

# HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

## Zugangs- und Zulassungsordnung für den konsekutiven Masterstudiengang

### System Design/Game Design (SD/GD)

im Fachbereich im Fachbereich Gestaltung und Kultur vom 3. Juli 2019<sup>1</sup>  
unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung vom 6. Oktober 2021<sup>2</sup>

#### **nichtamtliche Lesefassung**

(verbindlich sind die in den Amtlichen Mitteilungsblättern der HTW veröffentlichten Fassungen)

#### **Gliederung der Ordnung**

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Auswahlordnung für konsekutive Masterstudiengänge
- § 3 Geltung der Studien- und Prüfungsordnung und der Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design
- § 4 Zugangsvoraussetzungen
- § 5 Frist und Form der Bewerbung
- § 6 Auswahlverfahren
- § 7 Bewertung der berufspraktischen Erfahrungen und der Studienfächer
- § 8 Bewertung der Studienmodule bzw. Studienfächer
- § 9 Inkrafttreten/Veröffentlichung

---

<sup>1</sup> HTW Berlin AMBL. Nr. 15/19 S. 319 ff.

<sup>2</sup> HTW Berlin AMBL. Nr. 32/21 S. 593 ff.

## **§ 1 Geltungsbereich**

Die Vorschriften dieser Ordnung legen die Kriterien und das Verfahren für die Vergabe von Studienplätzen an Studienbewerber\_innen im konsekutiven Masterstudiengang System Design/Game Design fest, die ab dem Sommersemester 2022 an der HTW Berlin im 1. Fachsemester immatrikuliert werden.

## **§ 2 Geltung der Auswahlordnung für konsekutive Masterstudiengänge**

Die Auswahlordnung für konsekutive Masterstudiengänge der HTW Berlin (Auswahlordnung für Masterstudiengänge – AO-Ma) in ihrer jeweils gültigen Fassung ist Bestandteil dieser Ordnung.

## **§ 3 Geltung der Studien- und Prüfungsordnung und der Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design/Game Design**

Die Zugangs- und Zulassungsordnung wird ergänzt durch die Studien- und Prüfungsordnung in der jeweils gültigen Fassung sowie die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung für den konsekutiven Masterstudiengang System Design/Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

## **§ 4 Zugangsvoraussetzungen**

(1) Der Masterstudiengang System Design/Game Design ist konsekutiv zu den Bachelorstudiengängen Game Design und Industrial Design.

(2) Im Übrigen gilt für den Studienzugang § 3 Abs. 1 und Abs. 2 lit. b) AO-Ma. Über die Vergleichbarkeit erster akademischer Abschlüsse entscheidet die Auswahlkommission. Das Verfahren der Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung ist in der Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung in der jeweils gültigen Fassung festgelegt.

## **§ 5 Frist und Form der Bewerbung**

(1) Frist und Form der Bewerbung regelt die Auswahlordnung für konsekutive Masterstudiengänge der HTW Berlin (AO-Ma) in ihrer jeweils gültigen Fassung.

(2) Für die Studienzulassung gemäß § 4 Abs. 2 Buchstabe b) AO-Ma sind ergänzend gegebenenfalls Nachweise zu erbringen über einschlägige berufspraktische Tätigkeiten, insbesondere Praktika, Berufsausbildungen oder eine nach dem ersten berufsqualifizierenden Abschluss ausgeübte Berufstätigkeit sowie über besonderes berufliches, außerberufliches oder außeruniversitäres Engagement.

## § 6 Auswahlverfahren

Die Vergabe der Studienplätze erfolgt nach folgenden Auswahlkriterien:

- a) die Durchschnittsnote des ersten akademischen Hochschulabschlusses als Faktor  $X_1$  und
- b) das Ergebnis der berufspraktischen Erfahrungen mit Bezug zu den Programminhalten des Masterstudienganges System Design/Game Design nach dem ersten akademischen Abschluss als Faktor  $X_2$  und
- c) die gewichtete Bewertung des Studienfaches des vorangegangenen Studiengangs, der über die fachspezifische Motivation und Eignung Auskunft gibt als Faktor  $X_3$ .

Die Auswahl der Bewerber\_innen erfolgt aufgrund der Rangfolge, die sich aus der folgenden Formel ergibt:

$$X = 0,60 (X_1) + 0,20 (X_2) + 0,20 (X_3).$$

## § 7 Bewertung der berufspraktischen Erfahrungen

(1) Die Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrungen mit Bezug zu den Programminhalten des konsekutiven Masterstudienganges System Design/Game Design nach dem ersten akademischen Abschluss gemäß § 6 Satz 1 lit. b) wird nach folgendem Schema bewertet:

Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrung	Note/Faktor $X_2$
Mind. dreijährige, einschlägige berufliche Tätigkeit	1,0
Mind. zweijährige, einschlägige berufliche Tätigkeit	1,6
Mind. einjährige, einschlägige berufliche Tätigkeit	2,6
Mind. sechsmonatige, einschlägige berufliche Tätigkeit oder mind. sechsmonatiges Praktikum im Ausland oder besonderes berufliches, außerberufliches oder außeruniversitäres Engagement	3,6

(2) Erfüllt ein oder eine Bewerber\_in mehrere der angegebenen Festlegungen, so wird diejenige mit der besten Note berücksichtigt. Wird gar keine Festlegung erfüllt, so erfolgt eine Bewertung mit der Note 4,0 im Zulassungsverfahren.

(3) Die Bewertung der Dauer und Spezifikation der berufspraktischen Erfahrung erfolgt durch die Auswahlkommission.

## **§ 8 Bewertung der Studienmodule bzw. Studienfächer**

(1) Die Bewertung des Studienfaches/Studiengangs, der über die fachspezifische Motivation und Eignung Auskunft gemäß § 6 Satz 1 lit. c) gibt, wird nach folgendem Schema vorgenommen:

<b>Studienfächer/Studiengänge</b>	<b>Note/Faktor X<sub>3</sub></b>
Studiengänge Game Design oder Industrial Design	1,0
Sonstige künstlerische Studiengänge, Design-Studiengänge, Architektur	1,6
Informatik-Studiengänge, ingenieurwissenschaftliche Studiengänge, geisteswissenschaftliche Studiengänge	2,6

(2) Werden mehrere Kriterien erfüllt, wird der Studiengang mit dem besten Faktor im Zulassungsverfahren berücksichtigt. Wird kein Kriterium erfüllt, so erfolgt eine Bewertung des Studienfaches mit der Note 4,0 im Zulassungsverfahren.

(3) Die inhaltliche Bewertung der Studienfächer/Studiengänge, bei anderen als den oben genannten, erfolgt durch die Auswahlkommission.

## **§ 9 Inkrafttreten/Veröffentlichung**

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin in Kraft.