

# Busch – Blatt 1 / 2018

vom 15. Mai 2018

---

Herausgegeben

im Auftrag des Rektors  
der Hochschule für Schauspielkunst  
„Ernst Busch“ Berlin

Schnellerstraße 104  
12439 Berlin  
Telefon: 030/75 54 17 - 0  
Telefax: 030/75 54 17 - 175

---

**Inhalt:**

**Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang „Spiel und Objekt“ an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in der Fassung vom 02. Mai 2018**

# **Studien- und Prüfungsordnung**

für den Masterstudiengang „Spiel und Objekt“  
an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch  
in der Fassung vom 02. Mai 2018

Auf Grund des § 71 Abs. 1 S. 1 Nr. 1, Abs. 2 des Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin (Berliner Hochschulgesetz – BerlHG) in der Fassung vom 26. Juli 2011 (GVBl. S. 378), zuletzt geändert durch Gesetz vom 30. Juni 2017 (GVBl. 338), in Verbindung mit § 6 Nr. 5 der Reformsatzung der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ (HfS) hat der Akademische Senat der HfS am 02. Mai 2018 folgende Studien- und Prüfungsordnung erlassen. Sie wurde am 03. Mai 2018 von der Hochschulleitung bestätigt.

## **Inhaltsübersicht**

### **1. Abschnitt: Einleitende Vorschriften**

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Gegenstand und Ziele des Studiums

### **2. Abschnitt: Studium**

- § 3 Studienbeginn, Studiumumfang
- § 4 Gliederung des Studiums
- § 5 Modularisierung
- § 6 Anmeldung zu und erfolgreiches Abschließen von Modulen, Leistungsnachweise und Leistungspunkte, Studienabschluss
- § 7 Bildung der Abschlussnote
- § 8 Hochschulgrad, Zeugnis, Diploma Supplement

### **3. Abschnitt: Prüfungen**

- § 9 Prüfungen
- § 10 Prüfungsausschuss
- § 11 Benotung von Modulen, Begründung von Prüfungsentscheidungen, Prüfungsprotokoll

### **4. Abschnitt: Masterprojekt**

- § 12 Anmeldung und Zulassung zum Masterprojekt, Mentorinnen und Mentoren
- § 13 Masterprojekt
- § 14 Prüfungskommission
- § 15 Benotung des Masterprojekts

### **5. Abschnitt: Schlussbestimmungen**

- § 16 Inkrafttreten, Außerkrafttreten

## **Anlagen:**

- 1. Studienplan Spiel und Objekt

2. Modulbeschreibungen Spiel und Objekt
3. Leistungspunkteplan Spiel und Objekt
4. Zeugnismuster
5. Urkundenmuster

## **1. Abschnitt: Allgemeine Vorschriften**

### § 1 Geltungsbereich

Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt in Verbindung mit der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch (HfS) in der jeweils geltenden Fassung und enthält die fachspezifischen Besonderheiten des Masterstudiengangs „Spiel und Objekt“ an der HfS.

### § 2 Gegenstand und Ziele des Studiums

Der Masterstudiengang „Spiel und Objekt“ beschäftigt sich in Lehre und Forschung mit zeitgenössischen theatralen Ereignissen an der Schnittstelle von Darstellung, Objekt, neuen Medien und sozialen Strukturen.

Lehrziel ist Kompetenz in Konzeption und Durchführung komplexer medial unterstützter Theaterereignisse sowohl in leitender als auch in unterstützender Funktion.

## **2. Abschnitt: Studium**

### § 3 Studienbeginn, Studienumfang

(1) Der Studiengang beginnt alle zwei Jahre zum Wintersemester (WS), beginnend im WS 2018/19.

(2) Der gesamte Studienaufwand (Präsenzzeit und Selbststudium) wird durch ein Leistungspunktesystem abgebildet. Das Studium umfasst insgesamt 120 Leistungspunkte und in der Regel 30 Leistungspunkte pro Semester. Einem Leistungspunkt liegt eine Gesamtarbeitsleistung von 30 Arbeitsstunden zugrunde.

(3) Die Regelstudienzeit beträgt einschließlich des Masterprojekts 4 Semester. Sie umfasst pro Studienjahr eine Unterrichtszeit von 30 Wochen sowie 15 Wochen Selbststudium in der vorlesungsfreien Zeit.

#### § 4 Gliederung des Studiums

(1) Das Studienangebot ist wie folgt gegliedert:

(a) Das erste Fachsemester ist veranstaltungsintensiv und gruppenorientiert und legt die Basis für die künstlerisch-praktischen Arbeiten im zweiten Fachsemester.

(b) Das dritte Fachsemester ist veranstaltungsintensiv und gruppenorientiert. In diesem Semester liegt der Schwerpunkt auf der Entwicklung neuer Theatermittel und künstlerischer Forschung, informiert durch vorangegangene künstlerisch-praktische Arbeiten und in Vorbereitung auf das Masterprojekt.

(c) Das vierte Fachsemester dient der Erarbeitung des Masterprojekts mit praktischem und schriftlichem Anteil.

(2) Die vorlesungsfreie Zeit ist dem Selbststudium in Form von künstlerisch-wissenschaftlichen Recherchen sowie der Mitarbeit an szenischen Projekten gewidmet.

(3) Der Erwerb überfachlicher Kompetenzen ist integraler Bestandteil des Masterstudiengangs „Spiel und Objekt“. In jedem Semester besteht die Möglichkeit, ausgewiesene Kurse anderer Studienrichtungen der HfS Ernst Busch zu belegen. Diese werden von der jeweiligen Studiengangsleitung festgelegt. Während der Regelstudienzeit sind insgesamt 4 Semesterwochenstunden dieser Kurse zu belegen, wofür insgesamt 6 Leistungspunkte erworben werden können.

#### § 5 Modularisierung

(1) Der Studiengang ist in Studieneinheiten (Module) gegliedert, die entsprechend ihrem Arbeitsaufwand mit Leistungspunkten versehen sind. Die Module bilden Lehr- und Lerneinheiten, die sich aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen sowie dem dazugehörigen Selbststudium und Prüfungen zusammensetzen. Näheres ergibt sich aus den Modulbeschreibungen (Anlage 2).

(2) Der Studiengang „Spiel und Objekt“ umfasst folgende Module:

SpiO 1: Soziale Architektur I (6 LP)

SpiO 2: Design und Technologie I (6 LP)

SpiO 3: Theorie und Praxis (15 LP)

SpiO 4: Hybride Formen (12 LP)

SpiO 5: freies Projekt (15 LP)

SpiO 6: Soziale Architektur II (6 LP)

- SpiO 7: Design und Technologie II (6 LP)
- SpiO 8: Gestaltungsprojekt (12 LP)
- SpiO 9: Kulturmanagement (6 LP)
- SpiO 10: Masterprojekt (30 LP)
- SpiO 11: Interdisziplinäres Arbeiten (6 LP)

(3) Von den o.g. Modulen bietet das Modul SpiO4 die Wahlvertiefung erzählendes Theater bzw. partizipatives Theater. Von diesen beiden Wahlvertiefungen muss – je nach eigener Schwerpunktsetzung – eine belegt werden.

(4) Von den o.g. Modulen bietet das Modul SpiO 11 als Wahlpflichtangebot im Interesse eines interdisziplinären Studiums die Möglichkeit, Angebote aus anderen Fachrichtungen der HfS zu belegen. Diese Angebote werden von der Studiengangsleitung als Wahlpflichtmöglichkeiten konzipiert.

(5) Die Modulbeschreibungen (Anlage 2) enthalten folgende Angaben zu jedem Modul:

- Titel und Nummer des Moduls
- Zuordnung zu einem Semester
- Modultyp
- Dauer des Moduls
- Häufigkeit des Angebots
- Teilnahmevoraussetzungen
- Lehrinhalte und Qualifikationsziele
- Lehr- und Lernformen
- Anzahl der für das Modul vorgesehenen Leistungspunkte
- Voraussetzungen für die Vergabe der Leistungspunkte
- die Angabe, ob das Modul benotet wird
- sofern das Bestehen einer Prüfung erforderlich ist: Art und Umfang der Prüfungsleistung sowie die Anzahl der möglichen Wiederholungen im Falle des Nichtbestehens
- Arbeitsaufwand
- Verwendbarkeit des Moduls

## § 6 Anmeldung zu und erfolgreiches Abschließen von Modulen, Leistungsnachweise und Leistungspunkte, Studienabschluss

(1) Bei der Immatrikulation bzw. bei der Rückmeldung melden sich die Studierenden im Referat für Studienangelegenheiten und beim Prüfungsausschuss zu den für das jeweilige Semester vorgesehenen Modulen an. Der Prüfungsausschuss prüft anhand des bisherigen Studienverlaufs, ob alle Teilnahmevoraussetzungen vorliegen. Ist dies nicht der Fall, so kann der Prüfungsausschuss die Teilnahme unter der Auflage gestatten, dass die noch fehlenden Teilnahmevoraussetzungen spätestens zum Ende des Semesters, für das die Rückmeldung erfolgen soll, nachgewiesen werden.

(2) Mit dem erfolgreichen Abschluss der Module weisen die Studierenden das Erreichen der Lernziele nach. Ein Modul ist erfolgreich abgeschlossen, wenn die Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten erfüllt und gegebenenfalls erforderliche Prüfungsleistungen des Moduls mit mindestens „ausreichend“ bewertet sind. Die genauen Anforderungen ergeben sich aus den jeweiligen Modulbeschreibungen (Anlage 2).

(3) Ist ein Modul erfolgreich abgeschlossen, wird dies sowie die Bewertung einer gegebenenfalls erforderlichen Prüfungsleistung durch die Lehrenden in der Leistungsübersicht zusammen mit den vorgesehenen Leistungspunkten vermerkt und dem zentralen Prüfungsamt zeitnah mitgeteilt.

(4) Das Studium ist abgeschlossen, wenn alle für das Studium notwendigen Module, einschließlich der Masterprüfung am Studienende, erfolgreich absolviert sind. Wird das Studium nicht abgeschlossen, so erhalten Studierende auf Antrag vom zentralen Prüfungsamt eine Bescheinigung, die die abgeschlossenen Module einschließlich der erreichten Leistungspunkte und Noten sowie die noch fehlenden Module aufführt. Wurde eine Prüfung endgültig nicht bestanden, so wird dies in der Bescheinigung vermerkt.

## § 7 Bildung der Abschlussnote

Die Gesamtnote für den Studienabschluss wird durch den Prüfungsausschuss aus den Modulnoten errechnet, wobei die Modulnoten nach den für die entsprechenden Module ausgewiesenen Leistungspunkten gewichtet werden.

### § 8 Hochschulgrad, Zeugnis, Diploma Supplement

(1) Aufgrund der bestandenen Masterprüfung wird der Hochschulgrad „Master of Arts“ (M.A.) verliehen.

(2) Das mit Erfolg absolvierte Studium wird mit der Verleihung des in Abs. 1 genannten akademischen Titels auf einem Zeugnis bescheinigt. Darüber hinaus weist das Zeugnis als Leistungsübersicht („Transcript of Records“) folgende Daten aus:

- alle Module einschließlich der erreichten Leistungspunkte und ggf. Noten,
- das Thema der schriftlichen und den Titel der praktischen Abschlussarbeit,
- die Abschlussnote.

(3) Die Urkunde wird mit einer in deutscher und englischer Sprache verfassten Anlage verbunden, die den Hochschulgrad nach national und international gebräuchlichen Standards erläutert (Diploma Supplement). Das Diploma Supplement enthält insbesondere folgende Angaben:

- Zugangsvoraussetzungen,
- Name der Hochschule sowie deren Trägerschaft,
- Dauer des Studiums,
- Qualifikationsprofil,
- Studienaufbau (Module),
- Notensystem und entsprechende Noten.

### **3. Abschnitt: Prüfungen**

#### § 9 Prüfungen

(1) Die Module werden in der Regel mit einer einheitlichen Prüfung abgeschlossen. Die Anmeldung zur Teilnahme an einem Modul beinhaltet gleichzeitig die Anmeldung zur Modulprüfung.

(2) Über die Zulassung zur Prüfung entscheidet der Prüfungsausschuss auf Grundlage einer regelmäßigen Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls.

(3) Die Prüfungen erfolgen studienbegleitend. Sie finden in der Regel am Ende des Moduls statt. Die Modulbeschreibung kann jedoch vorsehen, dass die Prüfungen bereits modulbegleitend zu einem Zeitpunkt durchgeführt werden, in dem das Erreichen der Qualifikationsziele des Moduls beurteilt werden kann.

(4) Der Prüfungsausschuss bestellt die Prüferinnen und Prüfer unter Berücksichtigung der §§ 26 Abs. 1 und 30 Abs. 1 der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung.

(5) Bei hochschulöffentlichen mündlichen oder praktischen Prüfungen kann die Prüferin bzw. der Prüfer die Zuhörerzahl bzw. die Zuschauerzahl begrenzen. Die Hochschulöffentlichkeit erstreckt sich nicht auf die Beratung und Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse.

(6) Werden Prüfungen als Gruppenprüfung durchgeführt, müssen die Einzelleistungen der Prüfungskandidatinnen und -kandidaten eindeutig abgrenzbar und bewertbar sein.

#### § 10 Prüfungsausschuss

Für die Organisation der Prüfungen und die durch die Rahmenstudien- und -prüfungsordnung zugewiesenen Aufgaben ist der Prüfungsausschuss zuständig, dessen Zusammensetzung, Amtszeit und Beschlussverfahren sich aus der Studien- und Prüfungsordnung des Studienganges „Zeitgenössische Puppenspielkunst“ in der jeweils geltenden Fassung ergeben.

#### § 11 Benotung von Modulen, Begründung von Prüfungsentscheidungen, Prüfungsprotokoll

(1) Benotete Module werden mit den in der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung vorgegebenen Noten bewertet. Besteht eine Prüfung aus mehreren Prüfungsteilen, so kann eine ungenügende Bewertung durch eine positive Bewertung des anderen Prüfungsteils ausgeglichen werden.

(2) Nehmen mehrere Personen eine Prüfung gleichzeitig ab, so bewerten sie die Leistung mit den in der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung vorgegebenen Noten per arithmetischem Mittel.

(3) Jede Bewertung einer Prüfungsleistung ist zu begründen. Die Bewertung schriftlicher Prüfungen hat schriftlich zu erfolgen.

(4) Über die Prüfung ist ein Protokoll gemäß der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung zu fertigen.

(5) Die Ergebnisse mündlicher und praktischer Modulprüfungen werden unverzüglich nach der Prüfung, bei schriftlichen Prüfungen bis spätestens drei Wochen nach dem Prüfungstermin festgestellt, den Studierenden, dem Prüfungsausschuss und dem zentralen Prüfungsamt mitgeteilt.



#### **4. Abschnitt: Masterprojekt**

##### § 12 Anmeldung und Zulassung zum Masterprojekt, Mentorinnen und Mentoren

(1) Der Antrag auf Zulassung zum studienabschließenden Modul ist bis zum Ende des dritten Fachsemesters schriftlich an den Prüfungsausschuss zu richten. Dem Antrag sind folgende Unterlagen beizufügen:

1. der Nachweis der Immatrikulation an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch für den Masterstudiengang „Spiel und Objekt“,
2. der Nachweis über einen erfolgreichen Studienverlauf mit einer Zusammenstellung der erfolgreich abgeschlossenen Module, die einen ordnungsgemäßen Ablauf des Studiums erkennen lässt.

(2) Der Prüfungsausschuss entscheidet über die Zulassung. Die Entscheidung wird den Studierenden zu Beginn des 4. Semesters bekannt gegeben.

(3) Die Studierenden werden bei der Vorbereitung und Umsetzung ihres szenischen Masterprojekts sowie bei der Anfertigung der schriftlichen Arbeit jeweils von ihrer Mentorin bzw. ihrem Mentor betreut. Mit der Anmeldung zum Masterprojekt schlagen die Studierenden ihre Mentorin bzw. ihren Mentor vor, die bzw. der vom Prüfungsausschuss zu bestätigen ist.

(4) Das Masterprojekt soll in der Regel mit allen Teilen bis zum Ende des vierten Fachsemesters abgeschlossen werden.

##### § 13 Masterprojekt

(1) Die Prüfung des Abschlussmoduls Masterprojekt besteht aus folgenden Komponenten:

- der erfolgreichen Produktion einer künstlerischen Arbeit, die zur öffentlichen Aufführung kommt (künstlerisches Masterprojekt),
- einer schriftlichen Hausarbeit von mindestens und in der Regel 20 Seiten (2.000 Zeichen pro Seite), aber nicht mehr als 50 Seiten (Masterarbeit), sowie
- einem abschließendem Prüfungsgespräch mit der Prüfungskommission über das Masterprojekt und die Masterarbeit von 60 Minuten Dauer (Verteidigung).

(2) Der Bearbeitungszeitraum der Masterarbeit beträgt zwei Monate. Der Anfertigungsbeginn sowie der Abgabetermin werden vom Prüfungsausschuss dokumentiert. Die Arbeit ist beim Vorsitz des Prüfungsausschusses in zweifacher Ausfertigung abzugeben. Bei der Abgabe ist schriftlich zu versichern, dass die Arbeit selbständig verfasst wurde und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt wurden. Wird die Arbeit nicht fristgerecht abgegeben, gilt sie als mit „nicht ausreichend“ bewertet, es sei denn, es werden triftige Gründe vorgebracht.

(3) Im Einzelfall kann der Prüfungsausschuss die Bearbeitungszeit auf begründeten Antrag bei Vorliegen triftiger Gründe um höchstens zwei Monate verlängern. Der Antrag ist vor dem regulären Abgabetermin schriftlich beim Prüfungsausschuss zu stellen. Im Fall von Prüfungsunfähigkeit durch Krankheit wird die Bearbeitungszeit entsprechend verlängert.

(4) Die Bewertung der Arbeit soll so rechtzeitig erfolgen, dass die Verleihung des akademischen Grades zwölf Wochen nach ihrer Abgabe erfolgen kann. Das abschließende Prüfungsgespräch ist innerhalb dieses Zeitraums durchzuführen.

#### § 14 Prüfungskommission

(1) Für die Masterprüfungen bestellt der Prüfungsausschuss jeweils eine Prüfungskommission. Diese besteht aus einer hauptamtlichen Lehrperson des Studienganges, die zugleich den Vorsitz innehat, sowie einer weiteren prüfungsberechtigten Person. Die Mentorin bzw. der Mentor (§ 12 Abs. 3) kann mit beratender Stimme als drittes Mitglied an den Sitzungen der Prüfungskommission teilnehmen.

(2) Die Prüfungskommission hat die Aufgabe, die vorgeschriebenen Prüfungen abzunehmen.

(3) Die Bestellung zu Prüferinnen und Prüfern soll in geeigneter Form bekanntgegeben werden. Ein kurzfristig vor Beginn der Prüfung aus zwingenden Gründen notwendig werdender Wechsel einer Prüferin bzw. eines Prüfers ist zulässig.

#### § 15 Benotung des Masterprojekts

(1) Alle Teile des Masterprojekts werden von den beiden Mitgliedern der Prüfungskommission jeweils selbständig mit den in der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung vorgegebenen Noten bewertet. Die Noten der Prüfungsteile im Masterprojekt ergeben sich abweichend von § 11 Abs. 2 aus dem arithmetischen Mittel der Bewertungen.

(2) Die Gesamtnote des Masterprojekts setzt sich zu 70% aus der Note des künstlerischen Masterprojektes und zu jeweils 15 % aus der Masterarbeit sowie der Verteidigung zusammen.

### **5. Abschnitt: Schlussbestimmungen**

#### § 16 Inkrafttreten, Außerkrafttreten

Diese Satzung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung im Mitteilungsblatt der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Kraft.

# Studienplan Master „Spiel und Objekt“

Legende:

<b>Semester</b>
<b>Module</b>
Kursname
<b>Modul im Wintersemester</b>
Kursname
<b>Kapazitäten:</b>
Kein Angebot in zeitgenössische Puppentheaterkunst
* Stunden aus Kapazitäten im Fach Kultursociologie
* Stunden aus Kapazitäten im Fach digitale Medien
3. Semester Puppentheaterkunst
4. Semester Puppentheaterkunst
<b>Kapazitätshorizont</b>

	1	2	3	4
<b>1</b>	Soziale Architektur I * Soziale Architektur I - 4SWS, 6 LP		Soziale Architektur II * Soziale Architektur II - 4SWS, 6 LP	
<b>2</b>	Design und Technologie I * Design und Technologie I - 4SWS, 6 LP		Design und Technologie II * Design und Technologie II - 4SWS, 6 LP	
<b>3</b>	Technik und Praxis Neue Medien und Gesellschaft - 3SWS, 3 LP Etablierte Dramaturgie - 4SWS, 6 LP * Spiel und Theater - 4SWS, 6 LP	Hybride Formen Wahlrecht partizipatives Theater 8 SWS, 12 LP	Gedächtnisprojekt Medienwissenschaft - 6SWS, 6 LP Koloniale Technologie - 2SWS, 3 LP	Masterprojekt Masterarbeit 20 LP * Kolloquium - 1SWS, 2 LP
<b>4</b>		These Projekt * Labor Freie Formen - 1 SWS, 15 LP	Kulturmanagement Kulturmanagement (15) - 4SWS, 6 LP	
<b>5</b>	<b>Interdisziplinäre Projekte</b>			
<b>6</b>	Interdisziplinäres Abseifen – Wirkung und Rezeption des Abseifens (10SWS) (6LP) Teilprojekte: vier Kurse anderer Studienschichten der HTF Einmalbuch zu belegen Choreografieprojekt, Animation, Laborprojekt zum Erzeugnis, Projekt, Literaturprojekt, Präsentation, Literaturprojekt, Präsentation, Choreografieprojekt			
<b>Summe SWS/ LP minimum:</b>	18 SWS, 27 LP	9 SWS, 27 LP	20 SWS, 30 LP	1 SWS, 30 LP
<b>Summe SWS/ LP maximum mit "Interdisziplinärem Abseifen":</b>	22 SWS, 33 LP	13 SWS, 33 LP	24 SWS, 36 LP	5 SWS, 36 LP

Anlage 2: Modulbeschreibungen

Modul SpiO 1	Modultitel: <b>Soziale Architektur I</b>	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	In einem Workshop entwerfen und bauen Studierende des Masterstudienganges unter Leitung von Dozentinnen und Dozenten mit internationaler Erfahrung im Bereich social architecture einen Ort auf dem Campus der HfS "Ernst Busch", der im weiteren Studienverlauf als Arbeits- Sozial- oder Präsentationsraum genutzt werden kann. Ziel ist, durch temporäre Architektur und deren Nutzung innerhalb des Studienganges eine Auseinandersetzung mit dem Thema Raum, Nachhaltigkeit und damit zusammenhängenden sozialen Strukturen auch über die Workshopzeit hinaus zu etablieren. Im Verlauf des Kurses wird der Kontext auf Nachhaltigkeit hin untersucht und dient als Labor für kommunizierende Dinge/Objekte.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse von Räumen als kontextualisierende soziale Strukturen</li> <li>• praktische handwerkliche Fähigkeiten in Bau und Architektur öffentlicher, temporärer Orte</li> <li>• Untersuchung der sozialen Situationen etabliert durch einen gestalteten öffentlichen Raum</li> <li>• Reflektion von Teamarbeit und Gruppendynamiken in der Entstehung sozialer Architektur und deren Wirken auf den ortsspezifischen Kontext</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Workshop	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt"	
Verwendbarkeit	Handwerkliche Fähigkeiten in der Konstruktion großer Objekte, Analyse für Bühnenbau in eigenen künstlerischen Arbeiten	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit. Das Modul wird nicht benötet.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 2	Modultitel: Design und Technologie I	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Das Lehrangebot Design und Technologie bereitet die handwerkliche Grundlage für einen versierten und sicheren Umgang mit neuen Technologien und den von diesen erschlossenen ästhetischen Räumen. Lehrinhalte umfassen sowohl Grundlagen in Programmierung von Hard- und Software (Processing, OpenFrameworks, Arduino, Xbee), als auch Diskussion und Analyse von medial unterstützten Projekten aus Kunst und Theater.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmieren in Java (Processing) und C (Arduino)</li> <li>• Grundlegende Konzepte von Computer Vision und Hardware Sensoren</li> <li>• Grundlagen in Video- und Audioverarbeitung</li> <li>• Konzeption und Programmieren eigener digitaler Werkzeuge</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt"	
Verwendbarkeit	Objekte und Versuchsanordnungen für „Grundlagen Animation“ in zeitgenössischer Puppenspielkunst. Entwicklung von Werkzeugen und Infrastruktur für eigene und externe szenische Arbeiten.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat, sowie Ausarbeitung und Vorstellung einer eigenen Konzeption. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist ein fertiger Software/Hardware Prototyp.	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 3	Modultitel: <b>Theorie und Praxis</b>	Umfang: 10 SWS Leistungspunkte: 15 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	<p>Im diesem Modul werden theoretische Grundlage und Einordnung des gesellschaftlichen Umgangs mit Technologie in soziologischen und medientheoretischen Strukturen diskutiert und in praktischen Seminaren auf Erzähl- und Interaktionsformen hin untersucht. Studierende gewinnen einen fundierten Einblick in den zeitgenössischen Kontext von Technologie, Kunst und Soziologie, diskutieren aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen vor dem Hintergrund theoretischer Grundlagen und Texte und entwickeln Projektskizzen zur Umsetzung der besprochenen theoretischen Konzepte.</p>	
Lehrinhalte	<p>neue Medien und Gesellschaft:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untersuchung der gesellschaftlichen Kontexte neuer Medien und Technologien</li> <li>• Historische Einordnung technischer und medialer Entwicklungen</li> <li>• Verständnis der Beziehung zwischen künstlerischem Ausdruck und gesellschaftlicher Gegenwart</li> </ul> <p>erzählende Dramaturgie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen Methodik zum dramatischen Bühnenerzählen mit Objekten und Darstellenden</li> <li>• Zusammenspiel von Figur und Objekt</li> <li>• Grundlagen der Übertragung eines Textes auf Bühnengeschehen</li> </ul> <p>Spiel und Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodik für soziales Spieledesign</li> <li>• Grundlagen iteratives Arbeiten</li> <li>• Grundlagen Partizipation durch Objekte</li> </ul> <p>Seminar, Gruppenarbeit, Projektskizze</p>	
Lehr- und Lernformen		
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt"	
Verwendbarkeit	Historisches Verständnis von Medientheorie und Einordnung theatraler Vorgänge in theoretische Diskurse.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat und Hausarbeit. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung sind die in den Kursen entwickelten Projektskizzen.	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen zweimal wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	450 Stunden (90 Stunden Neue Medien und Gesellschaft, 180 Std. je Erzählende Dramaturgie und Spiel und Theater)	
Dauer	Ein Semester	
Häufigkeit	Zu Beginn des Studiums zum Wintersemester.	

Modul SpiO 4	Modultitel: Hybride Formen	Umfang: 8 SWS Leistungspunkte: 12 LP
Modultyp	Wahlpflichtmodul	
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden untersuchen in Projekträumen im Sinne künstlerischer Forschung eigene Ideen und Fragestellungen durch praktische Arbeiten. Die Labore werden, durch Dozentinnen und Dozenten begleitet, in Eigenverantwortlichkeit in Gruppen gearbeitet und am Ende des Lehrangebotes vor Publikum präsentiert. Kooperationen mit Studiengängen der HFS "Ernst Busch" oder anderen Hochschulen im Bereich darstellende Künste sind möglich. Sie werden dabei in der Entwicklung spezifischer Theaterrmittel unterstützt. Die Studierenden wählen hierbei ob sie sich mit weitestgehend narrativen bzw. weitestgehend partizipativen Konzepten auseinandersetzen.</p>	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung eigener künstlerische Position</li> <li>• Anwendung technischer und theoretischer Wissensbestände auf Inszenierungspraxis</li> </ul> <p>Wahlvertiefung erzählendes Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit mit Fokus auf erzählendes Theater</li> </ul> <p>Wahlvertiefung partizipatives Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit mit Fokus auf partizipatives Theater</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Praktische Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreicher Abschluss der Module Theorie und Praxis und Design und Technologie I	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Theaterpraxis	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Konzeption und Durchführung einer theatralen Arbeit Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die praktische Arbeit (mindestens 20 min. Länge).	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	360 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Im 2. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 5	Modultitel: freies Projekt	Umfang: 1 SWS Leistungspunkte: 15 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Die Studierenden untersuchen in Projekträumen im Sinne künstlerischer Forschung eigene Ideen und Fragestellungen durch praktische Arbeiten. Das Labor freie Formen wird in Eigenverantwortung der Studierenden entwickelt und zur Aufführung gebracht. Kooperationen mit Studiengängen der HfS "Ernst Busch" oder anderen Hochschulen im Bereich darstellende Künste werden unterstützt. Das Modul wird mit einem Umfang von 1 SWS mentoriert.	
Lehrinhalte	Labor freie Formen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit</li> <li>• Darstellung eigener künstlerischer Positionen</li> <li>• Anwendung technischer und theoretischer Wissensbestände auf Inszenierungspraxis</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Praktische Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreicher Abschluss der Module Theorie und Praxis	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Theaterpraxis	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Konzeption und Durchführung einer theatralen Arbeit Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die praktische Arbeit (mindestens 20 min. Länge).	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	450 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Im 2. Semester MA Spiel und Objekt.	



Modul SpiO 6	Modultitel: <b>Soziale Architektur II</b>	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Aufbauend auf das Modul Soziale Architektur I setzen sich die Studierenden mit den langfristigen Nutzungsmöglichkeiten und räumlichen Veränderungen des entstandenen Raumes auseinander. Sie untersuchen mediale, auditive und visuelle Anreicherungen an physische und soziale Raumstrukturen	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse von Räumen als kontextualisierende soziale Strukturen über Zeit</li> <li>• praktische handwerkliche Fähigkeiten in medialer Anreicherung architektonischer Räume</li> <li>• Untersuchung der langfristigen sozialen Situationen etabliert durch einen vormals gestalteten öffentlichen Raum</li> <li>• Wirken auf den ortsspezifischen Kontext</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Workshop	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreiche Teilnahme am Modul Soziale Architektur I	
Verwendbarkeit	Handwerkliche Fähigkeiten im Umgang mit medialen Werkzeugen im Außenbereich, Analyse für Bühnenbau in eigenen künstlerischen Arbeiten	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 7	Modultitel: <b>Design und Technologie II</b>	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Aufbauend auf Design und Technologie I entwickeln die Studierenden tieferegreifende Kenntnisse in Sensorik und die prozedurale Verknüpfung von physischen/virtuellen Vorgängen. Stabilität, rechnerische Performance und Protokolle zur Verknüpfung verschiedenster Werkzeuge werden detailliert ausgebildet.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmieren in C++ (openFrameworks) und C (Arduino)</li> <li>• Fortgeschrittene Konzepte von Computer Vision (OpenCV) und Hardware Sensoren (Kinect)</li> <li>• Konzeption und Programmieren eigener digitaler Werkzeuge</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreiche Teilnahme am Modul Design und Technologie I	
Verwendbarkeit	Objekte und Versuchsanordnungen für „Grundlagen Animation“ in zeitgenössischer Puppenspielkunst. Entwicklung von Werkzeugen und Infrastruktur für eigene und externe szenische Arbeiten.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat, sowie Ausarbeitung und Vorstellung einer eigenen Konzeption. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist ein fertiger Software/Hardware Prototyp.	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

<p>Modul SpiO 8</p>	<p>Modultitel: <b>Gestaltungsprojekt</b></p>	<p>Umfang: 8 SWS Leistungspunkte: 12 LP</p>
<p>Modultyp Qualifikationsziele</p>	<p>Pflichtmodul</p> <p>Spekulative Objekte erlauben uns einen fiktiven Kontext zu manifestieren, anhand dessen sich gesellschaftliche Strukturen und Vorgänge neu verhandeln und untersuchen lassen. In individuellen Arbeiten werden spekulative Objekte und Situationen konzipiert und prototypisch dokumentiert. Wir diskutieren erzählende Objekte und das Erzählen über Objekte und forschen so an neuen theatralen Vorgängen und Räumen. Die individuellen Arbeiten werden im Seminar in den Kontext spekulativer Arbeiten aus den Bereichen Design und Kunst eingeordnet.</p> <p>Die Studierenden können zeitgenössische gesellschaftliche und künstlerische Diskurse reflektieren und gegenüber ihrer individuellen künstlerischen Position in Beziehung bringen. Durch Gastvorträge und aktuelle Paper werden aktuelle Arbeiten, Arbeitsstrukturen und ästhetische Positionen zur Diskussion gestellt. Die Studierenden haben selbst einen wissenschaftlichen Aufsatz verfasst und eingereicht.</p>	
<p>Lehrinhalte</p>	<p>Spekulative Objekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design von Objekten als soziale Strukturgeber</li> <li>• Konzeption von cross medialen Narrativen</li> <li>• spekulatives Erzählen</li> </ul> <p>Künstlerische Forschung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption und Durchführung einer wissenschaftlichen Arbeit</li> <li>• Einreichung eines Papers an einer Konferenz wie DIS, xCoAx, oder jods.mitpress.mit.edu</li> </ul>	
<p>Lehr- und Lernformen</p>	<p>Seminar, Arbeitsgruppe</p>	
<p>Voraussetzungen der Teilnahme</p>	<p>Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreicher Abschluss der Module Theorie und Praxis und Design und Technologie I</p>	
<p>Verwendbarkeit</p>	<p>Konzeption neuer Bühnenvorgänge und cross-medialer Erzählstrukturen, Wissenschaftliche Arbeit in künstlerischer Forschung</p>	
<p>Voraussetzungen für die Vergabe von LP</p>	<p>Regelmäßige Teilnahme, öffentliche Gruppenpräsentation. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die öffentliche Gruppenpräsentation (20 Minuten Dauer).</p>	
<p>Wiederholbarkeit</p>	<p>Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.</p>	
<p>Arbeitsaufwand</p>	<p>360 Stunden</p>	
<p>Dauer</p>	<p>ein Semester</p>	
<p>Häufigkeit</p>	<p>Im 3. Semester MA Spiel und Objekt.</p>	

Modul SpiO 9	Modultitel: <b>Kulturmanagement</b>	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	In Theorie und Praxis wird Projektmanagement, Antragstellung, Budgetierung und Öffentlichkeitsarbeit gelehrt und diskutiert. Die Lehre unterstützt dabei die eigenen Konzepte der Studierenden und geht auf die jeweilige Spezifik der künstlerischen Fragestellungen und der sich daraus ergebenden Förderungs- und Vermarktungssituationen ein.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposition und Projektmanagement</li> <li>• Budgetierung und Antragstellung</li> <li>• Dokumentation und Vermarktung</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Seminar	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt". Erfolgreicher Abschluss der Module Hybride Formen, freies Projekt	
Verwendbarkeit	Kompetenzen zur Durchführung von Projekten im Bereich darstellende Kunst auf dem freien Markt	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit. Das Modul wird nicht benotet.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	3. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 10	Modultitel: <b>Masterprojekt</b>	Umfang: 1 SWS Leistungspunkte: 30 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Am Studienabschluss steht die Konzeption und Durchführung eines Masterprojektes, das in ein vor Publikum präsentiertes theatrales Ereignis mündet. Die Studierenden haben die Möglichkeit, in dieser Arbeit mit sowohl in- als auch externen KommilitonInnen oder Künstlern zusammen zu wirken. Die schriftliche Masterarbeit dient der diskursiven Verortung des eigenen künstlerischen Schaffensprozesses. Anhand einer Forschungsfrage wird die eigene künstlerische Position kontextualisiert, in Zusammenhang mit anderen relevanten Arbeiten und Diskursen gebracht und fundiert reflektiert. In einem Kolloquium stellen die Studierenden ihren Arbeitsstand in der Gruppe zur Diskussion.	
Lehrinhalte	<p>Masterarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung einer individuellen künstlerischen Theaterarbeit in Kooperation mit einer Theaterinstitution</li> <li>• Verschriftlichung der eigenen künstlerisch-wissenschaftlichen Positionierung</li> <li>• Verteidigung der künstlerisch-wissenschaftlichen Positionierung in einem 60-minütigen Auswertungsgespräch mit der Prüfungskommission</li> </ul> <p>Kolloquium:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskussion der eigenen künstlerischen Position mit den anderen Studierenden und Dozierenden</li> </ul>	
Lehr- und Lernformen	Praktische Arbeit, Konsultationen	
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", erfolgreicher Abschluss der Module Hybride Formen, freies Projekt und Gestaltungsprojekt.	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Arbeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (min. 40 Minuten); Hausarbeit von mindestens und in der Regel 20 Seiten (2.000 Zeichen pro Seite) aber nicht mehr als 50 Seiten; Verteidigung. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist zu 70% die praktische Arbeit, zu 15% die Hausarbeit und zu 15% die mündliche Verteidigung der Hausarbeit.	
Wiederholbarkeit	Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	900 Stunden	
Dauer	Insgesamt vier Monate. Im Rahmen dieses Zeitraums soll die schriftliche Hausarbeit innerhalb von zwei Monaten angefertigt werden	
Häufigkeit	Jedes zweite Sommersemester	

Modul SpiO 11	Modultitel: Interdisziplinäres Arbeiten		Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Wahlpflichtmodul		
Qualifikationsziele	Im Sinne der interdisziplinärität des Masterstudiengangs Spiel und Objekt und um die vielfältigen Wissensbestände der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch zugänglich zu machen, sind die Studierenden verpflichtet im Laufe ihres Masterstudiums Kurse anderer Studienrichtungen in einem Umfang von 6 LP zu besuchen.		
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einblick und Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen und Diskursen angrenzender Studienbereiche</li> </ul>		
Lehr- und Lernformen	Je nach Studienangebot		
Voraussetzungen der Teilnahme	Immatrikulation für den Masterstudiengang "Spiel und Objekt", Zulassung zum jeweiligen Unterrichtsfach des gewählten Studienbereichs		
Verwendbarkeit	Je nach Studienangebot		
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Je nach Studienangebot		
Arbeitsaufwand	In Summe 180 Stunden		
Dauer	Je nach Studienangebot		
Häufigkeit	Je nach Studienangebot		

Leistungspunkteplan für den Masterstudiengang Spiel und Objekt

Nr.	Modul	LP Gesamt	1. SEMESTER	2. SEMESTER	3. SEMESTER	4. SEMESTER	Kontaktstunden	Selbststudium	Stunden gesamt
1	Soziale Architektur I	6	6				60	120	180
2	Design und Technologie I	6	6				60	120	180
3	Theorie und Praxis	15	15				150	300	450
4	Hybride Formen	12		12			120	240	360
5	Freies Projekt	15		15			15	435	450
6	Soziale Architektur II	6			6		60	120	180
7	Design und Technologie II	6			6		60	120	180
8	Gestaltungsprojekt	12			12		120	240	360
9	Kulturmanagement	6			6		60	120	180
10	Masterprojekt	30				30	15	885	900
11	Interdisziplinäres Arbeiten	6	3	3			60	120	180
<b>LP Summe</b>		<b>120</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>780</b>	<b>2820</b>	<b>3600</b>
<b>Summe Stunden</b>							<b>780</b>	<b>2820</b>	<b>3600</b>



**Hochschule für Schauspielkunst  
Ernst Busch**

# ZEUGNIS

Frau                   Maxie Musterfrau  
geboren am                xx.xx.xxxx  
in                        Musterstadt  
hat am                    12.07.2016

die Prüfung zum                **MASTER OF ARTS (M. A.)**

im Masterstudiengang        **Spiel und Objekt**

abgelegt und folgende Bewertung erhalten

Gesamtnote:

Thema der Masterarbeit:

Die erbrachten Leistungen sind im Transcript of Records aufgeführt.

(Siegel HfS)

Berlin, den 12. Juli 2016

---

Holger Zebu Kluth  
Der Rektor der  
Hochschule für Schauspielkunst  
Ernst Busch

---

Prof. Friedrich Kirschner  
Vorsitzender des Prüfungsausschusses





**Hochschule für Schauspielkunst  
Ernst Busch**

# URKUNDE

Frau .....

geboren am .....

in .....

wird aufgrund der am .....

bestandenen Abschlussprüfung im Masterstudiengang

**Spiel und Objekt**

der Akademische Grad

**MASTER OF ARTS (M. A.)**

**in Spiel und Objekt** verliehen.

Berlin, den

(Siegel HfS)

---

Holger Zebu Kluth  
Der Rektor der  
Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch

---

Prof. Friedrich Kirschner  
Vorsitzender des Prüfungsausschusses



Hochschule für Schauspielkunst \* Schnellerstraße 104 \* 12439 Berlin

Rektor

**Holger Zebu Kluth**  
Schnellerstraße 104  
12439 Berlin

Telefon (030) 755 417 - 110  
Fax (030) 755 417 - 175

rektoerat@hfs-berlin.de  
www.hfs-berlin.de

Datum 03.05.2018

## Bestätigung

Gemäß § 90 Abs. 1 S. 1 BerlHG wird hiermit die am

**02.05.2018 vom Akademischen Senat in seiner 131. Sitzung beschlossene Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang „Spiel und Objekt“ der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch**

- ohne Auflagen/Befristungen
- mit folgenden Auflagen/Befristungen:  
➤ ----

durch die Hochschulleitung bestätigt.

Berlin, den 02.05.2018

Datum/Unterschrift

Holger Zebu Kluth  
Rektor