

Studienhandbuch

Master-Studiengang
„Zeitabhängige Medien /
Sound – Vision – Games“
(M.A.)

Stand: November 2017
Herausgeber: Department Medientechnik, Fakultät DMI
Redaktion & Design: Prof. Ralf Hebecker

Cover © 2016 Kevin Schweikert: „Prolight and Sound“.

Wir danken für die freundliche Bereitstellung :)

Studienhandbuch

**Master-Studiengang
„Zeitabhängige Medien /
Sound – Vision – Games“
(M.A.)**

Department Medientechnik

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information (DMI)
Department Medientechnik
Finkenau 35
22081 Hamburg

Telefon +49 40 42875 0
Telefax +49 40 42875 7609

<http://www.haw-hamburg.de/medientechnik.html>

Inhalt

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

1

Modul- und Kursliste Teilstudiengang „Sound – Vision“

1

Modul 1	Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium	1
Modul 1	Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten	1
Modul 1	Wissenschaftliches Seminar	2
Modul 2	Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt	3
Modul 2	Künstlerisches / Wissenschaftliches Teamprojekt	3
Modul 2	Teamprojekt Seminar	4
Modul 3	Theorie	5
Modul 3	Ästhetik & Dramaturgie	5
Modul 3	Wissenschaftliche Methodik	6
Modul 3	Entrepreneurship	6
Modul 3	Medienspezifische Ergänzung	7
Modul 3	Ausgewählte Kapitel 1	7
Modul 3	Ausgewählte Kapitel 2	8
Modul 3	Ausgewählte Kapitel 3	8
Modul 4	Prozesse / Projekt A	9
Modul 4	Prozesse Konzeption Kreation A	9
Modul 4	Prozesse Durchführung Produktion A	10
Modul 4	Präsentation Projekt A	10
Modul 5	Prozesse / Projekt B	11
Modul 5	Prozesse Konzeption Kreation B	11
Modul 5	Prozesse Durchführung Produktion B	12
Modul 5	Präsentation Projekt B	12
Modul 6	Game Project 2 – Production	13
Modul 6	Production Pipeline	13
Modul 6	Iteration & Balancing	14
Modul 6	Testing & QA	14
Modul 7	Forschungsprojekt	15
Modul 7	Projekt, auf die Masterthesis zielend	15
Modul 7	Begleitseminar	16
Modul 8	Masterarbeit	17

Modul- und Kursliste Teilstudiengang „Games“	1
Modul 1 Game Project 1 – Concept	2
Modul 1 Kurs: Team	3
Modul 1 Kurs: Concept	4
Modul 1 Kurs: Plan & Prototype	5
Modul 2 Game Design 1	6
Modul 2 Kurs: Game Design 1	7
Modul 3 Management 1	8
Modul 3 Kurs: Entrepreneurship & Law	8
Modul 3 Kurs: Game Produktion 1	9
Modul 4 Advanced Electives 1	10
Modul 4 Kurs: Design 1	10
Modul 4 Kurs: Free Elective 1	11
Modul 5 Game Project 2 – Production	12
Modul 5 Kurs: Production Pipeline	12
Modul 5 Kurs: Iteration & Balancing	13
Modul 5 Kurs: Testing & QA	13
Modul 6 Game Design 2	14
Modul 6 Kurs: Game Design 2	15
Modul 7 Advanced Electives 2	16
Modul 7 Kurs: Design 2	16
Modul 7 Kurs: Programming 2	17
Modul 7 Kurs: Free Elective 2	17
Modul 8 Research	18
Modul 8 Kurs: Gamelab	18
Modul 8 Kurs: Game Studies	19
Modul 9 Game Project 3 – Finalization	20
Modul 9 Kurs: Finishing	20
Modul 9 Kurs: Demo & Documentation	21
Modul 10 Master Thesis	22

Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung	1
--	----------

Ordnung der Eignungsprüfung des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ im Department Medientechnik an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg	1
---	----------

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

vom 27. Juli 2017

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

§ 1 Geltungsbereich

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

§ 2 Aufbau und Regelstudienzeit

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

§ 3 Masterzeugnis und akademische Grade

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

§ 4 Module und Kreditpunkte

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

Für den Teilstudiengang „Sound - Vision“

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

Für den Teilstudiengang „Games“

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

* Gemeinsame Veranstaltung beider Teilstudiengänge Sound – Vision und Games.

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

§ 5 Masterarbeit

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

§ 6 Bewertung und Benotung

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

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

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

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

Modul- und Kursliste Teilstudiengang „Sound – Vision“

Diese Modul- und Kursliste gilt für Studienanfänger ab Sommersemester 2017.

Modul 1	Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium
Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Voraussetzungen	–
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none">• Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten• Wissenschaftliches Seminar
Lernziele	Wissenschaftliche Methodenkompetenz. 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 ein- bringen, etwa fortführende Fragen aus einer vorangegangenen Abschlussarbeit eines Bachelor Studienganges, oder sie können aus dem Angebot der ersten Veranstaltung KWA wählen. Das Modul und die assoziierten Projekte begleiten das gesamte Masterprogramm und ermutigen so zu länger anhaltender Auseinandersetzung mit spezifischen Fragestellungen.

Modul 1	Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Typ	Lehrvortrag / Vorlesung
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	54 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung
Lernziele	Die Studierenden lernen die Forschungsfragen, Lehrenden und Mitstudierende des Masterstudiengangs Sound – Vision – Games kennen. In kleinen Gruppen werden eingangs gewählte Projekte ausgearbeitet. Es kann gewählt werden zwischen eher wissenschaftlich-theoretischen und künstlerisch-angewandten Projekten.

Inhalte	Das Kolloquium wird fachgebietsübergreifend organisiert und begünstigt so die Kommunikation und Teambildung. – Vorstellung der Abschlussarbeiten / weiterer Arbeiten der Studierenden. – Zwei nicht exklusive Richtungen und Schwerpunkte: Theorie oder Praxis. – Forschen und Arbeiten in interdisziplinären Gebieten. – Methoden und Erkenntniskompetenz. – Technik, Markt, Forschung in den Bereichen Sound, Vision, Games. – Wissenschaftliche/praktische Beschäftigung mit dem erweiterten Spielbegriff. – Zukünftige Hauptprojekte wählen und ausarbeiten.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 1 Wissenschaftliches Seminar

Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Typ	Seminaristischer Unterricht
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	60 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	42 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Studierende haben vertiefte Methodenkenntnisse sowie eine eigene Souveränität bei der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen mit unterschiedlichen Methoden erworben.
Inhalte	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. – Identifikation eines Arbeitsgebietes mit Potential im Kontext des Stands der Technik und des individuellen Profils.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 2 **Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt**

Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Ulrich Schmidt
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Voraussetzungen	–
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Künstlerisches / Wissenschaftliches Teamprojekt • Teamprojekt Seminar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> – Eigenständiges Erarbeiten eines gemeinschaftlichen Projekts mit gesellschaftlicher Relevanz. – Fähigkeit zur Projektplanung und Teambildung. – Fähigkeit zur technischen Umsetzung und zur Präsentation im Team.
Inhalte	Projektdurchführung im Team und Reflexion des Gruppenergebnisses und des Gruppenprozesses.

Modul 2 **Künstlerisches / Wissenschaftliches Teamprojekt**

Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Schmidt
Typ	Projekt
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	72 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung
Lernziele	Eigenständiges Erarbeiten und Realisieren eines gemeinschaftlichen Projekts in audiovisueller Gestaltung.
Inhalte	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. Die Reflexion des Inhalts ist dabei ebenso wichtig wie die Reflexion des Gruppenprozesses.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 2	Teamprojekt Seminar
Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Schmidt
Typ	Seminaristischer Unterricht
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	60 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	24 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Studierende sind in der Lage, Methodenwahl und planerisches Vorgehen im Bezug auf ihr Gruppenprojekt zu entwickeln und zu verteidigen.
Inhalte	Inhaltliche und methodische Begleitung der KTP-Arbeit durch Seminare.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 3		Theorie
Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Dauer	1 Semester	
Credit Points (gesamt)	20	
Voraussetzungen	–	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Ästhetik & Dramaturgie • Wissenschaftliche Methodik • Entrepreneurship • Medienspezifische Ergänzungen sowie 2 Fächer aus ... • Ausgewählte Kapitel 1 • Ausgewählte Kapitel 2 • Ausgewählte Kapitel 3 	
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.	
Inhalte	Vielfältige theoretische Grundlagen von wissenschaftlicher Methodik bis zu Ästhetik und Dramaturgie.	

Modul 3		Ästhetik & Dramaturgie
Dozent/in	Prof. W. Willaschek	
Typ	Seminaristischer Unterricht	
Empfohlenes Semester	1	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	90 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	54 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziele	Studierende können eine audiovisuelle Gestaltung systematisch nach ästhetischen und dramaturgischen Gesichtspunkten entwickeln und anhand dramaturgischer Grundsätze reflektieren.	
Inhalte	<p>Ästhetik & Dramaturgie ist eine Verbindung von Dramaturgie und Ästhetik, bezogen auf ein praxisorientiertes 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 Ästhetik & Dramaturgie 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.</p>	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 3**Wissenschaftliche Methodik**

Dozent/in	Prof. Dr. R. Mores
Typ	Seminaristischer Unterricht
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	54 Stunden
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Studierende können wissenschaftliche Aufgabenstellungen nach systematisch-wissenschaftlichen Gesichtspunkten analysieren und tragfähige Lösungsansätze entwickeln.
Inhalte	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.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 3**Entrepreneurship**

Dozent/in	Externe Experten aus den Bereichen Recht und Wirtschaft
Typ	Lehrvortrag / Vorlesung
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	54 Stunden
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> - Fähigkeit, die ökonomischen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren. - Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung. - Kenntnis rechtlicher Problematiken.
Inhalte	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.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 3		Medienspezifische Ergänzung	
Dozent/in	Prof. Thomas Görne		
Typ	Seminaristischer Unterricht		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	114 Stunden		
Prüfungsleistung	Studienleistung (unbenotet)		
Lernziele	Studierende haben vertiefte spezifische Kenntnisse in ihrem fachlichen Schwerpunkt.		
Inhalte	<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>Es ist 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>		
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.		

Modul 3		Ausgewählte Kapitel 1	
Dozent/in	Prof. Thomas Görne und andere		
Typ	Seminar		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	90 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	54 Stunden		
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Studierende kennen die Grundmechanismen und besondere vertiefende Modelle der Wahrnehmung.		
Inhalte	<p>In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 1 auf Wahrnehmung ausgerichtet. In diesem Falle 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.</p> <p>Durch Gastseminare können besondere Schwerpunkte in Feldern wie Neurophysiologie, kreuzmodale Wahrnehmung und Sinnestäuschungen, Suchtmechanismen oder physiologische Wirkungen physikalischer Reize gesetzt werden.</p>		
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.		

Modul 3	Ausgewählte Kapitel 2
Dozent/in	Prof. Dr. Robert Mores und andere
Typ	Seminar
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	54 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Studierende mit Schwerpunkt in wissenschaftlich-technischen Themen sind mit Recherche- und Erhebungsmethoden, Testdesigns und Analysen in ihrem Fachgebiet vertraut.
Inhalte	In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 2 auf Forschung im Bereich Human Factors ausgerichtet. In diesem Falle erfolgt 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. 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.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 3	Ausgewählte Kapitel 3
Dozent/in	Prof. Thomas Görne und andere
Typ	Seminar
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	90 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	54 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziel	Studierende haben vertiefte Kenntnisse in verschiedenen Fachgebieten der Akustik und / oder Kommunikation.
Inhalte	In der Regel wird der Kurs Ausgewählte Kapitel 3 auf die Bedürfnisse der Studierenden zugeschnitten. Dabei werden oft Unterrichte zu Schwerpunktthemen zu verschiedenen Fachgebieten der Akustik und / oder Kommunikation angeboten. Mögliche Schwerpunktthemen können z.B. Psychoakustik, grundlegende und angewandte Raumakustik, Kommunikationsmuster, Kommunikationstheorie.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 4		Prozesse / Projekt A
Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Dauer	1 Semester	
Credit Points (gesamt)	15	
Voraussetzungen	Modul 1	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Prozesse Konzeption Kreation A • Prozesse Durchführung Produktion A • Präsentation Projekt A 	
Lernziele	Studierende sind in der Lage, ein selbst definiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ zu entwickeln und umzusetzen.	
Inhalte	In diesem Modul ist der zentrale Lernbereich die Befähigung des/der Studierenden, ein erstes großes 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, das Projekt in Bezug zu den Studienzielen bis hin zur Masterthesis zu setzen.	

Modul 4		Prozesse Konzeption Kreation A
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Seminar	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte zu erstellen.	
Inhalte	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.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 4		Prozesse Durchführung Produktion A
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Seminar	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	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.	
Inhalte	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.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 4		Präsentation Projekt A
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Projekt	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung und -durchführung hinsichtlich aller Aspekte der Konzeption, Produktion und Postproduktion zu reflektieren und adäquat zu präsentieren.	
Inhalte	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.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 5		Prozesse / Projekt B
Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Dauer	1 Semester	
Credit Points (gesamt)	15	
Voraussetzungen	Modul 1	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Prozesse Konzeption Kreation B • Prozesse Durchführung Produktion B • Präsentation Projekt B 	
Lernziele	Studierende sind in der Lage, ein selbst definiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ zu entwickeln und umzusetzen.	
Inhalte	In diesem Modul ist der zentrale Lernbereich die Befähigung des/der Studierenden, ein zweites großes 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, das Projekt in Bezug zu den Studienzielen bis hin zur Masterthesis zu setzen.	

Modul 5		Prozesse Konzeption Kreation B
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Seminar	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte zu erstellen.	
Inhalte	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 Reflexion des/der Studierenden über den Entwicklungsstand eines Projekts.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 5		Prozesse Durchführung Produktion B
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Seminar	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	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.	
Inhalte	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.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 5		Präsentation Projekt B
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)	
Typ	Projekt	
Empfohlenes Semester	2	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	150 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	114 Stunden	
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit	
Lernziel	Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung und -durchführung hinsichtlich aller Aspekte der Konzeption, Produktion und Postproduktion zu reflektieren und adäquat zu präsentieren.	
Inhalte	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.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 6 **Game Project 2 – Production**

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld / Prof. Ralf Hebecker
Credit Points (gesamt)	15
Voraussetzungen	Modul 1
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Production Pipeline • Iteration & Balancing • Testing & QA
Lernziele	Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik heraus geplant umzusetzen. Durchführung professioneller, zielgerichteter und konstruktiver Werkstattgespräche, Zwischenpräsentation und Erwerb entsprechender Kommunikations- und Kritikfähigkeit.
Inhalte	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.

Modul 6 **Production Pipeline**

Dozent/in	Prof. Gunther Rehfeld / Prof. Ralf Hebecker
Typ	Seminaristischer Unterricht
Empfohlenes Semester	2
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	150 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	132 Stunden
Prüfungsleistung	Projekt
Lernziel	Erfahrungen im Projektmanagement und in der Erstellung eines detaillierten Produktionsplans für die Umsetzung eines Spiels im Team.
Inhalte	In diesem Projektabschnitt werden die im ersten Semester konzipierten und prototypisierten Projektideen in eine erste Produktionsstrategie überführt. Dies beinhaltet ggf. weitere Tests, einen detaillierten Projekt- und Produktionsplan, vorzugsweise mit agilen Anteilen, detaillierte Requirements mit Priorisierung, eine ausführliche Asset-Liste und Tools und Logistik zu deren Umsetzung.
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Fachliteratur zu Projektmanagement, Design und Programmierung. • Pirchler, R. (2007). Scrum – Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen. dpunkt.verlag.

Modul 6		Iteration & Balancing	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Planungsgemäße Erstellung von Prototypen (Technologie und Design) mit iterativen Entwicklungsmethoden. Interne Tests und erste Verfeinerung der Kernmechaniken und -elemente. Einblick in Planung und Umsetzung des Videospiele-Balancing.		
Inhalte	Kernfunktionen, -mechaniken und Assets werden produziert und in iterativ verfeinerten Prototypen eingesetzt. Die Spiele sollten bereits in diesem Abschnitt internen Test unterzogen werden und entsprechend optimiert werden. Es soll ein Balancing der Kernmechaniken durchgeführt werden und Assets sollen verfeinert werden.		
Literatur	Fullerton, T. (2017). Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games, third edition. S.I.: CRC Press. Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design. Voices That Matter Series. New Riders.		

Modul 6		Testing & QA	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Erprobung und Anwendung von Anwender- und Spielertestverfahren. Exemplarischen Anwendung von Methoden zur Produkt- und Produktionsoptimierung und Qualitätssicherungsverfahren.		
Inhalte	In diesem Projektabschnitt soll das Projekt erste Tests mit externen TesterInnen durchlaufen. Die Ergebnisse dieser Tests sollen etwaige Veränderungen und Feinabstimmungen ermöglichen. Danach oder parallel soll das Projekt nun umschwenken von der Herstellung neuer Funktionen zur schrittweisen Verfeinerung und Perfektionierung vorhandener Funktionen.		
Literatur	Fullerton, T. (2017). Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games, third edition. S.I.: CRC Press. Krug, S. (2006). Don't make me think!: A common sense approach to web usability. Berkeley, Calif: New Riders.		

Modul 7

Forschungsprojekt

Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	10
Voraussetzungen	Modul 1 bis 3
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Projekt, auf die Masterthesis zielend • Begleitseminar
Lernziele	Studierende haben die Kompetenz zur Entwicklung von Elementen mit Alleinstellungsmerkmalen für kreativ-produktive Arbeiten bzw. wissenschaftliche Methodenkompetenz.
Inhalte	<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. 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>

Modul 7

Projekt, auf die Masterthesis zielend

Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Typ	Projekt
Empfohlenes Semester	3
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	240 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	222 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziel	Studierende haben die Kompetenzen, methodische wissenschaftliche Vorgehensweisen bei komplexen Fragestellungen zielgerichtet in einer anspruchsvollen Thematik umzusetzen.
Inhalte	<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>
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 7	Begleitseminar
Dozent/in	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Typ	Seminaristischer Unterricht
Empfohlenes Semester	3
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	60 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	42 Stunden
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung, Referat oder Hausarbeit
Lernziel	Studierende können eigene und Arbeiten anderer Studierender konstruktiv begutachten und dabei die eigene Arbeit reflektieren.
Inhalte	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.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 8

Masterarbeit

Modulverantwortliche/r	Professorenteam (Prof. Görne, Greule, Mores, Schmidt und Willaschek)
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	20
Voraussetzungen	Module 1 bis 3
Lehrveranstaltungen	• Masterarbeit
Lernziele	Studierende werden für eine verantwortliche und selbständige Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.
Inhalte	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.

Modul- und Kursliste Teilstudiengang „Games“

Diese Modul- und Kursliste gilt für Studienanfänger ab Sommersemester 2017.

Modul 1

Game Project 1 – Concept

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	15
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none">• Team• Concept• Plan & Prototype
Lernziele	Die Studierenden sind befähigt, eigenständig Teams zu bilden und zu organisieren. Diese können eigenständig ein umsetzbares Spielkonzept erarbeiten. Die Studierenden erhalten Expertise in der interdisziplinären Projektplanung, sie können Ihre Konzepte erproben und umsetzen und die Ergebnisse präsentieren.
Inhalte	Studierende bilden in verschiedenen Gamejams und Kurzprojekten immer neu zusammengesetzte Kleingruppen. In diesen konzipieren, planen, prototypisieren und präsentieren sie Spiele und lernen zudem den Studiengang, Ihre Kommilitonen und das Department kennen.

Modul 1	Kurs: Team
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	150 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Projekt
Lernziele	Befähigung zur Bildung von interdisziplinären Teams zur Kreation und Entwicklung eines Spielkonzeptes.
Inhalte	<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>Die Studierenden befassen sich mit folgenden Themen: Ideenfindung, iterativer Designprozess, Evaluation von Technologien, Entwicklung eines technischen Konzeptes mit entsprechenden Arbeitsabläufen (Workflows), Entwicklung des visuellen Konzeptes.</p>
Literatur	<p>Brathwaite, B., Schreiber, I., & Charles River Media Firm. (2009). Challenges for game designers. Course Technology/Cengage Learning.</p> <p>Laramée, F. D. (2005). Secrets Of The Game Business. Game development series. Charles River Media.</p> <p>Pricken, M., & Klell, C. (2010). Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken & Denkstrategien für Werbung, Marketing & Medien. Schmidt Hermann Verlag.</p> <p>Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders.</p>

Modul 1

Kurs: Concept

DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	150 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Projekt
Lernziele	Erstellung eines Spielkonzeptes und Ausarbeitung der technischen Details, sowie die Entwicklung des künstlerischen Konzepts in der Gruppe.
Inhalte	In den im Kurs „Team“ gefundenen Gruppen entwickeln die Studierenden das Konzept weiter. Sie gehen detailliert auf Mechaniken, Dynamiken und die daraus resultierende Ästhetik ein. Diese ergeben das zu entwickelnde Gameplay, einschliesslich Features, Regeln, Funktionen, narrativer Strukturen, Belohnungssysteme, Interface-Konzepten, Beschreibung des Spielgefühls und der Concept Art. Am Ende dieses Abschnittes wurde das Rohkonzept um definierte Mechaniken, Dynamiken und Ästhetiken ergänzt. Concept Art und ein vergleichendes Technologiekonzept liegen vor. Diese Ergebnisse werden präsentiert.
Literatur	Schell, J. (2008). The Art of Game Design. A Book of Lenses. Morgan Kaufmann. Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders.

Modul 1		Kurs: Plan & Prototype	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Fertigstellung und Präsentation eines Arbeitsdokuments (Game Design Documents) und Projektplans.		
Inhalte	<p>Das Game Concept und die Spielmechaniken sowie das Technologiekonzept werden formuliert. Zusammen mit ersten (Teil-) Prototypen und Assets wird ein tragfähiger Projektplan erstellt und der Workflow geplant.</p> <p>Im Game Design Document werden zudem. folgende Punkte definiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fortschritts- und Leveldesign, - Regeldetails, - Features, - Elemente der Narration und - Aufgabenverteilung <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, SWOT-Analyse) angesprochen und in den Projektplan aufgenommen.</p> <p>Zum Ende des ersten Semesters liegt ein fertiges Dokument mit den genannten Inhalten vor. Es dient als Grundlage für die weitere Umsetzung aller Aspekte des Spiel-Prototypen („Vertical Slice“).</p>		
Literatur	<p>Moore, M. E. (2011). Basics of Game Design. Taylor & Francis Group</p> <p>Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders.</p>		

Modul 2

Game Design 1

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Lehrveranstaltungen	• Game Design 1
Lernziele	Verständnis und Untersuchung der Anwendungsfelder und Herausforderungen beim Design von Games-Mechaniken in Verbindung mit der Spielnarration (Storytelling). Anwendung angewandt-wissenschaftlicher Methoden auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung.
Inhalte	Der Spielbegriff und das Objekt des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten. Das Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren. Spiel als sozialer Raum. Die Untersuchung und Entwicklung von Spielmechaniken. Die Wechselwirkung von Narration und ludischen Elementen. Spiel im gesellschaftlichen Kontext.

Modul 2		Kurs: Game Design 1	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld		
Veranstaltungstyp	Seminar		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	4		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	72 Stunden		
Selbststudium	78 Stunden (entspricht 4,3 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Studierende verstehen die Anwendungsfelder und Problematiken beim Design von Games-Mechaniken in Verbindung zur Spielnarration (Storytelling) und lernen, diese zu untersuchen. Adaption angewandt-wissenschaftlicher Methoden auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung.		
Inhalte	Der Spielbegriff und das Objekt des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten. Das Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren. Spiel als sozialer Raum (Community). Die Untersuchung und Entwicklung von Spielmechaniken. Die Wechselwirkung von Narration und ludischen Elementen (Storytelling). Spiel im gesellschaftlichen Kontext.		
Literatur	Huizinga, J. (1956). Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt. Gadamer, Hans-Georg (2003/1977) Aktualität des Schönen. Reclam: Stuttgart Rehfeld, Gunther (2014) Game Design und Produktion. Hanser: Leipzig		

Modul 3		Management 1	
Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Dauer	1 Semester		
Credit Points (gesamt)	5		
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Entrepreneurship & Law • Game Produktion 1 		
Lernziele	Verständnis der wichtigsten produktionstechnischen, rechtlichen und betriebswirtschaftlichen Aspekte im Rahmen der Spielentwicklung. Modellhafte Anwendung und Erprobung in eigenen Projekten.		
Inhalte	Es werden rechtliche und betriebswirtschaftliche Aspekte rund um die Spiele-Entwicklung vermittelt.		

Modul 3		Kurs: Entrepreneurship & Law	
DozentIn	Anwälte der Kanzlei Taylor-Wessing und Carsten Fichtelmann (Daedalic Entertainment)		
Veranstaltungstyp	Lehrvortrag / Vorlesung		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	75 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Fähigkeit, die ökonomischen und betriebswirtschaftlichen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren. Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung. Kenntnis rechtlicher Problematiken.		
Inhalte	Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen. Was ist bei einer Unternehmensgründung zu beachten. Grundlagen des Vertragsrechts. Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen. Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen. 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.		
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.		

Modul 3		Kurs: Game Produktion 1	
DozentIn	Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Seminaristischer Unterricht		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	75 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Dieses Modul liefert grundlegende Einsicht in die Rolle des „Game Producers“ in den Games-Industrien (Vollpreistitel, Independent, angrenzende Bereiche wie Mobile, Advergame, Serious Game).		
Inhalte	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. 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.		
Literatur	<p>Gamasutra, The Art & Business of Making Games. Gamasutra, UBM TechWeb. http://www.gamasutra.com</p> <p>Laramée, F. D. (2005). Secrets Of The Game Business. Game development series. Charles River Media.</p> <p>Michael, D. (2003). The Indie game development survival guide. Charles River Media.</p>		

Modul 4	Advanced Electives 1
Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Lehrveranstaltungen	2 Fächer aus ... <ul style="list-style-type: none"> • Design 1 • Programming 1 • Free Elective 1
Lernziele	Aufbau fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder, in Form eines „Studium Generale“, die Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge oder die Umsetzung definierbarer Anwendungsprojekte.
Inhalte	In diesem Modul werden wechselnde Inhalte aus den Bereichen der Programmierung und des Design angeboten. In den „Free Electives“ können zudem aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden. Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten. Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.

Modul 4	Kurs: Design 1
DozentIn	Wechselnde Lehrbeauftragte
Veranstaltungstyp	Projektseminar
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	75 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Vertiefte Expertise auf einem Spezialgebiet des Design von Games.
Inhalte	Für DesignerInnen wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3D-Modelling/-Texturing oder Animation angeboten. Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden. Ziel ist die Vertiefung von Kompetenzen aus vorangegangenen Studien. Inhalte finden sich beispielhaft in einem der folgenden Gebiete; – Fortgeschrittene Entwurfstechniken für Concept Art, – Textur- und Umgebungsdesign, – Fortgeschrittene Modelling-Techniken, – Fortgeschrittene Animation, – Dynamik in 3D-Animationen, – Arbeiten mit Level-Editoren.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 4		Kurs: Programming 1
DozentIn	Prof. Dr. Boris Tolg und andere	
Veranstaltungstyp	Projektseminar	
Empfohlenes Semester	1	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	75 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)	
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit	
Lernziele	Vertiefte Expertise auf einem Spezialgebiet der Programmierung von Games.	
Inhalte	Für ProgrammierInnen wird eine Vertiefung aus den Bereichen Gameplay-Programmierung (Engine / Konsolen), KI-Programmierung, Server-Client-Lösungen für Gaming oder Grafikprogrammierung angeboten.	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 4		Kurs: Free Elective 1
DozentIn	Wechselnde Lehrbeauftragte	
Veranstaltungstyp	Projektseminar	
Empfohlenes Semester	1	
Turnus	jährlich	
SWS	2	
Workload	75 Stunden	
Präsenzanteil	36 Stunden	
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)	
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit	
Lernziele	Vertiefte Expertise auf einem gamesnahen Spezialgebiet. Bei Projekten: vertiefte selbstständige Umsetzungskompetenz.	
Inhalte	<p>In den „Free Electives“ können aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden. Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten.</p> <p>Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.</p> <p>Beispiele für belegbare Fächer sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – AI-, Mobile-, Grafik-Programmierung – Sound-Design für Spiele – Concept Art, Character Design, Generatives Gestalten, Modelling – Games Studies, Videospielegeschichte, Medienphilosophie 	
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.	

Modul 5		Game Project 2 – Production	
Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Dauer	1 Semester		
Credit Points (gesamt)	15		
Voraussetzungen	Module 1 bis 3		
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Production Pipeline • Iteration & Balancing • Testing & QA 		
Lernziele	Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik heraus geplant umzusetzen. Durchführung professioneller, zielgerichteter und konstruktiver Werkstattgespräche, Zwischenpräsentation und Erwerb entsprechender Kommunikations- und Kritikfähigkeit.		
Inhalte	In dieser Produktionsphase wird das im ersten Semester konzipierte, formulierte und prototypisierte Projekt im Team produziert. Im Zentrum stehen dabei die Produktion von Assets und deren Zusammenführung in funktionsfähigen Prototypen. In iterativen Schritten werden die Mechaniken eigenständig auf ihre Funktionalität geprüft, getestet, optimiert, balanciert und präsentiert.		

Modul 5		Kurs: Production Pipeline	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Seminaristischer Unterricht		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Erfahrungen im Projektmanagement und in der Erstellung eines detaillierten Produktionsplans für die Umsetzung eines Spiels im Team.		
Inhalte	In diesem Projektabschnitt werden die im ersten Semester konzipierten und prototypisierten Projektideen in eine erste Produktionsstrategie überführt. Dies beinhaltet ggf. weitere Tests, einen detaillierten Projekt- und Produktionsplan, vorzugsweise mit agilen Anteilen, detaillierte Requirements mit Priorisierung, eine ausführliche Asset-Liste und Tools und Logistik zu deren Umsetzung.		
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Fachliteratur zu Projektmanagement, Design und Programmierung. • Pirchler, R. (2007). Scrum – Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen. dpunkt.verlag. 		

Modul 5		Kurs: Iteration & Balancing	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Planungsgemäße Erstellung von Prototypen (Technologie und Design) mit iterativen Entwicklungsmethoden. Interne Tests und erste Verfeinerung der Kernmechaniken und -elemente. Einblick in Planung und Umsetzung des Videospiele-Balancing.		
Inhalte	Kernfunktionen, -mechaniken und Assets werden produziert und in iterativ verfeinerten Prototypen eingesetzt. Die Spiele sollten bereits in diesem Abschnitt internen Test unterzogen werden und entsprechend optimiert werden. Es soll ein Balancing der Kernmechaniken durchgeführt werden und Assets sollen verfeinert werden.		
Literatur	Fullerton, T. (2017). Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games, third edition. S.I.: CRC Press. Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design. Voices That Matter Series. New Riders.		

Modul 5		Kurs: Testing & QA	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Erprobung und Anwendung von Anwender- und Spielertestverfahren. Exemplarischen Anwendung von Methoden zur Produkt- und Produktionsoptimierung und Qualitätssicherungsverfahren.		
Inhalte	In diesem Projektabschnitt soll das Projekt erste Tests mit externen TesterInnen durchlaufen. Die Ergebnisse dieser Tests sollen etwaige Veränderungen und Feinabstimmungen ermöglichen. Danach oder parallel soll das Projekt nun umschwenken von der Herstellung neuer Funktionen zur schrittweisen Verfeinerung und Perfektionierung vorhandener Funktionen.		
Literatur	Fullerton, T. (2017). Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games, third edition. S.I.: CRC Press. Krug, S. (2006). Don't make me think!: A common sense approach to web usability. Berkeley, Calif: New Riders.		

Modul 6

Game Design 2

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Lehrveranstaltungen	• Game Design 2
Lernziele	Vertiefung der Anwendungsfelder und Problematiken beim Design von Games-Mechaniken. Weiterführende Analyse von Games-Mechaniken in Verbindung mit Spielnarration (Storytelling) und Gemeinschaftsbildung in Games (Community). Fähigkeit zu Fortentwicklung der angewandt-wissenschaftlichen Methoden. Diese können auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung angewandt und in die Praxis umgesetzt werden.
Inhalte	Auseinandersetzungen mit Analyse-Methoden. Kleine Analyseprojekte in den Bereichen Games-Mechaniken, Narration und Community. Exkurse in aktuelle Themen des Gamedesign im kulturellen Kontext.

Modul 6		Kurs: Game Design 2	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld		
Veranstaltungstyp	Seminar		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	4		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	72 Stunden		
Selbststudium	78 Stunden (entspricht 4,3 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Anwendungsfelder und Fragestellungen des Designs von Games-Mechaniken werden vertieft. Der Blick für die Analyse von Mechaniken wird insbesondere mit Mitteln von Spielnarration (Storytelling) und der Gemeinschaftsbildung in Games (Community) geschult. Die Fähigkeit zur Anwendung angewandt-wissenschaftlicher Methoden in eigener Projektpraxis und in Grenzgebieten der Spielentwicklung wird geschult.		
Inhalte	Auseinandersetzungen mit Analyse-Methoden. Kleine Analyseprojekte in den Bereichen Games-Mechaniken, Narration und Community. Exkurse in aktuelle Themen des Gamedesign im kulturellen Kontext.		
Literatur	Handouts spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press. Gamasutra, The Art & Business of Making Games. Gamasutra, UBM TechWeb. http://www.gamasutra.com		

Modul 7

Advanced Electives 2

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Lehrveranstaltungen	2 Fächer aus ... <ul style="list-style-type: none"> • Design 2 • Programming 2 • Free Elective 2
Lernziele	Vertiefung und Kontextualisierung fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder, in Form eines „Studium Generale“, die Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge oder die Umsetzung definierbarer Anwendungsprojekte.
Inhalte	In diesem Modul werden wechselnde Inhalte aus den Bereichen der Programmierung und des Design angeboten. In den „Free Electives“ können zudem aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden. Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten. Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.

Modul 7

Kurs: Design 2

DozentIn	Wechselnde Lehrbeauftragte
Veranstaltungstyp	Projektseminar
Empfohlenes Semester	2
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	75 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit
Lernziele	Expertise auf einem Spezialgebiet des Design von Games.
Inhalte	Für Designer wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3D-Modelling/-Texturing oder Animation angeboten. Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden.
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.

Modul 7		Kurs: Programming 2	
DozentIn	Prof. Dr. Boris Tolg und andere		
Veranstaltungstyp	Projektseminar		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	75 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Expertise auf einem Spezialgebiet der Programmierung von Games.		
Inhalte	Für Informatiker wird eine Vertiefung aus den Bereichen Gameplay-Programmierung (Engine/Konsolen), KI-Programmierung, Server-Client Lösungen für Gaming oder Grafikprogrammierung angeboten.		
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.		

Modul 7		Kurs: Free Elective 2	
DozentIn	Wechselnde Lehrbeauftragte		
Veranstaltungstyp	Projektseminar		
Empfohlenes Semester	2		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	75 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Aufbau fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge.		
Inhalte	<p>In den „Free Electives“ können aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden. Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten.</p> <p>Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden. Beispiele für belegbare Fächer sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> – AI-, Mobile-, Grafik-Programmierung – Sound-Design für Spiele – Concept Art, Character Design, Generatives Gestalten, Modelling – Games Studies, Videospielegeschichte, Medienphilosophie 		
Literatur	Spezifisch zu den jeweiligen Arbeitsgebieten.		

Modul 8	Research
Modulverantwortliche/r	Prof. Ralf Hebecker
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	5
Voraussetzungen	keine
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Gamelab • Game Studies
Lernziele	Konzeption und Erstellung experimentell-künstlerischer Vignetten. Erlernen angewandt-künstlerischer und angewandt-wissenschaftlicher Methoden und Forschung im Kontext der eigenen Themen und Projekte. Selbstständiges akademisches Forschen und Publizieren in etablierten und experimentellen Formaten.
Inhalte	Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“. Wissenschaftliches Recherchieren, Schreiben und Publizieren. An die Projekte angelagerte und freie Auswahl game-theoretischer Themen.

Modul 8	Kurs: Gamelab
DozentIn	Prof. Ralf Hebecker
Veranstaltungstyp	Lehrvortrag / Vorlesung
Empfohlenes Semester	1
Turnus	jährlich
SWS	2
Workload	75 Stunden
Präsenzanteil	36 Stunden
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung
Lernziele	Studierende eignen sich die Konzepte und Methoden freier angewandt-experimenteller Forschung und Entwicklung in interdisziplinären Feldern an und führen solche exemplarisch durch.
Inhalte	<p>Das „Gamelab“ bietet interdisziplinäre gamesnahe Entwicklung und spielerische, experimentelle und alternative Forschungsprojekte in Kleingruppen an. Format sind meist Aufgaben zu jährlich wechselnden Themen, z.B. „fühlbar“, „tragbar“ udgl. werden Vignetten abseits einer unmittelbaren kommerziellen oder akademischen Verwertbarkeit konzipiert und prototypisch umgesetzt.</p> <p>Eine vertiefende theoretische Betrachtung, beispielsweise im parallelen Kurs „Game Theorie“, ist allerdings sowohl möglich als auch begrüsst.</p>
Literatur	Spezifisch entsprechend der gewählten Themen und Gebiete.

Modul 8		Kurs: Game Studies	
DozentIn	Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Seminaristischer Unterricht		
Empfohlenes Semester	1		
Turnus	jährlich		
SWS	2		
Workload	75 Stunden		
Präsenzanteil	36 Stunden		
Selbststudium	39 Stunden (entspricht 2,2 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Referat oder Hausarbeit		
Lernziele	Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“ und wissenschaftliche Recherche und Publikation in selbst gewählten Unterbereichen. Die Fähigkeit, Spiele und Spielinhalte im kulturellen und ethischen Kontext verorten zu können und in akademischen Formaten formulieren und diskutieren zu können.		
Inhalte	Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“. Wissenschaftliches Recherchieren, Schreiben und Publizieren. An die Projekte angelagerte und freie Auswahl game-theoretischer Themen. Diskussion des Spielbegriffs und des Objekts des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten sowie dem Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren. Erörterung des Spiels im Kontext sozialpsychologischer Phänomene wie Spielwirkung, Fun, Flow, Sucht und Emotion. Die Wirkungsweise von Computerspielen auf verschiedene Zielgruppen und in unterschiedlichen Kulturen.		
Literatur	Mäyrä, F. (2012). An introduction to game studies: Games in culture. Los Angeles, Calif. Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press. Koster, R. (2005). A theory of fun for game design. Paraglyph Press.		

Modul 9 **Game Project 3 – Finalization**

Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Dauer	1 Semester
Credit Points (gesamt)	10
Voraussetzungen	-
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Finishing • Demo & Documentation
Lernziele	Befähigung, in einer interdisziplinären Gruppe ein komplexes, potentiell markt- oder forschungswürdiges, umfassend getestetes und verfeinertes Games-Projekt mit allen seinen Funktionalitäten fertigzustellen und auf professionellem Niveau zu präsentieren.
Inhalte	Finalisierungsphase der Team-Projekte. Alle Elemente werden in einer lauffähigen Umgebung zusammengetragen, getestet und verfeinert. Das Ergebnis, der „Vertical Slice“, wird vor Publikum präsentiert und abschliessend dokumentiert.

Modul 9 **Kurs: Finishing**

DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt
Empfohlenes Semester	3
Turnus	jährlich
SWS	1
Workload	150 Stunden
Präsenzanteil	18 Stunden
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)
Sprache	Deutsch
Prüfungsleistung	Projekt
Lernziele	Gruppenweise gemeinsame konzentrierte Zusammenführung und abschliessende Verfeinerung einer komplexen Spielproduktion. Weitere schrittweise, zielgerichtete Optimierung.
Inhalte	Alle vorangegangenen Projektteile werden in der finalen Präsentationsversion zusammengeführt. Die Ergebnisse der Spiel- und Anwendertests werden eingearbeitet und schrittweise werden abschliessende Verfeinerungen vorgenommen.

Modul 9		Kurs: Demo & Documentation	
DozentIn	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker		
Veranstaltungstyp	Kleingruppenprojekt		
Empfohlenes Semester	3		
Turnus	jährlich		
SWS	1		
Workload	150 Stunden		
Präsenzanteil	18 Stunden		
Selbststudium	132 Stunden (entspricht 7,3 Wochenstunden)		
Sprache	Deutsch		
Prüfungsleistung	Projekt		
Lernziele	Vorbereitung und Durchführung eines umfangreichen und komplexen „Launches“ sowie Live-Präsentationen in der Gruppe. Umgang mit Publikum und Kunden. Wahl verschiedener Dokumententypen für verschiedene Adressaten.		
Inhalte	Planung und Produktion eines Live-Events zur Präsentation des eigenen Spielprojektes. Gemeinsame öffentliche und geprobte Präsentation vor großem Livepublikum. Planung, Vorbereitung und Durchführung der gemeinsamen Spiele-Ausstellung. Umgang mit Spieler- und Publikums-Feedback. Dokumentation für verschiedene Zielgruppen.		

Modul 10

Master Thesis

Modulverantwortliche/r	Alle im Modulhandbuch genannten Professoren
Dauer	16 Wochen
Credit Points (gesamt)	20
Lernziele	Eigenständige Bearbeitung einer individuellen Themenstellung aus Games oder angrenzenden Bereichen. 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.
Inhalte	Thesis gemäß §15 Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung (APSO)

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 berufsqualifizierenden 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 Lehrveranstaltungssprache

- (1) Lehrveranstaltungsarten sind insbesondere:

Lehrvortrag (Vorlesung)

Der Lehrvortrag ist eine zusammenhängende Darstellung und Vermittlung von wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Grund- und Spezialkenntnissen sowie Methoden durch die Lehrenden.

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.

Seminar

Das Seminar ist eine Lehrveranstaltung, in der der Lehrvortrag durch Referate oder andere Eigenbeiträge der Studierenden ergänzt wird.

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.

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.

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 Stimmengleichheit 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 anrufen 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.

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.

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 Kreis 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.

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.

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.

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.

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:

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.

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 Gesamtbetrachtung 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 Umfange 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:
- ▶ die Module, deren Bezeichnungen, die Noten der Modulprüfungen und die dadurch erworbenen Kreditpunkte,
 - ▶ die Bezeichnung der Studienleistungen der Module mit der Angabe ihres Bestehens,
 - ▶ gegebenenfalls Angaben über die Praktischen Tätigkeiten (Art der Tätigkeit, Einrichtung und Kreditpunkte),
 - ▶ das Thema und die Note der Bachelor- beziehungsweise Masterthesis und die dadurch erworbenen Kreditpunkte,
 - ▶ die Gesamtnote und einen Hinweis auf die Gesamtnotenbildung, die erreichte Gesamtkreditpunktzahl, sowie die Bezeichnung des Studiengangs.
 - ▶ 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:
- ▶ Persönliche Daten der oder des Studierenden,
 - ▶ Bezeichnung und Erläuterung des erworbenen Bachelor- beziehungsweise Masterabschlusses,
 - ▶ Bezeichnung und Darstellung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften, der Fakultät und ggf. des Studiendepartments, wo der Abschluss erworben wurde,
 - ▶ Erläuterung zum Profil des Studiengangs und Niveaus des Abschlusses,
 - ▶ Darstellung der Studieninhalte und des Studienerfolgs der oder des Studierenden,
 - ▶ Funktionen des Abschlusses (Zugang zu anderen Studien, beruflicher Status),
 - ▶ 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 Modulprüfungen 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*

Ordnung der Eignungsprüfung des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ im Department Medientechnik an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

vom 20. Juli 2017

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 20. Juli 2017 nach § 108 Absatz 1 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171) zuletzt geändert am 4. April 2017 (HmbGVBl. S. 99) die vom Fakultätsrat der Fakultät Design, Medien und Information nach § 91 Abs. 2 Nr. 1 Hamburgisches Hochschulgesetz am 9. November 2016 beschlossene „Ordnung der Eignungsprüfung des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ des Departments Medientechnik an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in der nachstehenden Fassung beschlossen.

§ 1 Berechtigung zum Studium

Der Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien/ Sound –Vision – Games“ besteht aus zwei Teilstudiengängen. Es handelt sich dabei um den Teilstudiengang Sound-Vision und um den Teilstudiengang Games. Zum Studium in einem der beiden Teilstudiengänge ist vorbehaltlich der Regelungen in § 7 berechtigt, wer die jeweilige Eignungsprüfung zum Nachweis ihrer oder seiner wissenschaftlichen oder künstlerischen Eignung erfolgreich abgelegt hat.

§ 2 Voraussetzung für die Zulassung zur Eignungsprüfung; Bewerbungsfristen und -voraussetzungen

- (1) Zur Eignungsprüfung wird nur zugelassen, wer ein Bachelor- oder Diplomstudium der Fachrichtungen Medientechnik, Media Systems, Informatik, Angewandte Informatik, Medieninformatik, Design, Kommunikationsdesign, Illustration, Digitale Medien oder verwandter Fachrichtungen mit einer Gesamtzahl von mindestens 210 ECTS-Credits (entsprechend einer Regelstudienzeit von mindestens 7 Semestern) erfolgreich abgeschlossen hat. Die Eignungsprüfungskommission entscheidet über die Frage, ob eine Fachrichtung verwandt ist.
- (2) Abweichend von Absatz 1 werden Studierende zur Eignungsprüfung auch dann zugelassen, wenn der betreffende Bachelor- oder Diplomabschluss wegen Fehlens einzelner Prüfungsleistungen noch nicht vorliegt und auf Grund des bisherigen Studienverlaufs, insbesondere der bisherigen Prüfungsleistungen zu erwarten ist, dass der Abschluss rechtzeitig bis zum ersten Semester des Masterstudiums erlangt wird. In diesem Fall erfolgt die Zulassung zum Studium nach § 7 ausschließlich unter der Bedingung, dass der Nachweis über den erfolgreichen Abschluss bis zum Ende des ersten Semesters des Masterstudiums erbracht wird.
- (3) Die Zulassung zur Eignungsprüfung kann auch dann beantragt werden, wenn im abgeschlossenen grundständigen Studium nur 180 ECTS-Credits (entsprechend einer Regelstudienzeit von 6 Semestern) erreicht wurden. Die betroffenen Bewerber müssen die fehlenden Kreditpunkte im späteren Studium entsprechend § 3 Absatz 1 Satz 2 der fachspezifischen Prüfungsordnung nachweisen. Für die Art der Erlangung der ggfs. fehlenden ECTS-Credits kann die Eignungsprüfungskommission inhaltliche und terminliche Auflagen erteilen. Der Zulassungsbescheid ergeht unter der Bedingung, dass die fehlenden 30 ECTS-Credits nachgewiesen werden.
- (4) Anträge auf Teilnahme an der Eignungsprüfung sind vom ersten bis 31. Oktober eines Jahres schriftlich beim Department Medientechnik zu stellen. Die Bewerbung kann jeweils nur für den Teilstudiengang Sound-Vision oder für den Teilstudiengang Games erfolgen.
- (5) Dem Antrag sind folgende Unterlagen beizufügen:
 - (a) Eine Kopie des Bachelor- oder Diplomzeugnisses einschließlich des Diploma Supplement, oder die schriftliche Bestätigung der Hochschule nach Absatz 1 (in Kopie) oder eine schriftliche Bescheinigung der Hochschule, welche Prüfungsleistungen noch ausstehen (vgl. § 2 Absatz 2),
 - (b) Die Erklärung, für welchen Teilstudiengang die Eignungsprüfung abgelegt werden soll, unter Angabe des dazugehörigen Studienschwerpunkts,
 - (c) Arbeitsproben, welche die wissenschaftliche oder künstlerische Eignung für den jeweiligen Teilstudiengang und dessen Studienschwerpunkte belegen. Es gelten folgende formelle

Kriterien: Proben in Papierform sollten das Format DIN A3 nicht überschreiten, elektronische Dateien sollten auf USB-Sticks oder vergleichbaren Speichermedien eingereicht werden. Im Übrigen werden die formellen Kriterien rechtzeitig vor Beginn des Bewerbungsverfahrens auf der Website des Departments Medientechnik veröffentlicht.

- (6) Werden die formellen Zulassungsvoraussetzungen nach Absatz 1, 4 und 5 nicht erfüllt, wird die Zulassung zur Eignungsprüfung versagt.

§ 3 Eignungsprüfungskommission

Der Fakultätsrat setzt für jeden der beiden Teilstudiengänge jeweils eine Eignungsprüfungskommission ein, der mindestens drei Professorinnen oder Professoren des jeweiligen Teilstudiengangs angehören. Die Eignungsprüfungskommission wählt aus ihrer Mitte eine oder einen Vorsitzenden. Sie ist für den ordnungsgemäßen Ablauf des Verfahrens zuständig, insbesondere die Terminplanung, und stellt fest, ob die für ein erfolgreiches Studium erforderliche wissenschaftlich- künstlerische Eignung nachgewiesen worden ist.

§ 4 Prüfungsablauf und -bewertung

- (1) Für jeden Teilstudiengang wird jeweils eine Eignungsprüfung durchgeführt. Jede Eignungsprüfung besteht aus jeweils zwei Prüfungsteilen:
 - a) Teil 1 – Arbeitsproben
Mit den Arbeitsproben sollen die Bewerberinnen und Bewerber zeigen, dass und wie sie in ihrem bisherigen Studium in der Lage waren, eigene Ideen zu entwickeln und diese gestalterisch/künstlerisch oder wissenschaftlich/technisch umzusetzen.
Wird dieser Prüfungsteil als nicht bestanden bewertet, gilt die gesamte Eignungsprüfung als nicht bestanden.
 - b) Teil 2 – Mündliche Prüfung
Zur mündlichen Prüfung wird nur zugelassen, wer den ersten Prüfungsteil bestanden hat. In der mündlichen Prüfung stellt die Eignungsprüfungskommission fest, ob und inwieweit Bewerberinnen und Bewerber unter Berücksichtigung der Arbeitsproben geeignet sind, ihre Ideen und Konzepte ihrer Studienprojekte im Masterprogramm wissenschaftlich oder künstlerisch weiter- oder neu zu entwickeln. Gemäß der großen thematischen Breite des Teilstudiengangs Sound – Vision werden hier besonders Aspekte und Fähigkeiten zu interdisziplinärer Arbeit im Spannungsfeld einer kreativen Idee und ihrer wissenschaftlichen, technischen oder künstlerischen Umsetzung als positiv bewertet. Im Teilstudiengang Games werden ebenfalls Fähigkeiten zu interdisziplinärer Arbeit gefordert, hier spezifischer für die Zusammenarbeit der Gewerke Gamedesign und Informatik.
- (2) Die mündliche Prüfung dauert mindestens 15, höchstens 45 Minuten. Sie kann auch als Gruppenprüfung mit mehreren Prüflingen durchgeführt werden. Über den Verlauf und das Ergebnis der mündlichen Prüfung sowie über das Ergebnis des ersten Prüfungsteils ist ein Protokoll zu führen.
- (3) Zur Gewährung eines Nachteilsausgleichs für behinderte Studienbewerber wird auf die „Nachteilsausgleichsordnung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg“ in der jeweils geltenden Fassung verwiesen.
- (4) Das Ergebnis der Eignungsprüfung wird mit einer Gesamtnote bewertet. Hierzu gehen die Arbeitsproben und das Ergebnis der Mündlichen Prüfung mit jeweils 40%, das Ergebnis des Bachelor- oder Diplomabschlusses mit 20% in die Bewertung ein. Es werden Noten zwischen 1,0 für die besten und 5,0 für die schlechtesten Leistungen vergeben. Zur differenzierteren Bewertung können Werte zwischen 1,0 und 4,0 durch Absenken oder Erhöhen der Notenziffern um 0,3 gebildet werden.
- (5) Die Eignungsprüfung ist bestanden, wenn als Gesamtnote (Absatz 4 Satz 1 und 2) mindestens die Note 3,0 erreicht wurde. Sie gilt nur für den Teilstudiengang dessen Eignungsprüfung erfolgreich abgelegt worden ist.
Die bestandene Eignungsprüfung behält ihre Gültigkeit auch für das Zulassungsverfahren zum nächsten Aufnahmesemester.
- (6) Über eine nicht bestandene Eignungsprüfung erhalten die Betroffenen einen Bescheid, der mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen ist. Die jeweilige Eignungsprüfung darf insgesamt zweimal wiederholt werden.

§ 5 Anerkennung

An anderen Hochschulen bestandene Eignungsprüfungen werden anerkannt, wenn sie gleichwertig sind. Über die Gleichwertigkeit entscheidet die Eignungsprüfungskommission.

§ 6 Bewerbungen für höhere Fachsemester

Wer sich für ein höheres Fachsemester bewirbt, muss ebenfalls eine Eignungsprüfung ablegen. Die Regelungen der §§ 1 bis 5 gelten entsprechend.

§ 7 Zulassung zum Studium

- (1) Eine bestandene Eignungsprüfung berechtigt nicht zur Zulassung zum Studium. Personen, die die Eignungsprüfung bestanden haben, können sich vorbehaltlich der Voraussetzungen von Absatz 2 im Rahmen des regulären Bewerbungsverfahrens jeweils zum Sommersemester auf einen Studienplatz für den jeweiligen Teilstudiengang bewerben. Die Zulassung zum Studium bestimmt sich ausschließlich nach der Gesamtnote der Eignungsprüfung. Dabei wird unter den Bewerberinnen und Bewerbern eine Rangliste erstellt, deren Rangfolge sich nach den Ergebnissen der Eignungsprüfungsnote richtet. Bei gleichrangigen Bewerberinnen und Bewerbern entscheidet das Los. Im Übrigen gelten die Bestimmungen des Zulassungsrechts, insbesondere die „Ordnung zur Regelung der Allgemeinen Bestimmungen für die Zulassung zum Studium an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Allgemeine Zulassungsordnung – HAWAZO) in ihrer jeweils geltenden Fassung.
- (2) Für eine Zulassung zum Studium ist der Nachweis von Englischkenntnissen der Stufe B1 des Europäischen Referenzrahmens erforderlich. Sofern die Kenntnisse zum Zeitpunkt der Bewerbung für die Eignungsprüfung noch nicht vorliegen, können diese bis zum Ende des ersten Semesters nachgeholt werden. Die spätere Zulassung wird in diesem Fall unter der Bedingung erteilt, dass die Kenntnisse rechtzeitig bis zum Ende des ersten Semesters nachgewiesen werden.

Ausländische Bewerber müssen darüber hinaus Deutschkenntnisse der Stufe B1 des Europäischen Referenzrahmens nachweisen.

§ 8 In-Kraft-Treten

Diese Ordnung tritt mit ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger in Kraft. Sie gilt erstmalig für das Bewerbungsverfahren zum Sommersemester 2018. Die Ordnung der Eignungsprüfung vom 2. Mai 2013 tritt zum 30. September 2017 außer Kraft.

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg, den 20. Juli 2017*