

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: 2024-04-08

Inhaltsverzeichnis

I Allgemeines	3
§ 1 Geltungsbereich und Inhalt.....	3
§ 2 Zugangsvoraussetzungen	3
II Studienleistungen	4
§ 3 Studienzeit und Studienformen	4
§ 4 ECTS-Studienleistungen	4
§ 5 Praxisphase.....	5
III Schlussbestimmung	6
§ 6 Inkrafttreten	6

I Allgemeines

Auf Grundlage des *Berliner Hochschulgesetzes* (BerlHG) in der Fassung vom 26. Juli 2011 (GVBl. 378 ff.), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 14. September 2021 (GVBl. S. 1039), 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 HMKW 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, in den folgenden beiden Studienformen:
 - die '*nicht-duale*' Studienform '*klassisch*', die zum akademischen Grad des '*Bachelor of Arts*' (B. A.) führt
 - die '*dual-praxisintegrierende*' Studienform, die zum akademischen Grad des '*Bachelor of Arts*' (B. A.) führt und das Studium mit einer parallelen einschlägigen Arbeitstätigkeit in einem Unternehmen verbindet.Anders als für die sonstigen Bachelor-Studiengänge der HMKW existiert für den Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) weder eine *nicht-duale* '*klassisch*'- noch eine *dual-ausbildungsbegleitende* Variante.
- 2) Die hier 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 und Studienformen

- 1) Die Regelstudienzeit des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) beträgt gemäß § 4 Abs. 3 RStPO-Bachelor in der nicht-dualen ,klassischen' Studienform
 - im Vollzeitstudium: 7 Semester
 - im Teilzeitstudium: 9 SemesterDies gilt inklusive der betrieblichen Praxisphase, der Bachelorarbeit und des abschließenden Prüfungskolloquiums.
- 2) Die Regelstudienzeit des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) beträgt in der dual-praxisintegrierenden Studienform, die das Studium mit einer einschlägigen Arbeitstätigkeit in einem Unternehmen kombiniert, gemäß § 4 Abs. 3 RStPO-Bachelor im Vollzeitstudium 8 Semester und im Teilzeitstudium 10 Semester, jeweils inklusive der betrieblichen Praxiszeiten, der Bachelorarbeit und des abschließenden Prüfungskolloquiums.
- 3) Die zeitlichen Regelungen zur Verteilung der Module und Teilmodule auf die Semester, die der Zeitplan und die Studienverlaufspläne 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* (B. A.) 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. 2 RStPO-Bachelor umfasst der Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) in der nicht-dualen ,klassischen' 7-semesterigen (Vollzeit) bzw. 9-semesterigen (Teilzeit) Studienform insgesamt Studienleistungen im Umfang von 210 ECTS-Punkten (Credit Points im Rahmen des *European Credit Transfer Systems*). Darin enthalten sind jeweils alle Studienleistungen, die im Rahmen des Praktikums, des Verfassens der Bachelorarbeit und des abschließenden Kolloquiums zu erbringen sind.
- 2) Gemäß § 5 Abs. 2 RStPO-Bachelor umfasst der Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) in der dual-praxisintegrierenden 8-semesterigen (Vollzeit, eine Teilzeitform wird hier nicht angeboten) Studienform ebenfalls Studienleistungen im Umfang von insgesamt 210 ECTS-Punkten (Credit Points im Rahmen des *European Credit Transfer Systems*). Darin enthalten sind ebenfalls alle Studienleistungen, die im Rahmen der betrieblichen Praxisprojekte, des Verfassens der Bachelorarbeit und des abschließenden Kolloquiums zu erbringen sind.
- 3) Die Gewichtung der Studienleistungen, die sich in der Zuordnung der Credit Points zu Studienabschnitten (Modulen und Teilmodulen) äußert, ist in den jeweiligen Studienverlaufsplänen der unterschiedlichen Studienformen als Teil des Curriculums dieses Studiengangs festgelegt.

- 4) Alle Modul- und Abschlussprüfungen der *nicht-dualen* und *dualen* Studienform des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) erfolgen gemäß den entsprechenden prüfungsrelevanten Paragraphen der allgemeinen *Rahmenstudien- und -prüfungsordnung* für Bachelorstudiengänge der HMKW. 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:
- 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.
 - Referate* und *Projektpräsentation* können als Vorstellung und Erläuterung eigener Gestaltungsarbeiten oder von praktischen Arbeiten anderer erfolgen.
 - Als *Hausarbeiten* und *Projektarbeiten* können Produkte gestaltet werden, deren Entstehungsprozess dokumentiert und deren Ergebnis präsentiert wird.
 - 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.
 - Portfolioprüfungen* im Fachbereich Design beinhalten in der Regel gestalterische Übungen, eine oder mehrere Präsentationen, schriftliche Konzepte, eine Dokumentation sowie umfangreichere gestalterische Umsetzungen.
- 5) 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 Praxisphase

- Die erforderliche Mindestdauer des Praktikums im Rahmen der *nicht-dualen ‚klassischen‘* Studienform des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) beträgt 24 Wochen.
- Die *dual-praxisintegrierende* Studienform des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) enthält *keine* ein- oder mehrsemestrige Praxisphase, die als Praktikum oder Ausbildung gestaltet wird. Stattdessen arbeiten die Studierenden in dieser Studienform in jedem Semester parallel zum Studium in einem Unternehmen. Die Verzahnung der beiden Lernorte Hochschule und Unternehmen erfolgt v. a. durch die

akademische Betreuung betrieblicher Projekte. Der zeitliche Umfang der Betreuungsstunden in Form von SWS und des erwarteten Workloads in Form von ECTS Credit Points ist dem Studienverlaufsplan und dem Modulhandbuch des Studiengangs zu entnehmen.

- 3) In den beiden Studienformen des Studiengangs *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) ist als qualitätssichernde Maßnahme jeweils zum Abschluss
- des Praktikums (Studienform ‚klassisch‘) bzw.
 - der betrieblichen Praxisprojekte (Studienform ‚dual-praxisintegrierend‘)
- eine Prüfung in Form einer praktischen Hausarbeit abzulegen (als "Praxisarbeit" gemäß § 18 RStPO-Bachelor).

III Schlussbestimmung

§ 6 Inkrafttreten

- 1) Diese studiengangspezifische *Studien- und Prüfungsordnung* für den Bachelor-Studiengang *Game Design und Interaktive Medien* (B. A.) ersetzt die vorherige Fassung vom 01. Oktober 2020.
- 2) Sie tritt mit Wirkung vom 01. Oktober 2022 für alle Studierenden dieses Studiengangs, die zu diesem Termin bereits immatrikuliert sind bzw. ab diesem Termin immatrikuliert werden, in Kraft.