



## Amtliche Bekanntmachung

---

25. Jahrgang

23. September 2019

Nr. 13

---

### **Inhalt:**

Seite

*Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Creative Technologies (CTech) der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (SPO) vom 15.04.2019*

1

**Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Creative Technologies (CTech) der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (SPO)**  
vom 15.04.2019

---

### **Präambel**

Der Fakultätsrat der Fakultät 2 der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF hat aufgrund § 19 Abs. 2 und § 22 Abs. 2 in Verbindung mit § 72 Abs. 2 Nr. 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes (BbgHG) vom 28. April 2014 (GVBl. I/14, Nr. 18), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 20. September 2018 (GVBl. I/18, Nr. 21), die folgende fachspezifische Prüfungs- und Studienordnung erlassen.<sup>1</sup>

### **Inhaltsübersicht**

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Ziele des Studiums
- § 3 Hochschulgrad
- § 4 Dauer, Struktur und Inhalte des Studiums
- § 5 Bewertung der Leistungsnachweise und der Prüfungen
- § 6 Masterarbeit
- § 7 Zeugnis/Urkunde
- § 8 Inkrafttreten/Übergangsbestimmungen

### **§ 1 Geltungsbereich**

Diese Ordnung gilt für das Studium im Masterstudiengang Creative Technologies. Sie ergänzt als fachspezifische Ordnung die Rahmenordnung für Studium und Prüfungen für die Bachelor- und Masterstudiengänge der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (RSP) vom 14.03.2016.

### **§ 2 Ziele des Studiums**

(1) Das Studium im konsekutiven Masterstudiengang Creative Technologies vermittelt den Studierenden vertiefende Kompetenzen in audiovisuellen Medientechnologien und Softwareentwicklung und ihre kreative Anwendung, Gestaltung und Weiterentwicklung. Kompetenzen werden theoretisch, methodisch und praktisch ausgebildet. Studierende werden in die Lage versetzt eine eigenständige kreative Position im Bereich der innovativen audiovisuellen Medienproduktion einzunehmen und diese technisch umzusetzen.

Studienziel ist die Fähigkeit, moderne audiovisuelle Medientechnologien souverän anzuwenden, zu gestalten und weiterzuentwickeln. Die Studierenden lernen es ihre Ideen und interdisziplinäre Projekte zielgerichtet umzusetzen. Sie werden sowohl befähigt, durch ihre technologische Expertise künstlerisch-kreative Gestaltungsprozesse anzuregen als auch technologische Lösungen für künstlerisch-kreative Konzepte zu finden. Weiterhin werden sie in die Lage versetzt, die eigene Arbeit in einem wissenschaftlichen Kontext zu verankern und zu reflektieren.

(2) Der Masterabschluss qualifiziert für eine Promotion sowie für berufliche Tätigkeiten in der technologisch-kreativen Entwicklung, der Beratung und der Leitung von audiovisuellen Medientechnologieprojekten bis hin zur Softwareentwicklung, der Technical Direction und dem Research & Developments. Je nach individueller Befähigung bereitet der Masterabschluss Studierende auf eine Karriere als Medienkünstlerin oder -künstler oder auf eine Laufbahn in der Forschung vor.

---

<sup>1</sup> Genehmigt von der Präsidentin am 05.09.2019

### **§ 3 Hochschulgrad**

Aufgrund der bestandenen Masterprüfung im Masterstudiengang *Creative Technologies* wird der akademische Grad

#### **Master of Arts (M.A.)**

als weiterer berufsqualifizierender Abschluss verliehen.

### **§ 4 Dauer, Struktur und Inhalte des Studiums**

(1) Die Regelstudienzeit des konsekutiven Masterstudiengangs *Creative Technologies* beträgt 4 Semester.

Die ersten beiden Semester sind verpflichtend in Vollzeit (30 Leistungspunkte je Semester) zu absolvieren. Das weitere Studium kann nach schriftlicher Erklärung der/des Studierenden in Teilzeit (halbe Vollzeitsemester, 15 Leistungspunkte je Semester) absolviert werden. Die Studiendauer verlängert sich entsprechend auf 6 Semester. Die Erklärung ist bis spätestens zum Ende der Vorlesungszeit des 2. Fachsemesters im Studierendenbüro & International Office einzureichen.

(2) Das Masterstudium ist modular gegliedert und umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 58 Semesterwochenstunden (SWS) bei einer Gesamtleistung von 120 Leistungspunkten (LP), inklusive der Masterarbeit (27 LP) und des Kolloquiums zur Masterarbeit (3 LP).

(3) Das Masterstudium besteht aus den folgenden Pflichtmodulen, der Masterarbeit und dem Kolloquium zur Masterarbeit:

#### Pflichtmodule

##### Studienmodule

Modul 1: Einführung und Integration (7 LP)

Modul 3: Freies Studium (12 LP)

Modul 4: Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte (7 LP)

Modul 5: Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen (18 LP)

##### Projektmodule

Modul 2: Orientierung und Überblick (9 LP)

Modul 6: Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung (37 LP)

(4) Die Inhalte, Lehrformen, Teilnahmevoraussetzungen, Studienzeitaufwand, Kompetenzerwerb und die zu erbringende/n Prüfungsleistung/en der einzelnen Module sind in den Modulbeschreibungen (Anlage 1) festgelegt.

(5) Der Verlauf des Studiums ist in einem Regelstudienplan (Anlage 2) dargestellt, bei dessen Einhaltung und erfolgreichem Abschluss der Prüfungen das Studium innerhalb der Regelstudienzeit abgeschlossen werden kann.

(6) Von den im Modul 3 Freies Studium insgesamt nachzuweisenden 12 LP sind 6 LP durch die Teilnahme an Lehrveranstaltungen nach Wahl aus dem gesamten Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen zu absolvieren. Die verbleibenden 6 LP sind durch die Teilnahme an Veranstaltungen nach Wahl aus dem Bereich der technischen Gestaltungsmittel aus dem gesamten Angebot der Filmuniversität oder anderer Hochschulen zu absolvieren.

(7) Die Lehrveranstaltungen werden überwiegend in englischer Sprache abgehalten.

## **§ 5 Bewertung der Leistungsnachweise und der Prüfungen**

(1) Die studienbegleitenden Modulprüfungen werden entsprechend der jeweiligen Modulbeschreibung durchgeführt und wie folgt bewertet:

1. bewertet gemäß § 14 Abs. 1 und 2 RSP:

Modul 2: Orientierung und Überblick

Modul 4: Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte

Modul 5: Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen

Modul 6: Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung

2. bewertet gemäß § 14 Abs. 3 RSP:

Modul 1: Einführung und Integration

Modul 3: Freies Studium

(2) Das Gesamtprädikat für die Master-Prüfung wird mit folgender Gewichtung ermittelt:

|  |      |
|--|------|
| Arithmetisches Mittel der Noten der studienbegleitenden Modulprüfungen der Module 2, 4, 5, 6 | 45 % |
| Note des praktischen Teils der Masterarbeit  | 25 % |
| Note des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit   | 25 % |
| Note des Kolloquiums der Masterarbeit  | 5 %  |

(3) Bei hervorragenden Leistungen kann das Gesamtprädikat „mit Auszeichnung“ vergeben werden, wenn der Gesamtdurchschnitt gem. Abs. 2 mindestens 1,3 beträgt.

## **§ 6 Masterarbeit**

(1) Die Masterarbeit besteht aus einem praktischen und einem wissenschaftlichen Teil.

(2) Der praktische Teil der Masterarbeit (11 LP) beinhaltet ein Projekt, das Technologie kreativ und innovativ einsetzt und diese weiterentwickelt oder analysiert. Es dient dem Nachweis, dass die/der Studierende befähigt ist, moderne Technologie in einem interdisziplinären Umfeld zu konzipieren und neuartige technologisch-kreative Medienproduktionen maßgeblich zu gestalten.

(3) Der wissenschaftliche Teil der Masterarbeit (16 LP) soll belegen, dass die/der Studierende die Fähigkeit zum konzeptionellen und kontextualisierenden Diskurs, zur kritischen Reflexion und zur wissenschaftlichen Arbeit besitzt. Der Inhalt soll sich auf den praktischen Teil der Masterarbeit beziehen.

(4) Voraussetzung für die Ausgabe des Themas des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit ist der Nachweis von mindestens 67 Leistungspunkten. Die Anmeldung des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit bedarf der Unterschriften von Betreuer/in, Gutachter/in und Studiendekan/in.

(5) Die Bearbeitungszeit des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit beträgt 13 Wochen (16 LP).

In begründeten Fällen ist auf Antrag der/des Studierenden und Bestätigung durch die Betreuerin/den Betreuer eine Verlängerung von maximal 6 Wochen möglich.

Das Thema darf einmal innerhalb der ersten 4 Wochen zurückgegeben werden.

Der Umfang der Arbeit soll mindestens 30 (80.000 Zeichen) und maximal 80 Seiten (180.000 Zeichen), ohne Inhaltsverzeichnis und Referenzliste, betragen. Zeichen verstehen sich mit Leerzeichen und Fußnoten. Als Layout sind die folgenden oder der entsprechenden Spezifikationen zu verwenden. Schriftart: Times New Roman. Schriftgröße: Text: 12 pt; Fußnoten: 10 pt. Zeilenabstand: Text: 1,5-zeilig; Fußnoten: 1-zeilig. Seitenränder: links 3 cm; rechts 2 cm, oben und unten 2,5 cm.

*Die Arbeit kann durch einen Appendix und audiovisuelle Medien ergänzt werden. Es ist in deutscher und englischer Sprache eine Zusammenfassung von jeweils zwischen 100 und 300 Worten am Anfang der Arbeit einzufügen. Die deutsche und englische Version sollen sich inhaltlich entsprechen.*

(6) *Die Masterarbeit wird in einem Kolloquium (3 LP) verteidigt.*

## **§ 7 Zeugnis/Urkunde**

*Das Zeugnis enthält:*

- *die Noten bzw. Bewertungen sowie die Bezeichnung der studienbegleitenden Module*
- *die Note und den Titel des praktischen Teils der Masterarbeit*
- *die Note und das Thema des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit*
- *die Note des Kolloquiums zur Masterarbeit*
- *das Gesamtprädikat*

*Gleichzeitig mit dem Zeugnis werden der Kandidatin/dem Kandidaten eine Urkunde und das Diploma Supplement mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. In der Urkunde wird der akademische Grad ausgewiesen.*

## **§ 8 Inkrafttreten/Übergangsbestimmungen**

(1) *Diese Ordnung tritt am Tage nach der Veröffentlichung in der Amtlichen Bekanntmachung der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* in Kraft.*

(2) *Für Studierende, die ihr Studium an der Filmuniversität begonnen haben, bevor diese Ordnung in Kraft tritt, gilt die bisher gültige besondere Prüfungsordnung und Studienordnung für den Masterstudiengang Creative Technologies der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* weiter.*

(3) *Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Ordnung im Masterstudiengang Creative Technologies immatrikuliert sind, können den Masterstudiengang Creative Technologies einschließlich aller Wiederholungsprüfungen entweder nach dieser oder der jeweils bisher gültigen besonderen Prüfungsordnung und Studienordnung für den Masterstudiengang Creative Technologies ablegen (Wahlrecht). Ein Wechsel zur vorliegenden Studien- und Prüfungsordnung ist dem Studierendenbüro & International Office - Prüfungen innerhalb von 3 Monaten nach Inkrafttreten bekannt zu geben und dort aktenkundig zu machen. Der Wechsel der Studien- und Prüfungsordnung ist unwiderruflich.*

*Anlage 1: Modulbeschreibungen*

*Anlage 2: Regelstudienplan*

*Anlage 3: Muster Zeugnis, Urkunde, Diploma Supplement*

**Masterstudiengang  
Creative Technologies (CTech)**

**der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF***

**Modulbeschreibungen**

Stand: 15.04.2019

|  | Seite |
|--|-------|
| Modul 1 Einführung und Integration                                     | 2     |
| Modul 2 Orientierung und Überblick                                     | 4     |
| Modul 3 Freies Studium   | 6     |
| Modul 4 Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte                          | 7     |
| Modul 5 Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen | 9     |
| Modul 6 Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung             | 11    |

|   |  |
|---|--|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies, interdisziplinär  |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 1</b><br><b>Einführung und Integration</b><br>Studienmodul  |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Masterkolloquium<br/>3 SWS (3 LP) im 1. Semester</li> <li>– Studiengangsspezifische Einführungen<br/>3 SWS (3 LP) im 1. Semester</li> <li>– Hochschulöffentliche Projektpräsentation<br/>2 x 1 SWS (2 x 0,5 LP) im 1. und 2. Semester</li> </ul>  |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Studiendekan / Studiendekanin  |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 7 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 120 h<br>Eigenstudium: 90 h   |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht  |
| <b>Semester:</b>                        | 1. und 2. Semester   |
| <b>Dauer:</b>                           | 2 Semester   |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich   |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block  |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Zulassung zum Studium  |
| <b>Kompetenzerwerb:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogfähigkeit in Bezug auf gesellschaftliche, künstlerische und technologische Methoden, Haltungen und Ziele</li> <li>– Kenntnis der Fachrichtungen der Hochschule</li> <li>– Fähigkeit zur selbständigen Nutzung der universitätsweiten Infrastruktur</li> <li>– Verständnis für die an der Filmherstellung beteiligten Gewerke</li> <li>– Kenntnisse über den Filmentstehungsprozess</li> <li>– Ganzheitliche Sicht auf moderne audiovisuelle Medientechnologien</li> <li>– Grundlegende und verknüpfende theoretische und praktische Kompetenz in der Anwendung moderner audiovisuelle Medientechnologien</li> <li>– Fähigkeit zu selbständiger studentischer Projektarbeit und Eigeninitiative</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Studieninhalte:</b></p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Verständigung und Austausch zu gesellschaftlichen, künstlerischen und technologischen Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den Studiengängen als Basis künftiger Zusammenarbeit</li> <li>– Anregung und Vermittlung audiovisueller Gestaltungsmöglichkeiten und Technologien an der Hochschule</li> <li>– Umsetzung unterschiedlicher Gestaltungskonzepte mit verschiedenen Technologien</li> <li>– Interdisziplinärer Austausch zur Ästhetik audiovisueller Medien</li> <li>– Studienverlauf, studienganginterne Strukturen und studiengangspezifische Einführungen</li> <li>– Präsentation und Kontextgebung für verschiedene audiovisuelle Medientechnologien des Studiengangs und Diskussion dieser in der Gruppe</li> <li>– Teilnahme an hochschulöffentlichen Projektpräsentationen</li> </ul> |
| <p><b>Lehr- und Lernformen:</b></p>     | <p>Seminar, Übung, Vorlesung</p>  |
| <p><b>Prüfungsleistung/en:</b></p>      | <p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist die Teilnahme an mind. 10 hochschulöffentlichen Projektpräsentationen.</p> <p>Die Prüfungsleistung ist die mündliche Präsentation verschiedener Medientechnologien (Leistungsnachweis "mit Erfolg").</p>   |
| <p><b>Berechnung der Modulnote:</b></p> |   |



|   |  |
|---|--|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies, interdisziplinär  |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 2</b><br><b>Orientierung und Überblick</b><br>Projektmodul  |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Orientierungsprojekt<br/>1 SWS (4 LP) im 1. Semester</li> <li>– Creative Technologies I<br/>4 SWS (3 LP) im 1. Semester</li> <li>– Pitching and Peer Review I<br/>2 SWS (2 LP) im 1. Semester</li> </ul>  |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Professur für Creative Technologies  |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 9 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 105 h<br>Eigenstudium: 165 h  |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht  |
| <b>Semester:</b>                        | 1. Semester  |
| <b>Dauer:</b>                           | 1 Semester   |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich   |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block  |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Zulassung zum Studium  |
| <b>Kompetenzerwerb:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Theoretische und praktische Kompetenz in der kreativen Gestaltung, Anwendung und Weiterentwicklung audiovisueller Medientechnologien</li> <li>– Handlungskompetenz im Bereich des selbstständigen Entwickelns und Forschens<br/>Fähigkeit zur kritischen Analyse und Reflexion des eigenen Werks in verbaler und schriftlicher Form</li> <li>– Fähigkeit zur Präsentation eigener technologisch-wissenschaftlicher Ideen in einem kreativ-praktischen Kontext in verbaler und schriftlicher Form</li> <li>– Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele<br/>Fähigkeit zur eigenen künstlerisch-kreativen Positionierung</li> <li>– Networking-Fähigkeiten</li> </ul> |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Studieninhalte:</b>           | <ul style="list-style-type: none"><li>– Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Projekts mit der Zielsetzung Technologie kreativ einzusetzen und weiterzuentwickeln oder der Analyse von selbiger innerhalb definierter zeitlicher und inhaltlicher Vorgaben</li><li>– Weiterführende Gestaltungs- und Anwendungsmöglichkeiten von audiovisuellen Medientechnologien</li><li>– Präsentation und Diskussion von Ideen und Lösungsansätzen</li><li>– Teamfindung</li><li>– Aktive und passive Teilnahme an studiengangsinernen Pitchings</li></ul> |
| <b>Lehr- und Lernformen:</b>     | Projektarbeit, Einzelunterricht, Seminar, Übung, Kurs   |
| <b>Prüfungsleistung/en:</b>      | <p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist der regelmäßige mündliche Bericht der laufenden Projekte und Projektideen und wöchentliche Hausarbeiten mit schriftlicher oder mündlicher Präsentation.</p> <p>Die Prüfungsleistung ist das Orientierungsprojekt inkl. Präsentation (benoteter Leistungsnachweis).</p>   |
| <b>Berechnung der Modulnote:</b> |   |

|   |   |
|---|---|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies, interdisziplinär   |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 3</b><br><b>Freies Studium</b><br>Studienmodul   |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Freies Studium aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS<br/>2 SWS (2 LP) im 1. und 2 SWS (4 LP) im 2. Semester</li> <li>– Wahlfach aus dem Bereich der technischen Gestaltungsmittel aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS<br/>3 x 2 SWS (3 x 2 LP) im 1., 2. und 3. Semester</li> </ul>  |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Studiendekan / Studiendekanin   |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 12 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 150 h<br>Eigenstudium: 210 h   |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht   |
| <b>Semester:</b>                        | 1., 2. und 3. Semester  |
| <b>Dauer:</b>                           | 3 Semester  |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich  |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block   |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Zulassung zum Studium   |
| <b>Kompetenzerwerb:</b>                 | – Erweiterte Fachkompetenzen in den Interessensfeldern der Studierenden   |
| <b>Studieninhalte:</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Umfang von 6 LP</li> <li>– Freie Wahl von Lehrangeboten der Filmuni oder einer anderen HS zur Vertiefung spezieller, individuell gewählter Fachkenntnisse im Bereich der technischen Gestaltungsmittel im Umfang von 6 LP</li> </ul> |
| <b>Lehr- und Lernformen:</b>            | Projektarbeit, Vorlesung, Übung, Seminar  |
| <b>Prüfungsleistung/en:</b>             | Entsprechend den Vorgaben der Lehrenden (Leistungsnachweise "mit Erfolg")   |
| <b>Berechnung der Modulnote:</b>        |   |

|   |  |
|---|--|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies  |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 4</b><br><b>Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte</b><br>Studienmodul   |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Academic Readings I: Arts &amp; Humanities<br/>1 SWS (2 LP) im 1. Semester</li> <li>– Academic Readings II: Computer Science<br/>1 SWS (2 LP) im 2. Semester</li> <li>– Academic Methodologies<br/>2 SWS (3 LP) im 2. Semester</li> </ul>   |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Studiendekan / Studiendekanin  |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 7 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 60 h<br>Eigenstudium: 150 h   |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht  |
| <b>Semester:</b>                        | 1. und 2. Semester   |
| <b>Dauer:</b>                           | 2 Semester   |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich   |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block  |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Zulassung zum Studium  |
| <b>Kompetenzerwerb:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Spezifisches Wissen über gegenwärtige Themen akademischer und künstlerischer Forschung im Bereich der audiovisuellen Technologien</li> <li>– Spezifisches Wissen über ästhetische, kultur- und medienwissenschaftliche Theorieansätze und Kenntnis über deren historischen und systematischen Zusammenhänge</li> <li>– Fähigkeit zur vertieften Analyse und Diskussion von technologischen, wissenschaftlichen und künstlerischen Veröffentlichungen und Arbeitsbeispielen</li> <li>– Methodenkompetenz zur Planung, Durchführung und Auswertung von akademischen und künstlerischen Forschungsprojekten</li> </ul> |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Studieninhalte:</b>           | <ul style="list-style-type: none"><li>– Untersuchung aktueller und relevanter Ergebnisse akademischer und künstlerischer Forschung in Medieninformatik, Medien- und Kulturwissenschaften, digitaler Medienkunst und Filmproduktion</li><li>– Forschungsmethodologien, spezifische Methoden und analytische Lösungsstrategien</li><li>– Wissenschaftliches Schreiben, Veröffentlichen und Präsentieren</li></ul> |
| <b>Lehr- und Lernformen:</b>     | Vorlesung, Übung, Seminar   |
| <b>Prüfungsleistung/en:</b>      | Die Prüfungsleistungen sind je ein Referat im Rahmen von Academic Readings I & II und eine Hausarbeit inkl. Präsentation im Rahmen von Academic Methodologies (jeweils ein benoteter Leistungsnachweis).  |
| <b>Berechnung der Modulnote:</b> | Academic Readings I & II je 20%, Academic Methodologies 60%   |

|   |   |
|---|---|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies   |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 5</b><br><b>Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen</b><br>Studienmodul   |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Creative Coding I: Design and Communication<br/>3 SWS (4 LP) im 1. Semester</li> <li>– Creative Coding II: Interaction and Interfaces<br/>3 SWS (4 LP) im 2. Semester</li> <li>– Theoretical Backgrounds for Audio and Graphics<br/>3 SWS (4 LP) im 1. Semester</li> <li>– Procedural Generation and Simulation<br/>3 SWS (4 LP) im 2. Semester</li> <li>– Visiting Experts: Workshops and Summerschools<br/>2 x 0,5 SWS (2 x 1 LP) im 1. und 2. Semester</li> </ul> |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Studiendekan / Studiendekanin   |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 18 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 195 h<br>Eigenstudium: 345 h   |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht   |
| <b>Semester:</b>                        | 1. und 2. Semester  |
| <b>Dauer:</b>                           | 2 Semester  |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich  |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block   |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Zulassung zum Studium   |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Kompetenzerwerb:</b></p>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vertiefende theoretische und praktische Kompetenzen im Bereich der audiovisuellen Prozess- und Anwendungsentwicklung</li> <li>– Befähigung zu strukturierten Lösungsstrategien für komplexe Probleme</li> <li>– Fortgeschrittene Programmierfähigkeit und Verständnis von Softwaredesign</li> <li>– Fähigkeit Programmierung als kreatives Werkzeug einzusetzen</li> <li>– Fähigkeit Grafik- und Audioalgorithmen ein- und umzusetzen</li> <li>– Mathematisches Grundverständnis</li> <li>– Vertiefendes spezifisches Wissen über theoretische Hintergründe für Grafik und Audio</li> <li>– Vertiefendes spezifisches Wissen über generative Methoden und Simulationsalgorithmen</li> </ul> |
| <p><b>Studieninhalte:</b></p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programmiermethoden und Algorithmen</li> <li>– Entwicklung von digitalen Grafik-, Audio und interaktiven Anwendungen</li> <li>– Anwendungsentwicklung in einem kreativ-künstlerischem Kontext</li> <li>– Verwendung von relevanten APIs und Bibliotheken</li> <li>– Schnittstellenprogrammierung für Grafik- und Audio-Software</li> <li>– Mathematische Grundlagen für Grafik und Audio</li> <li>– Grafik- und Audioalgorithmen</li> <li>– Prozedurale Generierung und Simulation von Grafik und Audio</li> </ul>  |
| <p><b>Lehr- und Lernformen:</b></p>     | <p>Vorlesung, Übung, Seminar</p>   |
| <p><b>Prüfungsleistung/en:</b></p>      | <p>Prüfungsleistungen sind die Bewertungen wöchentlicher Hausarbeiten mit schriftlicher oder mündlicher Präsentation und eine Projektarbeit (jeweils ein benoteter Leistungsnachweis).</p>   |
| <p><b>Berechnung der Modulnote:</b></p> | <p>Hausarbeiten 50%, Projektarbeit 50%.</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <b>Studiengang / Studiengänge:</b>      | Creative Technologies, interdisziplinär   |
| <b>Modul:</b>                           | <b>Modul 6</b><br><b>Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung</b><br>Projektmodul   |
| <b>Lehrveranstaltung/en:</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Creative Technologies II<br/>10 SWS (33 LP) im 2. und 3. Semester</li> <li>– Pitching and Peer Review II<br/>1 SWS (1 LP) im 2. Semester, 1,5 SWS (1,5 LP) im 3. Semester und<br/>1 SWS (1,5 LP) im 4. Semester</li> </ul>   |
| <b>Modulverantwortung:</b>              | Professur für Creative Technologies   |
| <b>Leistungspunkte (LP):</b>            | 37 LP   |
| <b>Arbeitsaufwand:</b>                  | Präsenzzeit: 202,5 h<br>Eigenstudium: 907,5 h   |
| <b>Modultyp:</b>                        | Pflicht   |
| <b>Semester:</b>                        | 2., 3. und 4. Semester  |
| <b>Dauer:</b>                           | 3 Semester  |
| <b>Häufigkeit des Angebotes:</b>        | jährlich  |
| <b>Veranstaltungsturnus:</b>            | wöchentlich oder im Block   |
| <b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b> | Modul 2   |
| <b>Kompetenzerwerb:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vertiefte Fähigkeiten in der Gestaltung, Anwendung und Entwicklung unterschiedlicher, moderner audiovisueller Technologien</li> <li>– Vertiefte Fähigkeiten in Theorie und Praxis des Anwendungsdesigns und der -Entwicklung in eigenverantwortlicher Projektarbeit</li> <li>– Fähigkeit sowohl zum selbstständigen Forschen und Entwickeln als auch im Team</li> <li>– Erweiterte Fähigkeit zum interdisziplinären Denken und Arbeiten</li> <li>– Fähigkeit zur Analyse projektbezogener Fragestellungen und Entwicklung von passenden technologischen und künstlerisch-kreativen Konzepten</li> <li>– Erweiterte Dialogfähigkeit, interdisziplinäre Fach- und</li> </ul> |



|                                  |  |
|----------------------------------|--|
|                                  | <p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vertiefte Fähigkeit zur Darstellung der eigenen künstlerisch-kreativen Positionierung</li> </ul>   |
| <b>Studieninhalte:</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anwendungsorientierte und/oder Technologie-spezifische Softwareentwicklung</li> <li>- Anwendungsentwicklung für unterschiedliche Zielgeräte, Displays und Plattformen</li> <li>- Ergebnisorientierte Entwicklungsarbeit in einem kreativen Kontext</li> <li>- Weiterführung der erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten mit der Zielsetzung des kreativen und innovativen Einsatzes von Technologie in einem audiovisuellen Kontext</li> <li>- Kollaborative Projektarbeit</li> <li>- In Absprache mit dem Lehrkörper wird eine Aufgabenstellung mit klarer Zielsetzung formuliert, die im vorgegebenen Zeitrahmen realisiert und dokumentiert wird</li> <li>- Die Aufgabe lässt sich in einem größeren Forschungs- und Entwicklungskontext darstellen und soll einen innovativen Charakter haben</li> <li>- Präsentation und Diskussion von Ideen, Lösungsstrategien und prototypischen Umsetzungen</li> <li>- Aktive und passive Teilnahme an studiengang-internen und hochschulöffentlichen Pitchings</li> <li>- Einblicke in die Bereiche Pitchingstrategien, konstruktives Feedback, Zeit-/Projektmanagement und Dokumentationen</li> </ul> |
| <b>Lehr- und Lernformen:</b>     | Projektarbeit, Einzelunterricht, Seminar, Übung, Kurs  |
| <b>Prüfungsleistung/en:</b>      | <p>Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist der regelmäßige mündliche Bericht überlaufende Projekte und Projektideen.</p> <p>Prüfungsleistungen sind Projektarbeiten inkl. Dokumentation (benoteter Leistungsnachweis).</p>   |
| <b>Berechnung der Modulnote:</b> |  |

**M.A. Creative Technologies 15.04.2019**

| Module   | Modultyp | Veranstaltungsart | durch Professur  | Leistungs- SWS |      |      |      |     |      |     |      |     |         |         |     | Art des LN | Leistungs- punkte | SWS |
|--|----------|-------------------|------------------|----------------|------|------|------|-----|------|-----|------|-----|---------|---------|-----|------------|-------------------|-----|
|  |          |                   |                  | 1              |      |      | 2    |     |      | 3   |      |     | 4       |         |     |            |                   |     |
|  |          |                   |                  | SWS            | LP   | SWS  | LP   | SWS | LP   | SWS | LP   | SWS | LP      |         |     |            |                   |     |
| <b>1 Einführung und Integration</b>  |          |                   |                  | 7              | 6,5  | 1    | 0,5  |     |      |     |      |     |         | LN m.E. | 7   | 8          |                   |     |
| Masterkolloquium   | P        | S                 | Interdisz.       | 3              | 3    |      |      |     |      |     |      |     |         |         | 3   | 3          |                   |     |
| Studiengangsspezifische Einführungen   | P        | V, S, Ü           | CTech            | 3              | 3    |      |      |     |      |     |      |     |         |         | 3   | 3          |                   |     |
| Hochschulöffentliche Projektpräsentation   | P        | S                 | Interdisz.       | 1              | 0,5  | 1    | 0,5  |     |      |     |      |     |         |         | 1   | 2          |                   |     |
| <b>2 Orientierung und Überblick</b>  |          |                   |                  | 7              | 9    |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 9   | 7          |                   |     |
| Orientierungsprojekt   | P        | P, E              | CTech            | 1              | 4    |      |      |     |      |     |      |     |         |         | 4   | 1          |                   |     |
| Creative Technologies I  | P        | P, S, Ü           | CTech            | 4              | 3    |      |      |     |      |     |      |     |         |         | 3   | 4          |                   |     |
| Pitching and Peer Review I   | P        | K                 | CTech/Interdisz. | 2              | 2    |      |      |     |      |     |      |     |         |         | 2   | 2          |                   |     |
| <b>3 Freies Studium</b>  |          |                   |                  | 4              | 4    | 4    | 4    | 6   | 2    | 2   | 2    |     |         | LN m.E. | 12  | 10         |                   |     |
| Freies Studium aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS   | WP       | V, S, Ü, P        | Interdisz.       | 2              | 2    | 2    | 4    |     |      |     |      |     |         | LN m.E. | 6   | 4          |                   |     |
| Wahlfach aus dem Bereich der technischen Gestaltungsmittel aus dem gesamten Angebot der Hochschule oder anderer HS | WP       | V, S, Ü, P        | Interdisz.       | 2              | 2    | 2    | 2    | 2   | 2    | 2   | 2    |     |         | LN m.E. | 6   | 6          |                   |     |
| <b>4 Wissenschaftliche Arbeit und Kontexte</b>   |          |                   |                  | 1              | 2    | 3    | 5    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 7   | 4          |                   |     |
| Academic Readings I: Arts & Humanities   | P        | S                 | CTech            | 1              | 2    |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 2   | 1          |                   |     |
| Academic Readings II: Computer Science   | P        | S                 | CTech            |                |      | 1    | 2    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 2   | 1          |                   |     |
| Academic Methodologies   | P        | V, S, Ü           | CTech            |                |      | 2    | 3    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 3   | 2          |                   |     |
| <b>5 Theoretische Hintergründe, Softwareentwicklung und Anwendungen</b>  |          |                   |                  | 6,5            | 9    | 6,5  | 9    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 18  | 13         |                   |     |
| Creative Coding I: Design and Communication  | P        | S, V, Ü           | CTech            | 3              | 4    |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 4   | 3          |                   |     |
| Creative Coding II: Interaction and Interfaces   | P        | S, V, Ü           | CTech            |                |      | 3    | 4    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 4   | 3          |                   |     |
| Theoretical Backgrounds for Audio and Graphics   | P        | S, V, Ü           | CTech            | 3              | 4    |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 4   | 3          |                   |     |
| Procedural Generation and Simulation   | P        | S, V, Ü           | CTech            |                |      | 3    | 4    |     |      |     |      |     |         | bLN     | 4   | 3          |                   |     |
| Visiting Experts: Workshops and Summerschools  | P        | S, V, Ü           | CTech            | 0,5            | 1    | 0,5  | 1    |     |      |     |      |     | LN m.E. | 2       | 1   |            |                   |     |
| <b>6 Fortgeschrittene Projektarbeit und Spezialisierung</b>  |          |                   |                  |                |      | 6    | 9    | 6,5 | 26,5 | 1   | 1,5  |     |         | bLN     | 37  | 13,5       |                   |     |
| Creative Technologies II   | P        | P, S, Ü, E        | CTech/Interdisz. |                |      | 5    | 8    | 5   | 25   |     |      |     |         |         | 33  | 10         |                   |     |
| Pitching and Peer Review II  | P        | K                 | CTech/Interdisz. |                |      | 1    | 1    | 1,5 | 1,5  | 1   | 1,5  |     |         |         | 4   | 3,5        |                   |     |
| Praktischer Teil der Masterarbeit  |          |                   |                  |                |      |      |      |     |      | 1   |      |     |         | bLN     | 11  | 1,7        |                   |     |
| Wissenschaftlicher Teil der Masterarbeit   |          |                   |                  |                |      |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 16  | 0,7        |                   |     |
| Kolloquium   |          |                   |                  |                |      |      |      |     |      |     |      |     |         | bLN     | 3   | 0,1        |                   |     |
| <b>Summen</b>  |          |                   |                  | SWS            | LP   | SWS  | LP   | SWS | LP   | SWS | LP   | SWS | LP      |         |     |            |                   |     |
|  |          |                   |                  | 25,5           | 30,5 | 20,5 | 29,5 | 9,5 | 29,5 | 2,5 | 30,5 |     |         |         |     |            |                   |     |
|  |          |                   |                  |                |      |      |      |     |      |     |      |     |         | LPs     | 120 | 32,5       |                   |     |
|  |          |                   |                  |                |      |      |      |     |      |     |      |     |         | SWSs    | 68  | 120        |                   |     |

Abkürzungen: E = Einzelunterricht, P = Projektarbeit, K = Kurs, S = Seminar, Ü = Übung, V = Vorlesung, LN m.E. = benoteter Leistungsnachweis, bLN = benoteter Leistungsnachweis mit Erfolg (unbenoteter)

|                     |    |      |
|---------------------|----|------|
| benotete LPs (>=46) | 71 | 37,5 |
|---------------------|----|------|

---

## Diploma Supplement

Diese Diploma Supplement-Vorlage wurde von der Europäischen Kommission, dem Europarat und UNESCO/CEPES entwickelt. Das Diploma Supplement soll hinreichende Daten zur Verfügung stellen, die die internationale Transparenz und angemessene akademische und berufliche Anerkennung von Qualifikationen (Urkunden, Zeugnisse, Abschlüsse, Zertifikate, etc.) verbessern. Das Diploma Supplement beschreibt Eigenschaften, Stufe, Zusammenhang, Inhalte sowie Art des Abschlusses des Studiums, das von der in der Originalurkunde bezeichneten Person erfolgreich abgeschlossen wurde. Die Originalurkunde muss diesem Diploma Supplement beigelegt werden. Das Diploma Supplement sollte frei sein von jeglichen Werturteilen, Äquivalenzaussagen oder Empfehlungen zur Anerkennung. Es sollte Angaben in allen acht Abschnitten enthalten. Wenn keine Angaben gemacht werden, sollte dies durch eine Begründung erläutert werden.

---

### 1. ANGABEN ZUM INHABER/ZUR INHABERIN DER QUALIFIKATION

1.1 Familienname(n) / 1.2 Vorname(n)

1.3 Geburtsdatum (TT/MM/JJJJ)

1.4 Matrikelnummer oder Code zur Identifizierung des/der Studierenden (wenn vorhanden)

### 2. ANGABEN ZUR QUALIFIKATION

2.1 Bezeichnung der Qualifikation und (wenn vorhanden) verliehener Grad (in der Originalsprache)

Master of Arts (M.A.)

2.2 Hauptstudienfach oder -fächer für die Qualifikation

Creative Technologies

2.3 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung, die die Qualifikation verliehen hat (in der Originalsprache)

Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

Universität / staatlich

2.4 Name und Status (Typ/Trägerschaft) der Einrichtung (falls nicht mit 2.3 identisch), die den Studiengang durchgeführt hat (in der Originalsprache)

2.5 Im Unterricht / in der Prüfung verwendete Sprache(n)

Deutsch und Englisch

Datum der Zertifizierung:

---

Vorsitzende/ Vorsitzender der Prüfungskommission

**3. ANGABEN ZU EBENE UND ZEITDAUER DER QUALIFIKATION**

## 3.1 Ebene der Qualifikation

Weiterer berufsqualifizierender Abschluss

## 3.2 Offizielle Dauer des Studiums (Regelstudienzeit) in Leistungspunkten und/oder Jahren

120 ECTS-Leistungspunkte, 2 Jahre inklusive aller Studien- und Prüfungsleistungen

## 3.3 Zugangsvoraussetzung(en)

- Ein abgeschlossenes B.Sc.- oder B.A.-Studium oder ein vergleichbarer Abschluss in den Fachrichtungen Medieninformatik, Informatik, Medientechnologien, Digitale Medien, Interaction/Experience Design, Mediendesign oder einem vergleichbaren Studiengang jeweils mit nachgewiesenen technologischen Kenntnissen mit modernen audiovisuellen Medientechnologien.
- Eine studiengangsbezogene technologische sowie künstlerische Eignung.
- Ausreichende Kenntnisse der englischen Sprache.
- von ausländischen Studienbewerber/innen, die die schulische Hochschulzugangsberechtigung nicht an einer deutschsprachigen Einrichtung erworben haben, die DSH-1 oder ein äquivalentes Sprachzeugnis entsprechend des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen

**4. ANGABEN ZUM INHALT DES STUDIUMS UND ZU DEN ERZIELTEN ERGEBNISSEN**

## 4.1 Studienform

Vollzeitstudium

## 4.2 Lernergebnisse des Studiengangs

der Absolvent\*in hat breites Wissen über die Theorie, Anwendung und Weiterentwicklungsmöglichkeiten moderner audiovisueller Medientechnologien und über die Schnittstellen der verschiedenen Softwareprodukte und Datenformate für die Medienproduktion. Die/der Absolvent\*in hat vertieftes Wissen in einem selbstgewählten Schwerpunkt aus dem Themenbereich der kreativen Technologien.

der Absolvent\*in hat die Fähigkeiten zur Entwicklung, (kreativen) Gestaltung, Anpassung, Optimierung und Erprobung von IT- und Medientechnologien für die Medienproduktion. Die/der Absolvent\*in kann Software, Prozesse, Schnittstellen und Pipelines konzipieren und entwickeln und moderne Hardware einsetzen. Die/der Absolvent\*in kann IT- und Medientechnologien evaluieren, in Kontexte bringen und in Hinblick auf die Realisierung audio-visueller Medienprojekte reflektieren.

rende auf dem vermittelten Wissen und den erworbenen Fähigkeiten hat die/der Absolvent\*in vertiefte praktische und theoretische Kompetenzen als eigenständige Persönlichkeit im Bereich der Entwicklung, Gestaltung und Evaluierung audiovisueller Medientechnologien für Medienprojekte, vor allem in der Film-, Kunst- und Unterhaltungsbranche, tätig zu sein.

## 4.3 Einzelheiten zum Studiengang, individuell erworbene Leistungspunkte und erzielte Noten

Siehe Transkript und Prüfungszeugnis

## 4.4 Notensystem und, wenn vorhanden, Notenspiegel

Siehe Transkript

## 4.5 Gesamtnote (in Originalsprache)

Note

Für die Gesamtnote werden das arithmetische Mittel der Noten der Module 2, 4, 5, 6 mit 45 Prozent, die Note des praktischen Teils der Masterarbeit mit 25 Prozent, die Note des wissenschaftlichen Teils der Masterarbeit mit 25 Prozent und die Note des Kolloquiums zur Masterarbeit mit 5 Prozent gewertet.

## 5. ANGABEN ZUR BERECHTIGUNG DER QUALIFIKATION

### 5.1 Zugang zu weiterführenden Studien

Der Abschluss qualifiziert für die Promotion.

### 5.2 Zugang zu reglementierten Berufen (sofern zutreffend)

Die Absolvent\*innen verfügen über alle Kompetenzen der Creative Technologies, die sie zu beruflicher Tätigkeit in der Film-, Kunst- und Unterhaltungsbranche sowie allgemein in der Produktion audiovisueller Medien/-technologien qualifiziert. Ihre Kompetenz ermöglicht es ihnen, in Produktionsteams den Einsatz von moderner IT, Hard- und Software (potentiell kreativ) zu konzipieren und zu gestalten, Software für spezifische Aufgaben zu entwickeln und anzupassen und das Zusammenwirken verschiedener Bereiche des Produktionsprozesses, die IT und Medientechnologien erfordern, zu koordinieren. Mögliche Berufe sind also die des/der Softwareentwickler\*in, Creative Technologists, Medien Designer\*in, Medienkünstler\*in und die des/der Manager\*in in audiovisuellen Medienproduktionen.

## 6. WEITERE ANGABEN

### 6.1 Weitere Angaben

Angaben des Studierenden z. B. Auslandsaufenthalte während des Studiums, Leonardo

### 6.2 Weitere Informationsquellen

Internetseite der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*: [www.filmuniversitaet.de](http://www.filmuniversitaet.de)

## 7. ZERTIFIZIERUNG DES DIPLOMA SUPPLEMENTS

Dieses Diploma Supplement nimmt Bezug auf folgende Original-Dokumente:  
Urkunde über die Verleihung des Grades vom [Datum]  
Prüfungszeugnis vom [Datum]  
Transkript vom [Datum]

Datum der Zertifizierung:

---

Offizieller Stempel/Siegel

Vorsitzende/ Vorsitzender der Prüfungskommission

## 8. ANGABEN ZUM NATIONALEN HOCHSCHULSYSTEM

Die Informationen über das nationale Hochschulsystem auf den folgenden Seiten geben Auskunft über die Qualifikation und den Status der Institution, die sie vergeben hat.

**8. INFORMATIONEN ZUM HOCHSCHULSYSTEM IN DEUTSCHLAND<sup>1</sup>**

**8.1 Die unterschiedlichen Hochschulen und ihr institutioneller Status**

Die Hochschulausbildung wird in Deutschland von drei Arten von Hochschulen angeboten.<sup>2</sup>

- *Universitäten*, einschließlich verschiedener spezialisierter Institutionen, bieten das gesamte Spektrum akademischer Disziplinen an. Traditionell liegt der Schwerpunkt an deutschen Universitäten besonders auf der Grundlagenforschung, so dass das fortgeschrittene Studium vor allem theoretisch ausgerichtet und forschungsorientiert ist.

- *Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW)* konzentrieren ihre Studienangebote auf ingenieurwissenschaftliche technische Fächer und wirtschaftswissenschaftliche Fächer, Sozialarbeit und Design. Der Auftrag von angewandter Forschung und Entwicklung impliziert einen praxisorientierten Ansatz und eine ebensolche Ausrichtung des Studiums, was häufig integrierte und begleitete Praktika in Industrie, Unternehmen oder anderen einschlägigen Einrichtungen einschließt.

- *Kunst- und Musikhochschulen* bieten Studiengänge für künstlerische Tätigkeiten an, in Bildender Kunst, Schauspiel und Musik, in den Bereichen Regie, Produktion und Drehbuch für Theater, Film und andere Medien sowie in den Bereichen Design, Architektur, Medien und Kommunikation.

Hochschulen sind entweder staatliche oder staatlich anerkannte Institutionen. Sowohl in ihrem Handeln einschließlich der Planung von Studiengängen als auch in der Festsetzung und Zuerkennung von Studienabschlüssen unterliegen sie der Hochschulgesetzgebung.

**8.2 Studiengänge und -abschlüsse**

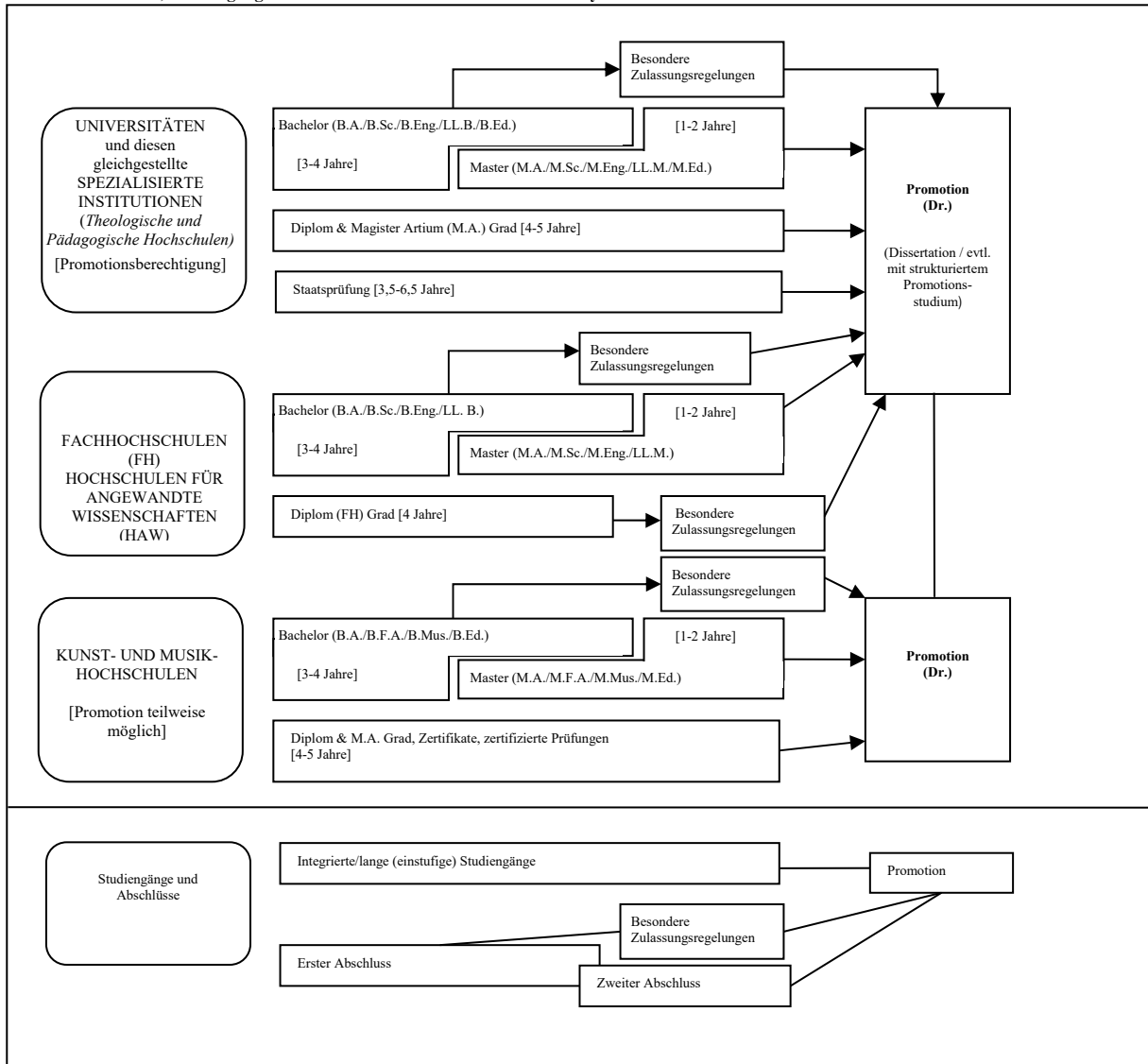
In allen Hochschularten wurden die Studiengänge traditionell als integrierte „lange“ (einstufige) Studiengänge angeboten, die entweder zum Diplom oder zum Magister Artium führten oder mit einer Staatsprüfung abschlossen.

Im Rahmen des Bologna-Prozesses wird das einstufige Studiensystem sukzessive durch ein zweistufiges ersetzt. Seit 1998 wurden in fast allen Studiengängen gestufte Abschlüsse (Bachelor und Master) eingeführt. Dies soll den Studierenden mehr Wahlmöglichkeiten und Flexibilität beim Planen und Verfolgen ihrer Lernziele bieten sowie Studiengänge international kompatibler machen.

Die Abschlüsse des deutschen Hochschulsystems einschließlich ihrer Zuordnung zu den Qualifikationsstufen sowie die damit einhergehenden Qualifikationsziele und Kompetenzen der Absolventinnen und Absolventen sind im Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (HQR)<sup>3</sup> beschrieben. Die drei Stufen des HQR sind den Stufen 6, 7 und 8 des Deutschen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (DQR)<sup>4</sup> und des Europäischen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (EQR)<sup>5</sup> zugeordnet.

Einzelheiten s. Abschnitte 8.4.1, 8.4.2 bzw. 8.4.3. Tab. 1 gibt eine zusammenfassende Übersicht.

**Tab. 1: Institutionen, Studiengänge und Abschlüsse im Deutschen Hochschulsystem**



### 8.3 Anerkennung/Akkreditierung von Studiengängen und Abschlüssen

Um die Qualität und die Vergleichbarkeit von Qualifikationen sicherzustellen, müssen sich sowohl die Organisation und Struktur von Studiengängen als auch die grundsätzlichen Anforderungen an Studienabschlüsse an den Prinzipien und Regelungen der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder (KMK) orientieren.<sup>6</sup> Seit 1999 existiert ein bundesweites Akkreditierungssystem für Bachelor- und Masterstudiengänge, nach dem alle neu eingeführten Studiengänge akkreditiert werden. Akkreditierte Studiengänge sind berechtigt, das Qualitätssiegel des Akkreditierungsrates zu führen.<sup>7</sup>

### 8.4 Organisation und Struktur der Studiengänge

Die folgenden Studiengänge können von allen drei Hochschularten angeboten werden. Bachelor- und Masterstudiengänge können nacheinander, an unterschiedlichen Hochschulen, an unterschiedlichen Hochschularten und mit Phasen der Erwerbstätigkeit zwischen der ersten und der zweiten Qualifikationsstufe studiert werden. Bei der Planung werden Module und das Europäische System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS) verwendet, wobei einem Semester 30 Kreditpunkte entsprechen.

#### 8.4.1 Bachelor

In Bachelorstudiengängen werden wissenschaftliche Grundlagen, Methodenkompetenz und berufsbezogene Qualifikationen vermittelt. Der Bachelorabschluss wird nach 3 bis 4 Jahren vergeben.

Zum Bachelorstudiengang gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Bachelor abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.<sup>8</sup>

Studiengänge der ersten Qualifikationsstufe (Bachelor) schließen mit den Graden Bachelor of Arts (B.A.), Bachelor of Science (B.Sc.), Bachelor of Engineering (B.Eng.), Bachelor of Laws (LL.B.), Bachelor of Fine Arts (B.F.A.), Bachelor of Music (B.Mus.) oder Bachelor of Education (B.Ed.) ab. Der Bachelorgrad entspricht der Qualifikationsstufe 6 des DQR/EQR.

#### 8.4.2 Master

Der Master ist der zweite Studienabschluss nach weiteren 1 bis 2 Jahren. Masterstudiengänge können nach den Profiltypen „anwendungsorientiert“ und „forschungsorientiert“ differenziert werden. Die Hochschulen legen das Profil fest.

Zum Masterstudiengang gehört eine schriftliche Abschlussarbeit. Studiengänge, die mit dem Master abgeschlossen werden, müssen gemäß dem Studienakkreditierungsstaatsvertrag akkreditiert werden.<sup>9</sup>

Studiengänge der zweiten Qualifikationsstufe (Master) schließen mit den Graden Master of Arts (M.A.), Master of Science (M.Sc.), Master of Engineering (M.Eng.), Master of Laws (LL.M.), Master of Fine Arts (M.F.A.), Master of Music (M.Mus.) oder Master of Education (M.Ed.) ab. Weiterbildende Masterstudiengänge können andere Bezeichnungen erhalten (z.B. MBA).

Der Mastergrad entspricht der Qualifikationsstufe 7 des DQR/EQR.

#### 8.4.3 Integrierte „lange“ einstufige Studiengänge: Diplom, Magister Artium, Staatsprüfung

Ein integrierter Studiengang ist entweder mono-disziplinär (Diplomabschlüsse und die meisten Staatsprüfungen) oder besteht aus einer Kombination von entweder zwei Hauptfächern oder einem Haupt- und zwei Nebenfächern (Magister Artium). Das Vorstudium (1,5 bis 2 Jahre) dient der breiten Orientierung und dem Grundlagentraining im jeweiligen Fach. Eine Zwischenprüfung (bzw. Vordiplom) ist Voraussetzung für die Zulassung zum Hauptstudium, d.h. zum fortgeschrittenen Studium und der Spezialisierung. Voraussetzung für den Abschluss sind die Vorlage einer schriftlichen Abschlussarbeit (Dauer bis zu 6 Monaten) und umfangreiche schriftliche und mündliche Abschlussprüfungen. Ähnliche Regelungen gelten für die Staatsprüfung. Die erworbene Qualifikation entspricht dem Master.

- Die Regelstudienzeit an *Universitäten* beträgt bei integrierten Studiengängen 4 bis 5 Jahre (Diplom, Magister Artium) oder 3,5 bis 6,5 Jahre (Staatsprüfung). Mit dem Diplom werden ingenieur-, natur- und wirtschaftswissenschaftliche Studiengänge abgeschlossen. In den Geisteswissenschaften ist der entsprechende Abschluss in der Regel der Magister Artium (M.A.). In den Sozialwissenschaften variiert die Praxis je nach Tradition der jeweiligen Hochschule. Juristische, medizinische und pharmazeutische Studiengänge schließen mit der Staatsprüfung ab. Dies gilt in einigen Ländern auch für Lehramtsstudiengänge.

Die drei Qualifikationen (Diplom, Magister Artium und Staatsprüfung) sind akademisch gleichwertig und auf der Qualifikationsstufe 7 des DQR/EQR angesiedelt. Sie bilden die formale Voraussetzung zur Promotion. Weitere Zulassungsvoraussetzungen können von der Hochschule festgelegt werden, s. Abschnitt 8.5.

- Die Regelstudienzeit an *Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW)* beträgt bei integrierten Studiengängen 4 Jahre und schließt mit dem Diplom (FH) ab. Dieses ist auf der Qualifikationsstufe 6 des DQR/EQR angesiedelt. Qualifizierte Absolventinnen und Absolventen von Fachhochschulen/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften können sich für die Zulassung zur Promotion an promotionsberechtigten Hochschulen bewerben, s. Abschnitt 8.5.

- Das Studium an *Kunst- und Musikhochschulen* ist in seiner Organisation und Struktur abhängig vom jeweiligen Fachgebiet und der individuellen Zielsetzung. Neben dem Diplom- bzw. Magisterabschluss gibt es bei integrierten Studiengängen Zertifikate und zertifizierte Abschlussprüfungen für spezielle Bereiche und berufliche Zwecke.

### 8.5 Promotion

Universitäten, gleichgestellte Hochschulen sowie einige Fachhochschulen (FH)/Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW) und einige Kunst- und Musikhochschulen sind promotionsberechtigt. Formale Voraussetzung für die Zulassung zur Promotion ist ein qualifizierter Masterabschluss (Fachhochschulen und Universitäten), ein Magisterabschluss, ein Diplom, eine Staatsprüfung oder ein äquivalenter ausländischer Abschluss. Entsprechende Abschlüsse von Kunst- und Musikhochschulen können in Ausnahmefällen (wissenschaftliche Studiengänge, z.B. Musiktheorie, Musikwissenschaften, Kunst- und Musikpädagogik, Medienwissenschaften) formal den Zugang zur Promotion eröffnen. Besonders qualifizierte Inhaber eines Bachelorgrades oder eines Diploms (FH) können ohne einen weiteren Studienabschluss im Wege eines Eignungsfeststellungsverfahrens zur Promotion zugelassen werden. Die Universitäten bzw. promotionsberechtigten Hochschulen regeln sowohl die Zulassung zur Promotion als auch die Art der Eignungsprüfung. Voraussetzung für die Zulassung ist außerdem, dass das Promotionsprojekt von einem Hochschullehrer als Betreuer angenommen wird. Die Promotion entspricht der Qualifikationsstufe 8 des DQR/EQR.

### 8.6 Benotungsskala

Die deutsche Benotungsskala umfasst üblicherweise 5 Grade (mit zahlenmäßigen Entsprechungen; es können auch Zwischennoten vergeben werden): „Sehr gut“ (1), „Gut“ (2), „Befriedigend“ (3), „Ausreichend“ (4), „Nicht ausreichend“ (5). Zum Bestehen ist mindestens die Note „Ausreichend“ (4) notwendig. Die Bezeichnung für die Noten kann in Einzelfällen und für die Promotion abweichen.

Außerdem findet eine Einstufungstabelle nach dem Modell des ECTS-Leitfadens Verwendung, aus der die relative Verteilung der Noten in Bezug auf eine Referenzgruppe hervorgeht.

### 8.7 Hochschulzugang

Die Allgemeine Hochschulreife (Abitur) nach 12 bis 13 Schuljahren ermöglicht den Zugang zu allen Studiengängen. Die Fachgebundene Hochschulreife ermöglicht den Zugang zu allen Studiengängen an Fachhochschulen, an Universitäten und gleichgestellten Hochschulen, aber nur zu bestimmten Fächern. Das Studium an Fachhochschulen ist auch mit der Fachhochschulreife möglich, die in der Regel nach 12 Schuljahren erworben wird. Der Zugang zu Studiengängen an Kunst- und Musikhochschulen und entsprechenden Studiengängen an anderen Hochschulen sowie der Zugang zu einem Sportstudiengang kann auf der Grundlage von anderen bzw. zusätzlichen Voraussetzungen zum Nachweis einer besonderen Eignung erfolgen.

Beruflich qualifizierte Bewerber und Bewerberinnen ohne schulische Hochschulzugangsberechtigung erhalten eine allgemeine Hochschulzugangsberechtigung und damit Zugang zu allen Studiengängen, wenn sie Inhaber von Abschlüssen bestimmter, staatlich geregelter beruflicher Aufstiegsfortbildungen sind (zum Beispiel Meister/in im Handwerk, Industriemeister/in, Fachwirt/in (IHK), Betriebswirt/in (IHK) und (HWK), staatlich geprüfte/r Techniker/in, staatlich geprüfte/r Betriebswirt/in, staatlich geprüfte/r Gestalter/in, staatlich geprüfte/r Erzieher/in). Eine fachgebundene Hochschulzugangsberechtigung erhalten beruflich qualifizierte Bewerber und Bewerberinnen mit einem Abschluss einer staatlich geregelten, mindestens zweijährigen Berufsausbildung und i.d.R. mindestens dreijähriger Berufspraxis, die ein Eignungsfeststellungsverfahren an einer Hochschule oder staatlichen Stelle erfolgreich durchlaufen haben; das Eignungsfeststellungsverfahren kann durch ein nachweislich erfolgreich absolviertes Probestudium von mindestens einem Jahr ersetzt werden.<sup>10</sup>

Die Hochschulen können in bestimmten Fällen zusätzliche spezifische Zulassungsverfahren durchführen.

### 8.8 Informationsquellen in der Bundesrepublik

- Kultusministerkonferenz (KMK) (Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland); Graurheindorfer Str. 157, D-53117 Bonn; Tel.: +49(0)228/501-0; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [hochschulen@kmk.org](mailto:hochschulen@kmk.org)
- Zentralstelle für ausländisches Bildungswesen (ZAB) als deutsche NARIC; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [zab@kmk.org](mailto:zab@kmk.org)
- Deutsche Informationsstelle der Länder im EURYDICE-Netz, für Informationen zum Bildungswesen in Deutschland; [www.kmk.org](http://www.kmk.org); E-Mail: [eurydice@kmk.org](mailto:eurydice@kmk.org)
- Hochschulrektorenkonferenz (HRK); Leipziger Platz 11, D-10117 Berlin, Tel.: +49 30 206292-11; [www.hrk.de](http://www.hrk.de); E-Mail: [post@hrk.de](mailto:post@hrk.de)
- „Hochschulkompass“ der Hochschulrektorenkonferenz, enthält umfassende Informationen zu Hochschulen, Studiengängen etc. ([www.hochschulkompass.de](http://www.hochschulkompass.de))

- 
- 1 Die Information berücksichtigt nur die Aspekte, die direkt das Diploma Supplement betreffen.
  - 2 Berufsakademien sind keine Hochschulen, es gibt sie nur in einigen Bundesländern. Sie bieten Studiengänge in enger Zusammenarbeit mit privaten Unternehmen an. Studierende erhalten einen offiziellen Abschluss und machen eine Ausbildung im Betrieb. Manche Berufsakademien bieten Bachelorstudiengänge an, deren Abschlüsse einem Bachelorgrad einer Hochschule gleichgestellt werden können, wenn sie vom Akkreditierungsrat akkreditiert sind.
  - 3 Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.02.2017).
  - 4 Deutscher Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (DQR), Gemeinsamer Beschluss der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, der Wirtschaftsministerkonferenz und des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 15.11.2012). Ausführliche Informationen unter [www.dqr.de](http://www.dqr.de).
  - 5 Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Europäischen Rates zur Einrichtung des Europäischen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen vom 23.04.2008 (2008/C 111/01 – Europäischer Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen – EQR).
  - 6 Musterrechtsverordnung gemäß Artikel 4 Absätze 1 – 4 Studienakkreditierungsstaatsvertrag (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.12.2017).
  - 7 Staatsvertrag über die Organisation eines gemeinsamen Akkreditierungssystems zur Qualitätssicherung in Studium und Lehre an deutschen Hochschulen (Studienakkreditierungsstaatsvertrag) (Beschluss der KMK vom 08.12.2016) In Kraft getreten am 01.01.2018.
  - 8 Siehe Fußnote Nr. 7.
  - 9 Siehe Fußnote Nr. 7.
  - 10 Hochschulzugang für beruflich qualifizierte Bewerber ohne schulische Hochschulzugangsberechtigung (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 06.03.2009).