



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Hochschulanzeiger
Nr. 88 / 2013 vom 27. Juni 2013

Herausgeber:
Präsidium der HAW Hamburg

Redaktion:
Ann Kristin Spreen
Tel.: 040.428 75 9042

Bekanntmachung gemäß § 108 Absatz 5 Satz 2 des Hamburgischen Hochschulgesetzes vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171), zuletzt geändert am 20. Dezember 2011 (HmbGVBl. S. 550)

Im Hochschulanzeiger der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, dem hochschulinternen Verkündungsblatt, werden Satzungen, Ordnungen und Richtlinien der Hochschule, die nicht im Amtlichen Anzeiger der Freien und Hansestadt Hamburg veröffentlicht werden müssen, bekannt gegeben. Mit dem Datum der Veröffentlichung im Hochschulanzeiger treten die nachfolgenden Satzungen, Ordnungen und Richtlinien in Kraft.

Der Hochschulanzeiger wird auch im Intranet der HAW Hamburg unter „Gesetze und Verordnungen“ veröffentlicht.

Inhaltsverzeichnis:

Seite Inhalt

- S. 2 Dritte Änderung der Fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences)**
- S. 8 Ordnung zur Aufhebung der Zugangsordnung der Fakultät Wirtschaft und Soziales für den Bachelorstudiengang Soziale Arbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg**
- S. 9 Personalveränderungen**

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

vom 6. Juni 2013

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 6. Juni 2013 nach § 108 Absatz 1 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz -HmbHG -vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171), zuletzt geändert am 4. Dezember 2012 (HmbGVBl. S. 510, 518), die vom Fakultätsrat am 02. Mai 2013 beschlossene „Dritte Änderung der Fachspezifischen Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ am Department Medientechnik der Fakultät Design, Medien und Information der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences)“ in der nachstehenden Fassung genehmigt:

§ 1 Geltungsbereich

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

§ 2 Aufbau und Regelstudienzeit

- (1) Die Regelstudienzeit dieses konsekutiven Masterstudienganges beträgt einundeinhalb Jahre. Der Masterstudiengang baut unter anderem auf die Bachelorstudiengänge Media Systems und Medientechnik auf. Die Zulassung zu dem Studiengang wird durch die Auswahlordnung geregelt.
- (2) Die Aufnahme neuer Studierender geschieht jährlich zum Sommersemester.
- (3) Das Studium besteht aus den zwei unabhängigen Teilstudiengängen, Sound–Vision und Games. Im Rahmen der Bewerbung entscheidet sich eine Bewerberin / ein Bewerber verbindlich für einen Teilstudiengang. Ein Wechsel ist nicht möglich.

§ 3 Zweck der Abschlüsse und akademische Grade

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

- (2) Akademischer Grad: Nach erfolgreichem Abschluss des Studiums wird der akademische Grad Master of Arts verliehen.

§ 4 Module und Kreditpunkte

- (1) Das Studium besteht bei Wahl des Teilstudiengangs Sound–Vision aus vier Pflichtmodulen und drei Wahlpflichtmodulen und der Masterarbeit. Im Wahlpflichtbereich (Module 4,5 und 6) müssen zwei der drei angebotenen Module gewählt werden. Bei Wahl des Teilstudiengangs Games müssen alle Module gem. Abs. 2 belegt werden. In den Modulen 4 und 7 des Teilstudiengangs Games müssen je zwei Lehrveranstaltungen absolviert werden. Aus den Modulen 3 und 6 des Teilstudiengangs Games ist neben den Pflichtveranstaltungen jeweils eine weitere Lehrveranstaltung aus dem Bereich Vertiefung 1 und Vertiefung 2 zu absolvieren.

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

Für den Teilstudiengang Sound Vision:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Nr.	Module	Sem	CP	Lehrveranstaltungen	LVA	CP	SWS	GGr.	Prüfungsart	Prüfungsform	Notengewicht			
1	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Kolloquium 1	1	5	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Arbeiten 1	LV	3	2	20*	PL	M oder R oder H	10%			
				Wissenschaftliches Seminar 1	SU	2	1	20						
2	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Kolloquium 2	1	8	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Projekt	SU	5	1	20	PL	M oder R oder H	15%			
				Wissenschaftliches Seminar 2	SU	3	2	20						
3	Theorie	1	17	Ästhetik & Dramaturgie	SU	3	2	20	PL	M oder R oder H	20%			
				Wissenschaftliche Methodik	SU	3	2	20						
				Entrepreneurship	LV	3	2	20*						
				Medienspezifische Ergänzung	SU	2	2	20						
				Ausgew. Kapitel – Wahl von 2 aus 3										
				Wahrnehmung	S	3	2	13,3						

				Human factors / Technology	S	3	2	13,3			
				Akustik	S	3	2	13,3			
Wahl von zwei Modulen aus den Modulen 4, 5, 6											
4	Prozesse / Projekt Sound	2	15	Prozesse A Konzeption Kreation bis Regie Sound	S	5	2	13,3	PL	M oder R oder H	10%
				Prozesse B Durchführung Produktion Sound	S	5	2	13,3			
				Präsentation Sound	KGP	5	1	5			
5	Prozesse / Projekt Vision / Film	2	15	Prozesse A Konzeption Kreation bis Regie Vision / Film	S	5	2	13,3	PL	M oder R oder H	10%
				Prozesse B Durchführung Produktion Vision / Film	S	5	2	13,3			
				Präsentation Vision / Film	KGP	5	1	5			
6	Game Projekt 2 - Entwicklung	2	15	Planung und Definition	SU	5	1	13,3 *	PL	M oder R oder H	10%
				Demo 1 Features	KGP	5	1	5			
				Demo 2 Interface	KGP	5	1	5			
7	Forschungs- projekt	3	10	Projekt, auf die Masterarbeit zielend	KGP	8	1	5	PL	M oder R oder H	15%
				Begleitseminar	SU	2	1	20			
8	Masterarbeit	3	20	Masterarbeit	--	20	0	1	PL	--	20%

*Bei dieser Lehrveranstaltung handelt es sich um eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Teilstudiengang Games.

CP Kreditpunkte

H	Hausarbeit
K	Klausur
KGP	Kleingruppenprojekt
LVA	Lehrveranstaltungsart
LV	Lehrvortrag / Vorlesung
M	Mündliche Prüfung
P	Projekt
PL	Prüfungsleistung
R	Referat
S	Seminar
Sem.	Empfohlenes Semester
SL	Studienleistung
SU	Seminaristischer Unterricht
SWS	Semesterwochenstunden
GrG	maximale Teilnehmerzahl – Gruppengröße

Für den Teilstudiengang Games:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Nr.	Modul	Sem	CP	Lehrveranstaltungen	LVA	CP	SWS	GrG	Prüfungs - art	Prüfungs - form	Notengewichtung			
1	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Kolloquium 1	1	5	Künstlerisches/ Wissenschaftliches Arbeiten 1	LV	3	2	20*	PL	M oder R oder H	10%			
				Wissenschaftliches Seminar 1	SU	2	2	20						
2	Game Projekt 1 GDD	1	10	Design und Dokumentation	KGP	2	1	5	PL	M oder R oder H	10%			
				Gamedesign Parameter	KGP	4	1	5						
				Game Design Development	KGP	4	1	5						
3	Theorie und Vertiefung 1	1	9	Game Theorie	SU	3	2	20	PL	M oder R oder H	10%			
				Game Produktion 1	SU	3	2	20						
				1 Fach aus:										
				Vertiefung 1:Design oder	PS	3	1	10						
				Vertiefung 1:Informatik	PS	3	1	10						
4	Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 1	1	6	2 Fächer aus:										
				Game Konzepte	S	3	2	13,3	SL	M oder R oder H	-			
				Game Anwendungen	S	3	2	13,3						
				Game Spezialisierung	S	3	2	13,3						

5	Game Projekt 2 - Entwicklung	2	15	Planung und Definition	SU	5	1	20*	PL	M oder R oder H	15%
				Demo 1 Features	KGP	5	1	5			
				Demo 2 Interface	KGP	5	1	5			
6	Theorie und Vertiefung 2	2	9	Enterpreneurship	LV	3	2	20*	PL	M oder R oder H	15%
				Game Produktion 2	SU	3	2	20			
				Vertiefung 2: Design oder	PS	3	1	10			
				Vertiefung 2: Informatik	PS	3	1	10			
7	Wahlpflichtfach Konzepte, Anwendungen 2	2	6	2 Fächer aus:				SL	M oder R oder H	-	
				Game Konzepte 2	S	3	2				13,3
				Game Anwendungen 2	S	3	2				13,3
				Game Spezialisierung 2	S	3	2				13,3
8	Games Projekt 3 - Finalisation	3	10	Produktion spielbare Demo	KGP	5	1	5	PL	M oder R oder H	20%
				"Vertical Slice"	KGP	5	1	5			
9	Masterarbeit	3	20	Masterarbeit	--	20	0	1	PL		20%

*Bei dieser Lehrveranstaltung handelt es sich um eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Teilstudiengang Sound -Vision.

CP	Kreditpunkte
H	Hausarbeit
K	Klausur
KGP	Kleingruppenprojekt
LVA	Lehrveranstaltungsart
LV	Lehrvortrag / Vorlesung
M	Mündliche Prüfung
PS	Projektseminar
PL	Prüfungsleistung
R	Referat
S	Seminar
Sem.	Empfohlenes Semester
SL	Studienleistung
SU	Seminaristischer Unterricht
SWS	Semesterwochenstunden
GrG	maximale Teilnehmerzahl – Gruppengröße

(3) Die Modulbelegung und –wahl unterliegt folgenden Regelungen und Voraussetzungen:

Für den Teilstudiengang Sound-Vision gilt, dass die Anmeldung zu den Modulen 4-7 erst nach Bestehen aller Prüfungs- und Studienleistungen der Module 1 und 2 erfolgen kann.

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

- (4) Die Lehrveranstaltungen und Prüfungen werden in der Regel in deutscher Sprache angeboten. Einzelne Lehrveranstaltungen können auf Englisch abgehalten werden. In diesem Fall ist dies vor Veranstaltungsbeginn in geeigneter Weise, zum Beispiel durch Aushang, bekannt zu geben. Die zugeordneten Prüfungen sind dann ebenfalls in Englisch zu erbringen.
- (5) Projekte dürfen in Teilprojekte aufgespalten werden. Es sind maximal 3 Teilprojekte pro Projekt zulässig.

§ 5 Masterarbeit

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

§ 6 Bewertung und Benotung

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

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

Diese Änderung tritt einen Tag nach ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg in Kraft. Sie gilt für alle Studierende, die das Studium ab dem Sommersemester 2012 begonnen haben bzw. beginnen werden.

**Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg, den 6. Juni 2013**

Ordnung zur Aufhebung der Zugangsordnung der Fakultät Wirtschaft und Soziales für den Bachelorstudiengang Soziale Arbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Vom 6. Juni 2013

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 6. Juni 2013 die „Ordnung zur Aufhebung der Zugangsordnung der Fakultät Wirtschaft und Soziales für den Bachelorstudiengang Soziale Arbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg“ nach § 108 Absatz 1 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz vom 18. Juli 2001, zuletzt geändert am 4. Dezember 2012 (HmbGVBl. S. 510, 518), in der nachfolgenden Fassung beschlossen.

§ 1

Die „Zugangsordnung der Fakultät Wirtschaft und Soziales für den Bachelorstudiengang Soziale Arbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg“ vom 14. Juli 2006 (Hochschulanzeiger 1/2006 S. 13) wird zum 31. Mai 2012 aufgehoben.

§ 2

Diese Aufhebungsordnung tritt mit ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger in Kraft.

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg, den 6. Juni 2013