art der Prüfungsleistung zulässt, die Frist bei Vorliegen eines wichtigen Grundes, der von der oder dem Studierenden unverzüglich schriftlich angezeigt und glaubhaft gemacht werden muss, angemessen verlängern. §21 Absatz 2 gilt entsprechend.
- (4) Die Entscheidung des Prüfungsausschusses ist den Studierenden unverzüglich schriftlich mitzuteilen, zu begründen und im Fall der Ablehnung mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

## § 21 Unterbrechung der Prüfung

- (1) Die Studierenden können die Prüfung aus wichtigem Grund unterbrechen. Die zuvor vollständig erbrachten Leistungen werden dadurch nicht berührt.
- (2) Der für die Unterbrechung geltend gemachte Grund muss dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses unverzüglich schriftlich angezeigt und glaubhaft gemacht werden. Bei Krankheit ist dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses ein ärztliches Zeugnis vorzulegen. Das vorsitzende Mitglied kann auf die Vorlage verzichten, wenn offensichtlich ist, dass die oder der Studierende erkrankt ist. Erkennt das vorsitzende Mitglied den geltend gemachten Grund nicht an, entscheidet der Prüfungsausschuss.

- (3) Unterbricht eine Studierende oder ein Studierender die Prüfung, ohne dass ein wichtiger Grund vorliegt, wird die Prüfung in dem betreffenden Prüfungsfach mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet.
- (4) Die Entscheidung des Prüfungsausschusses ist den Studierenden unverzüglich schriftlich mitzuteilen, zu begründen und im Fall einer Ablehnung mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

## **§ 22 Prüfungsakten, Aufbewahrungsfristen und Akteneinsicht**

- (1) Über jede Studierende und jeden Studierenden wird eine Prüfungsakte geführt. Sie kann in schriftlicher und/oder elektronischer Form geführt werden. Die Prüfungsakte dokumentiert alle im Hinblick auf den Studienerfolg relevanten Prüfungsereignisse. Dazu gehören insbesondere wichtige Verfahrensabschnitte (u.a. Anmeldung zur Abschlussarbeit), die Prüfungsergebnisse (Modulprüfungen, Studienleistungen), Notenberechnungen (u.a. Gesamtnote), Durchschriften der Zeugnisse usw. Zur Prüfungsakte gehören auch alle schriftlichen Arbeiten der Studierenden, soweit sie nicht an diese zurückgegeben worden sind, Prüfungsprotokolle und -gutachten.
- (2) Die Aufbewahrungsfrist für die folgenden Prüfungs- und Studienergebnisse beträgt 50 Jahre: die Ergebnisse aller Modulprüfungen und Studienleistungen, der Thesis und gegebenenfalls der Praxiszeiten sowie die Durchschriften der Zeugnisse und der Urkunde über die Verleihung des akademischen Grads (Leistungsübersicht). Die Daten können auch in elektronischer Form gespeichert werden. Alle übrigen Unterlagen, insbesondere die für die erbrachten Modulprüfungen und Studienleistungen ausgestellten Bescheinigungen (Leistungs- und Studiennachweise) oder Listen, die Thesis und die damit zusammenhängenden Gutachten sowie mündliche Prüfungsprotokolle sind fünf Jahre aufzubewahren. Die vorgenannten Fristen beginnen mit der Bekanntgabe der Exmatrikulation zu laufen. Nach Ablauf der Frist sind die schriftlichen Unterlagen zu vernichten, die in elektronischer Form gespeicherten Dateien zu löschen. Diese Regelungen gelten nicht für Archiv- und Auslegeexemplare der Bachelor- und Masterthesis.
- (3) Die im Rahmen der Modulprüfungen erbrachten schriftlichen Leistungen werden an die Studierenden nach Bekanntgabe der Bewertung zurückgegeben. Die Exemplare der Thesis nach §15 Absatz 4 Satz 3 werden nicht zurückgegeben. Ist eine Rückgabe der schriftlichen Arbeiten nicht möglich, werden sie ein Jahr aufbewahrt und danach vernichtet. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt der Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse zu laufen. In die Prüfungsakte der oder des Studierenden, insbesondere in die vorhandenen Prüfungsprotokolle und -gutachten und die Korrektorexemplare der Thesis, ist bis zum Ablauf der in Absatz 2 geregelten Fristen auf Antrag Einsicht zu gewähren.

## **§ 23 Widerspruch**

Widersprüche gegen das Prüfungsverfahren und -entscheidungen sind, sofern eine Rechtsmittelbelehrung erteilt wurde, innerhalb eines Monats, ansonsten innerhalb eines Jahres nach Bekanntgabe bei der oder dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses einzulegen. Der Widerspruch sollte schriftlich begründet werden. Hilft der Prüfungsausschuss dem Widerspruch nicht oder nicht in vollem Umfang ab, so ist er dem zuständigen Widerspruchsausschuss zuzuleiten. In Hinblick auf das Verfahren vor dem Widerspruchsausschuss wird auf §22 der Grundordnung verwiesen.

## 5. Abschnitt: Zeugnis und Bachelor- oder Masterurkunde

### § 24 Bestehen, Verfahren, Zeugniserteilung und Urkunde über den akademischen Grad

- (1) Die Bachelor- oder Masterprüfung ist bestanden, wenn alle in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen vorgeschriebenen Modulprüfungen und Studienleistungen sowie die dazugehörenden Thesis erfolgreich erbracht und die sonstigen in den fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen vorgeschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind.
- (2) Ist die Prüfung nach Absatz 1 bestanden, werden das entsprechende Zeugnis und die Urkunde für die Verleihung des akademischen Grades ausgestellt. Es ist unverzüglich, spätestens nach vier Wochen auszustellen. Das Zeugnis und die Urkunde sind in deutscher und englischer Sprache auszustellen.
- (3) Das Zeugnis enthält:
  1. die Module, deren Bezeichnungen, die Noten der Modulprüfungen und die dadurch erworbenen Kreditpunkte,
  2. die Bezeichnung der Studienleistungen der Module mit der Angabe ihres Bestehens,
  3. gegebenenfalls Angaben über die Praktischen Tätigkeiten (Art der Tätigkeit, Einrichtung und Kreditpunkte),
  4. das Thema und die Note der Bachelor- beziehungsweise Masterthesis und die dadurch erworbenen Kreditpunkte,
  5. die Gesamtnote und einen Hinweis auf die Gesamtnotenbildung, die erreichte Gesamtkreditpunktzahl, sowie die Bezeichnung des Studiengangs.
  6. die Rangstelle, die die Absolventin oder der Absolvent mit ihrer oder seiner Gesamtnote im Vergleich zu den anderen Absolventinnen und Absolventen einer festgelegten Prüfungsperiode einnimmt (relative Abschlussnote).

Die relative Abschlussnote ist nur dann anzugeben, wenn für den Studiengang eine klar abgegrenzte Prüfungsperiode besteht, die die Absolventin oder der Absolvent zugerechnet werden kann. Das Zeugnis wird von dem vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses unterzeichnet. Als Datum des Prüfungszeugnisses ist der Tag anzugeben, an dem die Erfüllung aller Voraussetzungen nach Absatz 1 festgestellt wird. Ferner wird der Tag vermerkt, an dem alle Voraussetzungen nach Absatz 1 erfüllt sind.

- (4) Zusammen mit dem Zeugnis wird ein Diploma Supplement ausgestellt. Das Diploma Supplement enthält folgende Angaben:
  1. Persönliche Daten der oder des Studierenden,
  2. Bezeichnung und Erläuterung des erworbenen Bachelor- beziehungsweise Masterabschlusses,
  3. Bezeichnung und Darstellung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften, der Fakultät und ggf. des Studiendepartments, wo der Abschluss erworben wurde,
  4. Erläuterung zum Profil des Studiengangs und Niveaus des Abschlusses,
  5. Darstellung der Studieninhalte und des Studienerfolgs der oder des Studierenden,
  6. Funktionen des Abschlusses (Zugang zu anderen Studien, beruflicher Status),
  7. Zusätzliche Informationen (Projekte, Praxiszeiten, Zusatzmodule usw.).

Das Diploma Supplement wird in deutscher und englischer Sprache abgefasst.

- (5) Wird das Studium beendet, ohne die Bachelor- oder Masterprüfung bestanden zu haben, wird auf Antrag und gegen Vorlage der entsprechenden Nachweise sowie des Exmatrikulationsbescheides eine Bescheinigung ausgestellt, aus der die erbrachten Modulprüfungen und Studienleistungen, deren Noten und die erworbenen Kreditpunkte sowie die zur Prüfung noch fehlenden Modulprü-

fungen hervorgehen. Die Bescheinigung muss außerdem erkennen lassen, dass die Bachelor- und Masterprüfung nicht abgelegt oder nicht bestanden ist.

- (6) Wer die Prüfung endgültig nicht bestanden hat, erhält hierüber einen schriftlichen Bescheid, der mit einer Rechtsbehelfsbelehrung versehen ist.

### **§ 25 Ungültigkeit der Prüfung**

- (1) Hat eine Studierende oder ein Studierender bei einer Prüfung, die für die Bachelorprüfung oder Masterprüfung erforderlich ist, getäuscht und wird diese Tatsache erst nach der Aushändigung des Zeugnisses bekannt, kann der Prüfungsausschuss nachträglich die betreffende Modulprüfung mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0) bewerten und benoten, die weiteren davon berührten Noten entsprechend berichtigen und die Prüfung ganz oder teilweise für nicht bestanden erklären. Dasselbe gilt entsprechend für Studienleistungen.
- (2) Waren die Voraussetzungen für die Erteilung des Bachelor- beziehungsweise Masterzeugnisses nicht erfüllt, ohne dass die Studentin beziehungsweise der Student hierüber täuschen wollte, und wird diese Tatsache erst nach der Aushändigung des Zeugnisses bekannt, wird dieser Mangel durch das Bestehen der jeweiligen Prüfung geheilt.
- (3) Das unrichtige Prüfungszeugnis ist einzuziehen. Eine Entscheidung nach den Absätzen 1 und 2 ist nach einer Frist von fünf Jahren, beginnend mit dem Datum des Prüfungszeugnisses, ausgeschlossen.

## **6. Abschnitt: Schlussbestimmungen**

### **§ 26 Inkrafttreten**

- (1) Diese Ordnung tritt einen Tag nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Anzeiger der Freien und Hansestadt Hamburg in Kraft.
- (2) Die vor dem in Absatz 1 genannten Zeitpunkt in Kraft getretenen Prüfungs- und Studienordnungen sind bis zum Wintersemester 2007/08 an diese Ordnung anzupassen. Prüfungs- und Studienordnungen der Diplomstudiengänge werden von dieser Ordnung nicht erfasst.

Hamburg, den 8. Februar 2007

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Amtl. Anz. S.



## **Impressum**

Herausgeber: Department Medientechnik,  
Fakultät Design, Medien, Information (DMI)

Redaktion: Prof. Thomas Görne, Prof. Ralf Hebecker,  
Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Dr. Ulrich Schmidt

Version 18, 01.06.2015

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Die hier gemachten Angaben stellen keine rechtsverbindlichen Aussagen dar.