

# STPO-GDIM STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG

Studien- und Prüfungsordnung für den mit dem Grad eines *BACHELOR OF ARTS* (BA) abzuschließenden Studiengang

## Game Design und Interaktive Medien

der

## MU MEDIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Stand: **2021-02-12** (Fassung: 2021-08-10)

## Inhaltsverzeichnis

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| <b>I Allgemeines .....</b>          | <b>3</b> |
| § 1 Geltungsbereich und Inhalt..... | 3        |
| § 2 Zugangsvoraussetzungen .....    | 3        |
| <b>II Studienleistungen .....</b>   | <b>3</b> |
| § 3 Studienzeit.....                | 3        |
| § 4 ECTS-Studienleistungen .....    | 4        |
| § 5 Praktikum .....                 | 5        |
| <b>III Schlussbestimmung .....</b>  | <b>5</b> |
| § 6 Inkrafttreten .....             | 5        |

# I Allgemeines

Auf Grundlage des *Berliner Hochschulgesetzes* (BerlHG) in der Fassung vom 26. Juli 2011 (GVBl. 378 ff.) und der *Rahmenstudien- und -prüfungsordnung* (RStPO-Bachelor) der *MU Media University of Applied Sciences* für Studiengänge, die mit dem Grad eines *Bachelor of Arts* (B. A.) bzw. eines *Bachelor of Science* (B. Sc.) abschließen, erlässt die MU die folgende *Studien- und Prüfungsordnung* für den Bachelor-Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (StPO-GDIM):

## § 1 Geltungsbereich und Inhalt

- 1) Die hier vorgelegte *Studien- und Prüfungsordnung* regelt gemäß § 1 Abs. 3 RStPO-Bachelor die Inhalte, die Gewichtung in Form von ECTS Credit Points und den Verlauf der modularen Studienabschnitte sowie die prüfungsrelevanten Bestimmungen und Verfahren des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (GDIM), der zum akademischen Grad des 'Bachelor of Arts' (B. A.) führt.
- 2) Die vorliegende *Studien- und Prüfungsordnung* wird ergänzt durch das studiengangsspezifische Curriculum, das Folgendes umfasst:
  - Modul-, Zeit-, Studien-/Prüfungsverlaufspläne
  - eine curriculare Skizze zum inhaltlichen und methodischen Aufbau des Studiengangs
  - ein Modulhandbuch mit Erläuterungen zu formalen Aspekten und Inhalten der Module
- 3) Sofern diese studiengangsspezifische *Studien- und Prüfungsordnung* keine eigene Regelung enthält, gelten die entsprechenden Regelungen der *Rahmenstudien- und -prüfungsordnung* für Bachelor-Studiengänge der HMKW.

## § 2 Zugangsvoraussetzungen

- 1) Ein Design-Studium stellt besonders hohe Anforderungen an das kreativ-gestalterische Potenzial. Ergänzend zu den formalen Voraussetzungen des § 1 ZgS-Bachelor und zu den allgemeinen Beschreibungen des Zulassungsverfahrens in § 2 ZgS-Bachelor müssen daher Bewerber/innen für den Bachelorstudiengang *Game Design und Interaktive Medien* in eigens hierfür entwickelten Aufgaben des Aufnahmeverfahrens ihr ästhetisch-analytisches Reflexionsvermögen und ihre Fähigkeit zur produktiv gestalterischen Problemlösung unter Beweis stellen.

# II Studienleistungen

## § 3 Studienzeit

- 1) Die Regelstudienzeit des BA-Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* beträgt gemäß § 4 Abs. 3 RStPO-Bachelor im Vollzeitstudium 7 Semester, inklusive der betrieblichen Praxisphase, der Bachelorarbeit und des abschließenden Prüfungskolloquiums.

- 2) Für diesen Studiengang existiert nur die in Abschnitt 1 definierte ‚klassische‘, nicht-duale Studienform. Anders als für die anderen grundständigen Studiengängen der MU existiert für GDIM weder eine *duale* noch eine *klassisch*<sup>+</sup>-Variante. Der Studiengang wird in Vollzeit und auch in einer Teilzeitform angeboten.
- 3) Die zeitlichen Regelungen zur Verteilung der Module und Teilmodule auf die Semester, die der Zeitplan und der Studienverlaufsplan enthalten, stellen den Regelfall dar. In begründeten Fällen sind Abweichungen von dieser Regelplanung möglich, z. B. eine Verteilung der Module der klassischen Studienvariante auf acht statt sieben Semester (inkl. eines Praktikumssemesters).
- 4) Der Bachelor-Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* kann an allen Standorten der HMWK in einer deutschen und einer englischsprachigen Version durchgeführt werden, abhängig von der Nachfrage. In jedem Fall handelt es sich bei einer englischsprachigen Version nur um eine anderssprachige Variante des gleichen Studiengangs, nicht um einen neuen, eigenständigen Studiengang.

## § 4 ECTS-Studienleistungen

- 1) Gemäß § 5 Abs. 2a) und 2b) RStPO-Bachelor umfasst der 7-semesterige BA-Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* insgesamt Studienleistungen im Umfang von 210 ECTS-Punkten (Credit Points im Rahmen des *European Credit Transfer Systems*). Darin enthalten sind alle Studienleistungen, die im Rahmen des Praktikums, des Verfassens der Bachelorarbeit und des abschließenden Kolloquiums zu erbringen sind.
- 2) Die Gewichtung der Studienleistungen, die sich in der Zuordnung der Credit Points zu Studienabschnitten (Modulen und Teilmodulen) äußert, ist im Studienverlaufsplan festgelegt.
- 3) Alle Modul- und Abschlussprüfungen des BA-Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* erfolgen gemäß den entsprechenden prüfungsrelevanten Paragraphen der allgemeinen *Rahmenstudien- und -prüfungsordnung* für Bachelorstudiengänge der MU. Um den besonderen praktisch-gestalterischen Anforderungen eines Design-Studiums gerecht zu werden, gelten die folgenden Ergänzungen zu den fünf möglichen Prüfungsformen, die in § 6 Abs. 4 RStPO-Bachelor festgelegt sind:
  - a. *Klausuren* erfordern Reproduktions-, Transfer- und Problemlösungsleistungen unter Aufsicht in einem zeitlich relativ eng begrenzten Rahmen. Reine Wissensabfragen sind in einem Design-Studium seltener sinnvoll als in den meisten anderen Studiengängen. Sie bieten sich jedoch zum einen z. B. in Modulen zu Designtheorie oder Programmier-/Scripting an. Zudem können Klausuren gerade in einem Design-Studiengang nicht nur theoretische, sondern auch praktisch-gestalterisch zu lösende Aufgaben enthalten, z. B. die Erstellung von Character- oder Animationsskizzen.
  - b. *Referate* und *Projektpräsentation* können als Vorstellung und Erläuterung eigener Gestaltungsarbeiten oder von praktischen Arbeiten anderer erfolgen.
  - c. Als *Hausarbeiten* und *Projektarbeiten* können Produkte gestaltet werden, deren Entstehungsprozess dokumentiert und deren Ergebnis präsentiert wird.
  - d. *Mündliche Prüfungen* können sich auf gestalterische Arbeiten der Studierenden beziehen, die präsentiert und analytisch-kritisch hinterfragt werden. Die Präsentation ist in der Regel als Dokument abzugeben, und die Befragung kann sich auf die erstellte Designlösung, aber auch auf darüber hinausgehende Modul-inhalte beziehen.

- e. *Portfolioprüfungen* im Fachbereich Design beinhalten in der Regel gestalterische Übungen, eine oder mehrere Präsentationen, schriftliche Konzepte, eine Dokumentation sowie umfangreichere gestalterische Umsetzungen.
- 4) Design-orientierte Studiengänge zeichnen sich im Vergleich zu den meisten anderen Studiengängen durch die hohe Bedeutung praktisch-gestalterischer Kompetenzen aus, ergänzend zu theoretischen Kenntnissen und analytischen Fähigkeiten. Um das Erreichen dieser Lernziele in Hinsicht auf Handwerk und Kreativität, auf funktionale wie ästhetische Problemlösung zu prüfen, muss jede Bachelor-Arbeit des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* sowohl einen theoretisch-reflexiven als auch einen praktisch-gestalterischen Teil besitzen. Es sind also weder rein theoretische noch rein praktische Arbeiten zulässig.
- Für den *Theorieteil* gilt eine Mindestgrenze von 25 Seiten.
  - Der Mindestumfang des *praktischen Arbeitsteils* ist dagegen nicht sinnvoll bestimmbar, da Typ, Medium und Charakter der denkbaren Praxisthemen zu unterschiedlich sind. In jedem Fall ist die praktische Arbeit mit einer *Dokumentation* (zusätzlich zu dem *Theorieteil*) zu ergänzen, die den Designprozess darstellt und das gestaltete Endprodukt beschreibt.

## § 5 Praktikum

- 1) Die erforderliche Mindestdauer des Praktikums im Rahmen des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) beträgt 24 Wochen.
- 2) Begleitend zum Praktikum ist eine schriftliche Hausarbeit ("Praxisarbeit" gemäß § 18 RStPO-Bachelor) als Prüfungsleistung und Erfolgskontrolle zu verfassen.

## III Schlussbestimmung

### § 6 Inkrafttreten

- 1) Diese studiengangspezifische *Studien- und Prüfungsordnung* für den Bachelor-Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) tritt mit Wirkung vom 01. Oktober 2020 für alle Studierenden dieses Studiengangs in Kraft.