

## **Studienordnung für den Bachelorstudiengang**

### **Game-Design**

an der media Akademie - Hochschule Stuttgart  
Fakultät Design

#### Inhaltsübersicht

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Studienziel
- § 3 Zugangsvoraussetzungen
- § 4 Auswahl und Zulassung
- § 5 Studienbeginn, Regelstudienzeit
- § 6 Aufbau des Studiums
- § 7 Studieninhalte
- § 8 Studienablaufplan
- § 9 Modulhandbuch
- § 10 Tutorien
- § 11 Studienberatung
- § 12 Inkrafttreten

#### Studienablaufplan

## **§ 1 Geltungsbereich**

Diese Studienordnung legt auf der Grundlage der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game-Design an der media Akademie - Hochschule Stuttgart Ziele, Inhalte und Aufbau des Studiums einschließlich des eingeordneten Praxismoduls fest und empfiehlt eine mögliche zeitliche Abfolge des Studienablaufs für die Erlangung des Bachelorgrades „Bachelor of Arts“ (B.A.) als berufsqualifizierendem Hochschulabschluss innerhalb der Regelstudienzeit.

## **§ 2 Studienziel**

Ziel des Studienprogramms ist es, neben den wissenschaftlichen Ansprüchen des Fachs eine anwendungsorientierte Ausbildung für die berufliche Praxis von Absolventen zu vermitteln, die in unterschiedlichen Bereichen verantwortliche Aufgaben wahrnehmen. Auf der Basis eines breiten Fachwissens und verschiedenen Schlüsselkompetenzen sind die Absolventen befähigt, die komplexen Aufgaben ihres Berufsfeldes in ihren ökonomischen, gestalterischen und medientechnischen Dimensionen zu bewältigen und sich an integrierten Designproduktions- und Vermarktungsprozessen im Unternehmen team- und erfolgsorientiert selbständig zu beteiligen.

Ausbildungsziel des Studiengangs Game Design ist es, die Absolventen dazu zu befähigen, mit wissenschaftlichem und praktischem Grundlagenwissen in Grafik- und Mediadesign, Medientechnik und -management sowie Informatik und Unternehmensführung den Beruf des Game Designers auf möglichst allen Gebieten und in den verschiedenen Weisen erfolgreich ausüben zu können. Die Lehrform ist interdisziplinär und bildet den Bereich der Technologie, der Analyse, der Reflektion und ihrer Anwendung sowie die kreativ-gestalterische sowie die organisatorische Seite des Berufs- und Studieninhaltes gleichwertig ab.

Unsere Absolventen und Absolventinnen können Game-Designprojekte selbstständig mit klaren Ergebnis- und Zeitzielen durchführen. Sie beherrschen technische Grundlagen der Informatik und aktuelle Programmierungstools sowie Analyse, Konzeption und moderne Gestaltungs-, Präsentations- und Dokumentationsmethoden. Ihre Teamfähigkeit sowie die Fähigkeit, vernetzt und interdisziplinär zu arbeiten, haben sie in Studien- und Praxisprojekten bewiesen.

Absolventen unseres Studiengangs Game-Design arbeiten in den Bereichen Konzeption und Entwicklung in Studios und Unternehmen des Game-Development oder Industrieunternehmen, die sich Innovationen und Methoden aus dem Game-Sektor zu eigen machen wie z.B. die Automobilindustrie. Dort entwickeln sie Game-basierte Anwendungen für Nutzeroberflächen verschiedenster Art. Sie sind im Design- und Innovationsmanagement tätig.

## **§ 3 Zugangsvoraussetzungen**

(1) Das Studium Game-Design an der media Akademie - Hochschule Stuttgart kann aufnehmen, wer

- die allgemeine Hochschulreife,
- die Fachhochschulreife,
- die fachgebundene Hochschulreife oder
- eine durch Rechtsvorschrift oder von der zuständigen staatlichen Stelle als gleichwertig anerkannte Zugangsberechtigung besitzt.

(2) Staatsangehörige eines anderen Mitgliedstaates der Europäischen Union sind Deutschen gleichgestellt, wenn die für das Studium erforderlichen deutschen Sprachkenntnisse nachgewiesen werden. Bei Angehörigen von Staaten, die nicht Mitglied der Europäischen Union sind und einen ausländischen Bildungsnachweis besitzen, entscheidet das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg über die Gleichwertigkeit.

(3) Bewerber, die eine Berufsausbildung abgeschlossen haben und danach mindestens drei Jahre berufstätig waren, können gemäß § 59 Abs. 1 Gesetz über die Hochschulen in Baden-Württemberg (LHG) die Berechtigung zum Studium an der Interdisziplinären Hochschule auch ohne einen Schulabschluss nach Absatz 1 durch Bestehen einer Zugangsprüfung erwerben. Die Einzelheiten sind in der „Ordnung für die Zugangsprüfung zum Erwerb der Hochschulzugangsberechtigung“ der media Akademie -

Hochschule Stuttgart geregelt.

#### **§ 4 Auswahl und Zulassung**

Die Zulassung erfolgt durch das Immatrikulationsamt der media Akademie - Hochschule Stuttgart. Für die Immatrikulation in den Bachelorstudiengang Game-Design gilt eine Zulassungsbeschränkung. Die Auswahl gemäß § 58 LHG Baden-Württemberg erfolgt auf der Grundlage der Ordnung zur Feststellung der Studiengangbezogenen Eignung.

#### **§ 5 Studienbeginn, Regelstudienzeit**

(1) Das Studium kann jeweils zum Wintersemester und/oder Sommersemester aufgenommen werden, sofern genügend geeignete Bewerbungen vorliegen und nicht andere abweichende Festlegungen vom Fachbereichsrat vorgeschlagen und durch den Senat bestätigt werden.

(2) Die Regelstudienzeit beträgt einschließlich des Praxismoduls sowie der Zeit für die Anfertigung der Bachelorarbeit und deren Verteidigung im Vollzeitstudium sechs Semester und im Teilzeitstudium acht Semester.

#### **§ 6 Aufbau des Studiums**

(1) Das Studium setzt sich im Vollzeitstudium aus sechs und im Teilzeitstudium aus acht theoretischen Studiensemestern einschließlich eines Kreativprojekts (Praktikum) und der Bachelorarbeit zusammen und endet nach Anfertigung der Bachelorarbeit und deren erfolgreichen Bewertung.

(2) Das Leistungspunktsystem entspricht dem Europäischen System zur Anrechnung von Studienleistungen (European Credit Transfer System – ECTS).

(3) Ein Studiengangwechsel innerhalb der Fakultät Design der media Akademie –Hochschule Stuttgart ist bis spätestens zum Ende des 2. Semesters möglich.

1. Der Studiengangwechsel ist formlos schriftlich bei dem betreffenden Lehrstuhl unter Vorlage der nachgewiesenen Prüfungsleistungen anzuzeigen.

2. Der Studiengangwechsel ist mit einer Frist von sechs Wochen zum Ende des laufenden Semesters anzuzeigen.

3. Eine Anerkennung der erbrachten Prüfungsleistungen erfolgt nach Prüfung durch den Prüfungsausschuss der media Akademie – Hochschule Stuttgart.

#### **§ 7 Studieninhalte**

(1) Die Inhalte und Lehrziele der einzelnen Studieninhalte sowie die jeweiligen Voraussetzungen sind dem Studienablaufplan (Anlage) und den Beschreibungen der Studieninhalte zu entnehmen.

#### **§ 8 Studienablaufplan**

(1) Für das Studium gilt der Studienablaufplan (Anlage). Er enthält:

1. die zeitliche Aufteilung der Wochenstunden je Studieninhalt und Semester einschließlich Prüfungsart, Prüfungsdauer, Gewichtung und Credits;

2. die Bezeichnung der Pflicht- und Wahlpflichtmodule sowie die Stundenzahl, die Lehrveranstaltungsart und die Art der Prüfungen;

3. die empfohlene zeitliche Abfolge der Studieninhalte.

Der Studienablauf kann vom Studenten individuell gestaltet werden. Der Student kann weitere Module oder andere als die empfohlenen Studieninhalte belegen, soweit die Voraussetzungen erfüllt sind (Anlage).

(2) Die im Studienablaufplan angebotenen Studieninhalte sind entweder Pflicht-, Wahlpflicht oder Zusatzinhalte:

1. verpflichtend sind die Inhalte des Studienganges, die für alle Studenten verbindlich sind.

2. Wahlpflichtinhalte aus dem Katalog der Wahlpflichtinhalte sind die Studieninhalte des Studienganges,

die alternativ angeboten werden. Die vom Studenten gewählten Studieninhalte werden als Pflichtinhalte behandelt.

3. Zusätzlich gewählte Studieninhalte sind fakultative Lehrangebote, die dem Studenten zur Ergänzung, Vervollkommnung, Vertiefung oder Spezialisierung dienen und freiwillig belegt werden können.

(3) Die Studienordnung kann innerhalb einzelner Studieninhalte Wahlmöglichkeiten vorsehen.

(4) Ein Anspruch darauf, dass alle vorgesehenen studiengangsbezogenen Wahlpflicht und/oder Zusatzinhalte tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. Das gilt auch für Lehrveranstaltungen mit nicht ausreichender Teilnehmerzahl.

### **§ 9 Modulhandbuch**

(1) Mit Beschluss des Fachbereichsrates der Fakultät Design wird für diesen Studiengang ein verbindliches Modulhandbuch erstellt. Dieses muss in Inhalt und Aufbau den Rahmenvorgaben für die Einführung von Leistungspunktsystemen und die Modularisierung von Studiengängen (Beschluss der KMK vom 15.09.2000 i.d.F. vom 22.10.2004) entsprechen.

(2) Im Modulhandbuch ist für jedes Modul eine Modulbeschreibung vorzunehmen, die mindestens enthalten soll:

1. Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls,
2. Lehrformen,
3. Voraussetzungen für die Teilnahme,
4. Verwendbarkeit des Moduls,
5. Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten,
6. Leistungspunkte und Noten,
7. Häufigkeit des Angebotes von Modulen,
8. Arbeitsaufwand,
9. Dauer der Module.

Das Modulhandbuch wird im Internet veröffentlicht.

### **§ 10 Tutorien**

Zur Unterstützung der Studenten, insbesondere der Studienanfänger, aber auch begleitend im Studienablauf und in der Abschlussphase des Studiums, werden Tutorien im Rahmen der vorhandenen Kapazitäten angeboten und durch Aushang im Fachbereich bekannt gemacht.

In Tutorien wird in kleinen Arbeitsgruppen der Stoff von Lehrveranstaltungen unter Anleitung des zuständigen Hochschullehrers anhand von Aufgaben und Fällen vertieft.

### **§ 11 Studienberatung**

Studenten im Vollzeitstudium, die bis zum Beginn des dritten Semesters noch keine Prüfungsleistung erbracht haben, müssen im dritten Semester an einer Studienberatung teilnehmen.

Studenten im Teilzeitstudium, die bis zum Beginn des vierten Semesters noch keine Prüfungsleistung erbracht haben, müssen im vierten Semester an einer Studienberatung teilnehmen.

### **§ 12 Inkrafttreten**

Die Studienordnung tritt mit Wirkung der Eröffnung der media Akademie - Hochschule Stuttgart in Kraft und gilt erstmals für Studenten, die ihr Studium nach Inkrafttreten dieser Ordnung zum Wintersemester 2015/2016 aufgenommen haben. Sie wird im Informationsblatt der Interdisziplinären Hochschule veröffentlicht.