



System Design

Master

Kurzübersicht

Abschluss	Master of Arts
Regelstudienzeit	3 Semester
Start	Sommersemester
Unterrichtssprache	Deutsch
Standort	Campus Wilhelminenhof Wilhelminenhofstraße 75A 12459 Berlin
Zugangsvoraussetzungen	• Bachelor-Abschluss in Game Design, Industrial Design oder einem vergleichbaren Studiengang • Eignungstest
Leistungspunkte	90

Das SYSTEM DESIGN Masterprogramm im Studiengang System Design / Game Design vermittelt ein methodenorientiertes, verknüpftes Denken (System Thinking), um sich dynamischen Entwicklungsprozessen und komplexen Problemen zu widmen. Die globalen und regionalen Herausforderungen erfordern ein Verständnis für die wachsende Komplexität von Systemen (ökologische, wirtschaftliche, technologische, politische und soziale) und die vernetzte Betrachtung im interkulturellen Kontext. Der Fokus des SYSTEM DESIGN Masters liegt auf der erweiterten und vertiefenden Vermittlung und Anwendung von interdisziplinären und designorientierten Methodensätzen für den Entwurf, für die Gestaltung und für die technische und technologische Realisation von Produkten, Systemen, Prozessen, Services und interaktiven Systemen gesellschaftlich relevanter Herausforderungen, wie Bildung, Gesundheit, Mobilität u.a..



Mehr Infos über den Studiengang
<https://systemdesign.htw-berlin.de>

Abkürzungsverzeichnis:

Art des Moduls

P: Pflichtfach, WP: Wahlpflichtfach, AWE: Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsfach

Form der Lehrveranstaltung

SL: Seminaristischer Lehrvortrag, PÜ: Praktische Übung, StA: Studioarbeit, PS: (Projekt-) Seminar, MA: Masterarbeit

SWS: Semesterwochenstunden, LP: Leistungspunkte (ECTS)

Module Master 1. Semester		Art	Form	SWS	LP
M1	Methoden und Diskurse	P	PÜ	2	5
IC1	Independent Coursework 1	WP	PS	2	5
PA	Projekt A	WP			16
SPA	System Design Projekt A <u>oder</u>		PS	6	
GPA	Game Design Projekt A		PS	6	
WP	Wahlpflichtmodul	WP			5
SD	System Thinking <u>oder</u>		PÜ	2	
GD	Creative Producing		PÜ	2	
Summe				0/12	31

Module Master 2. Semester		Art	Form	SWS	LP
IC2	Independent Coursework 2	WP	PS	2	5
PB	Projekt B	WP			20
SPB	System Design Projekt B <u>oder</u>		PS	8	
GPB	Game Design Projekt B		PS	8	
AWE1	AWE-Modul 1	WP	PÜ	2	2
AWE2	AWE-Modul 2	WP	PÜ	2	2
Summe				0/14	29

Module Master 3. Semester		Art	Form	SWS	LP
M2	Masterarbeit	P	MA		25
M3	Masterseminar und Abschlusskolloquium	P	PS	2	5
Summe Semester				0/2	30
Summe Studium				0/28	90

Wahlpflichtmodule

1) Fremdsprachen/AWE - Wahlpflichtmodule

Variante 1 (gemäß § 8 Abs. 1):		LP
AWE1	AWE-Modul 1	2
AWE2	AWE-Modul 2	2
Summe		4

Variante 2 (gemäß § 8 Abs. 2):		LP
AWE1	Englisch C1.1 A/W/T oder Englisch C1.2 A/W/T	2
AWE2	AWE-Modul	2
Summe		4

Variante 3 (gemäß § 8 Abs. 3):		LP
AWE1	Englisch C1.1 A/W/T <u>oder</u> Englisch C1.2 A/W/T <u>oder</u> Französisch B2.2 Ws <u>oder</u>	2 + 2 oder 4
+ AWE2	Russisch B2.2 Ws <u>oder</u> Spanisch B2.2 Ws	
Summe		4

Variante 4 (gemäß § 8 Abs. 4):		LP
AWE1	Deutsch als Fremdsprache C1.1 Ws	2 + 2
+ AWE2		oder 4
Summe		4

Angebote für Independent Coursework

Im ersten und zweiten Semester müssen sich die Studierenden selbständig in dem Modul Independent Coursework jeweils einem Themengebiet vertiefend zuwenden. „Independent Coursework“ wird entweder als Individual Study, Supervised Research, Supervised Teaching oder Interdisciplinary Project durchgeführt, die Entscheidung darüber trifft der oder die Prüfer_in.

Individual Study: Studierenden wird eine Leseliste und ggf. Aufgaben zum Selbststudium übergeben.

Supervised Research: Studierenden wird ein selbständig zu untersuchendes Forschungsthema vorgegeben. Sie können an einem Forschungsprojekt der Lehrkraft eingebunden werden.

Supervised Teaching: Studierenden nehmen als Co-Teacher an Lehrveranstaltungen der Lehrkraft in einem Bachelorprogramm teil.

Interdisciplinary Project: Studierende nehmen an Forschungs- oder Entwicklungsprojekten anderer Studiengänge der HTW Berlin oder an anderen Hochschulen aktiv teil.

§ 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.

§ 6 Auswahlverfahren

Die Vergabe der Studienplätze erfolgt nach folgenden Auswahlkriterien:

- a) die Durchschnittsnote des ersten akademischen Hochschulabschlusses als Faktor X₁ 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 X₂ und
 - c) die gewichtete Bewertung des Studienfaches des vorangegangenen Studiengangs, der über die fachspezifische Motivation und Eignung Auskunft gibt als Faktor X₃.
- 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

§ 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:

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