

**Satzung  
über die Eignungsfeststellung  
für den Bachelorstudiengang  
Informatik: Games Engineering  
an der Technischen Universität München**

**Vom 3. Mai 2011**

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2 in Verbindung mit Art. 44 Abs. 4 Satz 5 Bayerisches Hochschulgesetz (BayHSchG) und § 32 Abs. 2 der Qualifikationsverordnung (QualV) (BayRS 2210-1-1-WFK) erlässt die Technische Universität München folgende Satzung:

Vorbemerkung

Alle maskulinen Personen- und Funktionsbezeichnungen in dieser Satzung beziehen sich in gleicher Weise auf Frauen und Männer.

**§ 1  
Zweck der Feststellung**

- (1) <sup>1</sup>Die Aufnahme des Bachelorstudienganges Informatik: Games Engineering an der Technischen Universität München in das erste oder ein höheres Fachsemester setzt eine besondere Qualifikation voraus. <sup>2</sup>Der Bachelorstudiengang Informatik: Games Engineering verfügt über ein besonderes Studiengangprofil, das in Anlage 1 beschrieben ist. <sup>3</sup>Deshalb ist über die in der Fachprüfungs- und Studienordnung (FPSO) in der gültigen Fassung aufgeführten Voraussetzungen hinaus der Eignungsnachweis nach Maßgabe der folgenden Regelungen zu erbringen.
- (2) <sup>1</sup>Zweck des Verfahrens ist es festzustellen, ob neben der mit dem Erwerb der Hochschulreife nachgewiesenen Qualifikation die Eignung für die besonderen qualitativen Anforderungen des Bachelorstudienganges Informatik: Games Engineering vorhanden ist. <sup>2</sup>Für den hier betrachteten Studiengang müssen über die Hochschulzugangsberechtigung (HZB) hinaus insbesondere folgende Eignungsvoraussetzungen erfüllt sein:
  1. Studiengangsspezifische Begabungen wie
    - a. mathematische Begabung insbesondere die Fähigkeit zum abstrakten, logischen und systemorientierten Denken und zur Formalisierung von Lösungsansätzen;
    - b. hohes Interesse am und überdurchschnittliche Leistungen im Bereich Naturwissenschaften, Informatik oder Technik;
    - c. überdurchschnittliche Kommunikationsfähigkeit in Wort und Schrift;
    - d. Fähigkeit zur Arbeit mit anspruchsvoller englischsprachiger Fachliteratur und zur Erstellung englischsprachiger Fachdokumente.

2. <sup>1</sup>Fachsprachkompetenz in mündlicher und schriftlicher Form, die über das Niveau üblich anerkannter Sprachzertifikate hinausgeht. <sup>2</sup>Hierzu gehört u.a. die Fähigkeit, Probleme und ihre Lösungen in unterschiedlichen Abstraktionsniveaus knapp und präzise darstellen zu können.

## **§ 2 Verfahren**

- (1) Das Verfahren zur Feststellung der Eignung wird halbjährlich einmal im Sommersemester für das nachfolgende Wintersemester und im Wintersemester, jedoch nur für Bewerbungen für höhere Fachsemester für das nachfolgende Sommersemester durchgeführt.
- (2) Die Anträge auf Zulassung zum Feststellungsverfahren für das jeweils nachfolgende Wintersemester sind im Online Bewerbungsverfahren bis zum 15. Juli und für das Sommersemester bis zum 15. Januar an die Technische Universität München zu stellen (Ausschlussfrist).
- (3) Die Bewerbungen und die Feststellung der Eignung sind in deutscher Sprache gehalten.
- (4) Dem Antrag sind beizufügen:
  1. Tabellarischer Lebenslauf;
  2. Angaben zur HZB;
  3. Begründung von maximal zwei Seiten für die Wahl des Bachelorstudienganges Informatik: Games Engineering an der Technischen Universität München, in der der Bewerber auch darlegt, aufgrund welcher Fähigkeiten, Begabungen und Interessen er sich für den angestrebten Studiengang besonders geeignet hält; dazu kann auch der allgemeine persönliche Werdegang beitragen, z.B. außerschulisches Engagement;
  4. Versicherung, dass der Bewerber die Begründung für die Wahl des Studiengangs selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt hat und die aus fremden Quellen übernommenen Gedanken als solche gekennzeichnet hat;
  5. gegebenenfalls Nachweise über fachspezifische Zusatzqualifikationen (z.B. Teilnahme an einem Forschungswettbewerb, studiengangsspezifische Berufsausbildung, freiwillige Praktika).

## **§ 3 Kommission**

<sup>1</sup>Die Eignungsfeststellung wird von einer Kommission durchgeführt, die vom Dekan eingesetzt wird. <sup>2</sup>Ihre Größe richtet sich nach der Bewerberzahl und besteht zu mehr als der Hälfte aus Hochschullehrern im Sinne von Art. 2 Abs. 3 Satz 1 BayHSchPG, im Übrigen aus wissenschaftlichen Mitarbeitern. <sup>3</sup>Ein von der Fachschaft benannter Studierender wirkt in der Kommission beratend mit.

<sup>4</sup>Den Vorsitz der Kommission führt der Dekan oder der von ihm beauftragte Studiendekan. <sup>5</sup>Im übrigen gelten die Verfahrensregeln aus Art. 41 BayHSchG. <sup>6</sup>Die Kommissionsmitglieder werden für zwei Jahre bestellt; Verlängerung ist möglich.

## §4 Zulassungsvoraussetzung

<sup>1</sup>Die Zulassung zum Feststellungsverfahren setzt voraus, dass die in § 2 Abs. 4 genannten Unterlagen fristgerecht und vollständig bei der Technischen Universität München vorliegen.  
<sup>2</sup>Sollte dies nicht der Fall sein, erfolgt keine Zulassung zum Feststellungsverfahren.

## § 5 Durchführung: Erste Stufe

- (1) <sup>1</sup>Im Rahmen der ersten Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens wird eine Bewertung durchgeführt aus den Kriterien
1. Durchschnittsnote der HZB und
  2. fachspezifische Einzelnoten.

<sup>2</sup>Als fachspezifische Einzelnoten werden die in der HZB aufgeführten Noten in den Fächern Mathematik (dreifach), die vom Bewerber zu spezifizierende Muttersprache (zweifach), Englisch (einfach), beste fortgeführte Naturwissenschaft einschließlich Informatik (einfach) herangezogen, die in den letzten vier Halbjahren vor Erwerb der HZB erworben wurden, ggf. einschließlich in der HZB aufgeführter Abiturnoten in diesen Fächern. <sup>3</sup>Diese werden addiert und durch die (gewichtete) Anzahl der Einzelnoten geteilt, die Noten für die Facharbeit oder eine vergleichbare Leistung werden nicht berücksichtigt. <sup>4</sup>Wird für ein in Satz 2 genanntes Fach in der HZB keine Note ausgewiesen, so ist der Teiler um die entsprechende Anzahl zu verringern.

- (2) Für die Durchführung der Bewertung gilt folgendes:

1. <sup>1</sup>Die Durchschnittsnote der HZB wird in Punkte (HZB-Punkte) auf einer Skala von 0 bis 100 umgerechnet, wobei 0 die schlechtest denkbare und 100 die bestmögliche Bewertung darstellt. <sup>2</sup>Die Skala ist so zu wählen, dass eine gerade noch bestandene HZB mit 40 Punkten bewertet wird (Umrechnungsformel s. Anlage 2). <sup>3</sup>Wer geltend macht, aus in der eigenen Person liegenden, nicht selbst zu vertretenden Gründen daran gehindert gewesen zu sein, eine bessere Durchschnittsnote der HZB zu erreichen, wird auf Antrag mit der Durchschnittsnote am Verfahren beteiligt, die durch Schulgutachten nachgewiesen wird.
2. Das Gesamtergebnis der gewichteten fachspezifischen Einzelnoten gemäß Abs. 1 Nr. 2 wird zunächst auf eine Nachkommastelle zugunsten des Bewerbers gerundet (sofern es nicht ganzzahlig war) und dann entsprechend Nr. 1 in Punkte auf einer Skala von 0 bis 100 umgerechnet (Umrechnungsformel s. Anlage 2).
3. <sup>1</sup>Die Gesamtbewertung der ersten Stufe ergibt sich als Summe der mit 0,65 multiplizierten HZB-Punkte (s. Nr. 1) und dem mit 0,35 multiplizierten Gesamtergebnis aus Nr. 2. <sup>2</sup>Ist dieser Wert nicht ganzzahlig, so wird dieser zugunsten des Bewerbers auf die nächstgrößere ganze Zahl aufgerundet.

- (3) Ergebnis der ersten Stufe der Eignungsfeststellung:

<sup>1</sup>Die Bewerber, die in der ersten Stufe 73 Punkte und mehr erreichen, werden zugelassen.  
<sup>2</sup>Dies gilt nicht für Bewerber, die die HZB an einer nicht deutschsprachigen Schule im Ausland erworben haben und deren Muttersprache nicht deutsch ist. <sup>3</sup>Auch bei Erreichen der Punktezahl haben die Bewerber ihre Fachsprachkompetenz durch Ablegen der zweiten Stufe des Verfahrens nachzuweisen.

- (4) <sup>1</sup>Die übrigen Bewerber kommen in die zweite Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens. <sup>2</sup>Im Rahmen der zweiten Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens wird zu einem Auswahlgespräch eingeladen. <sup>3</sup>Der Termin für das Auswahlgespräch wird mindestens eine Woche vorher durch die Kommission bekannt gegeben.
- (5) <sup>1</sup>Bewerber, die im gleichen oder einem verwandten Studiengang immatrikuliert waren, werden nur dann nach Abs. 3 in der ersten Stufe zugelassen, wenn sie bisher pro Fachsemester mindestens 15 Credits erworben haben. <sup>2</sup>Anderenfalls nehmen diese Bewerber an der zweiten Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens teil.
- (6) Abweichend von Abs. 1 bis 3 müssen Absolventen der Meisterprüfung oder gleichgestellter Fortbildungsprüfungen, Absolventen von Fachakademien und Fachschulen ihre fachspezifische Eignung durch Ablegen der zweiten Stufe des Verfahrens nachweisen.

## § 6

### Durchführung: Zweite Stufe

- (1) Im Rahmen der zweiten Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens werden die Durchschnittsnote der HZB und das Ergebnis des Auswahlgesprächs bewertet, wobei die Durchschnittsnote der HZB mindestens gleichrangig zu berücksichtigen ist.
- (2) <sup>1</sup>Das Auswahlgespräch ist nicht öffentlich. <sup>2</sup>Es wird als Einzelgespräch mit mindestens zwei Mitgliedern der Kommission durchgeführt, wovon ein Mitglied Hochschullehrer im Sinne von Art. 2 Abs. 3 Satz 1 BayHSchPG sein muss. <sup>3</sup>Ein Studierender kann mit Einverständnis des Bewerbers an dem Gespräch teilnehmen. <sup>4</sup>Das Gespräch hat eine Dauer von ca. 20 Minuten. <sup>5</sup>Es soll festgestellt werden, ob der Bewerber erwarten lässt, das Ziel des Studiengangs auf wissenschaftlicher Grundlage selbstständig und verantwortungsbewusst zu erreichen. <sup>6</sup>Inbesondere sollen einige der in § 1 Abs. 2 aufgeführten studiengangsspezifischen Fähigkeiten, Begabungen und Interessen festgestellt werden. <sup>7</sup>In dem Gespräch werden keine besonderen Vorkenntnisse abgeprüft, die über das Niveau einer allgemeinen Gymnasialbildung hinausgehen, es sei denn, es liegt eine Bewerbung gemäß § 5 Abs. 5 vor. <sup>8</sup>Gegenstand können auch die nach § 2 Abs. 3 eingereichten Unterlagen sein. <sup>9</sup>Der festgesetzte Termin für das Gespräch ist vom Bewerber einzuhalten.

<sup>10</sup>Im Gespräch wird der Bewerber zu folgenden Themen geprüft:

1. Ausreichende Motivation für das angestrebte Studium (Gewicht: 13 von 100),
2. realistische Vorstellungen von den Anforderungen des angestrebten Studiums (Gewicht: 13 von 100),
3. Interesse am Fach Informatik mit Schwerpunkt Games Engineering und dem Berufsziel eines Informatikers mit Schwerpunkt Games Engineering und realistische Vorstellungen davon (Gewicht: 15 von 100),
4. Fähigkeit zum abstrakten, logischen und systemorientierten Denken und zur Formalisierung von Lösungsansätzen (Gewicht: 24 von 100),
5. fachspezifische Zusatzqualifikationen (Gewicht: 15 von 100),
6. fachsprachkompetenz nach § 1 Abs. 2 Nr. 2 (Gewicht: 20 von 100).

<sup>11</sup>Auf Grundlage der in Satz 10 geregelten Gewichtung bewertet jedes teilnehmende Kommissionsmitglied das Auswahlgespräch gemäß folgender Skala:

<b>Für das Bachelorstudium Informatik: Games Engineering an der TUM</b>	<b>Prädikat</b>	<b>Punkte</b>
hervorragend geeignet	Exzellent	91-100
gut geeignet	Gut	75-90
geeignet; Einschränkungen hinsichtlich einzelner Kriterien	Befriedigend	60-74
Bedingt geeignet	Ausreichend	40-59
nur stark eingeschränkt geeignet	Mangelhaft	20-39
nicht geeignet	Ungenügend	0-19

<sup>12</sup>Die Gesamtbewertung des Auswahlgesprächs ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Einzelbewertungen durch die beteiligten Kommissionsmitglieder, ggf. auf die nächstgrößere ganze Zahl aufgerundet.

- (3) <sup>1</sup>Die Gesamtbewertung der zweiten Stufe ergibt sich als Summe der mit 0,5 multiplizierten HZB-Punkte (s. § 5 Abs. 2 Nr. 1) und der mit 0,5 multiplizierten Punkte des Auswahlgesprächs (s. Abs. 2). <sup>2</sup>Ist dieser Wert nicht ganzzahlig, so wird dieser zugunsten des Bewerbers auf die nächstgrößere Zahl aufgerundet.
- (4) <sup>1</sup>Liegt die nach Abs. 3 gebildete Gesamtbewertung bei 70 oder höher, ist die Eignung auf Grund des Ergebnisses der zweiten Stufe des Eignungsfeststellungsverfahrens festgestellt. <sup>2</sup>Diese Bewerber erhalten einen Zulassungsbescheid (§ 7).
- (5) Bewerber mit einer Gesamtbewertung von 69 oder weniger Punkten sind für den Studiengang ungeeignet.

## **§ 7 Bescheide**

<sup>1</sup>Das von der Kommission fest gestellte Ergebnis des Eignungsfeststellungsverfahrens wird dem Bewerber durch einen vom Präsidenten unterzeichneten Bescheid mitgeteilt. <sup>2</sup>Abweichend von Satz 1 ist eine Beschlussfassung der Kommission in der Ersten Stufe entbehrlich, wenn bei der Feststellung des Gesamtergebnisses kein Beurteilungsspielraum für die Kommission besteht.

<sup>3</sup>Ablehnungsbescheide sind zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

<sup>4</sup>Der Präsident kann die Unterschriftsbefugnis delegieren.

## **§ 8 Niederschrift**

<sup>1</sup>Über den Ablauf des Eignungsfeststellungsverfahrens wird eine Niederschrift angefertigt, aus der Tag, Dauer und Ort der Feststellung, die Namen der beteiligten Kommissionsmitglieder, die Namen der Bewerber und die Beurteilung durch die Kommissionsmitglieder sowie das Gesamtergebnis ersichtlich sind. <sup>2</sup>In der Niederschrift sind ferner die wesentlichen Themen des Gesprächs stichpunktartig dargestellt.

## **§ 9 Wiederholung**

<sup>1</sup>Bewerber, die den Nachweis der Eignung für den angestrebten Studiengang nicht erbracht haben, können sich einmal zum Termin des folgenden Jahres erneut zum Eignungsfeststellungsverfahren anmelden. <sup>2</sup>In begründeten Ausnahmefällen (schriftlicher Nachweis über z.B. Krankheit oder Berufsausbildung) ist eine Anmeldung zu einem späteren Termin möglich. <sup>3</sup>Eine weitere Wiederholung ist nicht möglich.

## **§ 10 In-Kraft-Treten**

<sup>1</sup>Diese Satzung tritt mit Wirkung vom 1. April 2011 in Kraft. <sup>2</sup>Sie gilt ab dem Wintersemester 2011/2012.

## Anlage 1

### Studiengangprofil Bachelor Informatik: Games Engineering an der TU München

#### 1. Ziele des Studiengangs

Die Beherrschung dieser Vielzahl an technischen und künstlerischen Aspekten, und vor allem das Verständnis der komplexen Zusammenhänge zwischen diesen, benötigt eine spezialisierte, jedoch auf den wissenschaftlichen Grundlagen der einzelnen Gebiete aufbauende, universitäre Ausbildung. Seit einigen Jahren werden deshalb zunehmend spezielle Studiengänge für Spieleentwickler angeboten. Diese variieren in ihrer Ausrichtung und stellen im Allgemeinen entweder die technischen oder die künstlerischen Aspekte stärker in den Vordergrund.

In diesem Rahmen setzt sich der Studiengang Bachelor Informatik: Games Engineering nachfolgende Ziele:

- **Technische Ausbildung in der Spieleentwicklung.**  
Die Realisierung von Computerspielen ist eine vielschichtige und interdisziplinäre Tätigkeit, bei der Experten verschiedener Disziplinen mit diversem kulturellen Hintergrund kreativ und konstruktiv zusammen arbeiten. Entsprechend der technischen Ausrichtung der TU München und der Fakultät für Informatik fokussiert der von uns angebotene Studiengang auf die Vermittlung der technischen Expertise. Im Vordergrund steht hierbei das Erlernen Spiele-spezifischer Konzepte und Methoden aus den Bereichen Computergrafik, Simulation und Animation, und Künstliche Intelligenz sowie deren effiziente algorithmische Realisierung. Dies beinhaltet sowohl die Kenntnis spezieller numerischer Lösungsverfahren als auch aktueller Rechnerarchitekturen und deren spezifischen Eigenschaften. Damit verbunden ist auch der Erwerb praktischer Fähigkeiten und Erfahrungen in der Anwendung nutzer-zentrierter und gestalterischer Methoden beim "Game Design" in Zusammenarbeit mit Firmenpartnern. So sollen auch Erfahrungen zur effektiven Zusammenarbeit in interdisziplinären Projektteams mit Experten nichttechnischer Disziplinen wie Psychologie, Soziologie, Kommunikationswissenschaften, Sport und Wirtschaft vermittelt werden.
- **Vorbereitung der Studierenden auf sich abzeichnende Entwicklungen in der Spieleentwicklung und in den Einsatzgebieten von Spielekonzepten.**  
Die Vielfalt an Erscheinungsformen von Spielen und deren Anwendungsgebiete entwickelt sich explosionsartig. Heterogene, verteilte und mobile Systemarchitekturen und neue Sensorik stehen zunehmend zur Verfügung. Kommunikation, Kollaboration, Mobilität und dreidimensionale, körper- und bewegungsorientierte Interaktion werden verstärkt in Spiele eingebunden. Über den aktuellen Kenntnisstand (existierender Werkzeuge) der Spieleindustrie hinaus sollen Studierende deshalb auf solche sich abzeichnende Trends vorbereitet werden und breite Kenntnisse in sogenannten "Emerging Technologies" erhalten, indem sie Einblicke in aktuelle Forschungsarbeiten der Lehrstühle erhalten und sich daran in Projekten beteiligen können.
- **Vorbereitung der Studierenden auf noch unbekannte neue Entwicklungen.**  
Um in einem so schnelllebigen Arbeitsbereich wie der Spielentwicklung längerfristig innovativ tätig sein zu können, sind solide Grundlagen im Bereich Informatik unabdingbar. Diese Grundlagen sollen es den Studierenden ermöglichen, sich schnell neue Fertigkeiten in ihrem Arbeitsgebiet anzueignen.
- **Förderung der Kreativität durch Heterogenität.**  
Es soll eine möglichst große Vielzahl von Studierenden unterschiedlicher Erfahrungshintergründe und Interessenslagen angesprochen werden. Die Studierenden sollen zu einem gegenseitigen Ideenaustausch angeregt und für ein weitgefächertes Spektrum an Szenarien, Spielanreizen, Lösungsansätzen und -konzepten sensibilisiert werden, um in Teams kreative Ideen zu entwickeln.
- **Flexibilität bei späterer Berufswahl.**  
Orthogonal zum Angebot einer hochwertigen Ausbildung im Bereich "Games Engineering"

wollen wir Studierenden Optionen offenhalten, sich im Anschluss an den Bachelorabschluss auf andere Studienschwerpunkte im Masterbereich umzuorientieren, wie zum Beispiel die Kerninformatik, Medizininformatik, Automotive Engineering, Bioinformatik, Wirtschaftsinformatik, Robotik, Computational Science and Engineering (CSE) etc., und gegebenenfalls auch in anderen Informatik-nahen Tätigkeitsfeldern außerhalb der Spieleindustrie beruflich einsetzbar zu sein.

- **Praxisnahe Ausbildung der Studierenden und Evaluation neuer Spielideen.**

Um die Praxisrelevanz der Ausbildung zu steigern, sollen Industrieunternehmen, die bereits im Spielbereich tätig sind oder Spielekonzepte in anderen Anwendungen nutzen, frühzeitig eingebunden werden. Darüber hinausgehend sollen Unternehmen die Möglichkeit erhalten, frühzeitig neue innovative Technologien zu analysieren und im Rahmen von Studienprojekten exemplarisch zu testen.

## 2. Anforderungen

Zusätzlich zu den Anforderungen an die Studierenden eines technischen Studienganges zeichnet die Studierenden des neuen Bachelor-Studienganges "Informatik: Games Engineering" neben dem Interesse an der methodisch-technischen Realisierung von Computerspielen vor allem die Offenheit gegenüber Problemstellungen aus den Bereichen "Benutzerinteraktion", "Emerging Technologies" und "Simulation" aus. Diese Ausrichtung des Studienganges verlangt Kreativität und Phantasie bis hin zu einem Interesse an Design-Fragestellungen und nutzer-zentrierten Ansätzen. Dieses Interesse geht einher mit individuellen Kompetenzen in den Bereichen Kommunikation, Kooperation und Teamfähigkeit.

Hierbei sind analytische Fähigkeiten und die Fähigkeit zum systematisch-methodischen Vorgehen ebenso wichtig wie Beurteilungsvermögen, Entscheidungsfähigkeit, Konzeptionsstärke, Marktkennntnisse und Projektmanagement. Die angehenden Studierenden bringen ein starkes Interesse am Lösen praktischer Probleme mit, sowie die Fähigkeit zur Abstraktion und zur Formalisierung von Lösungsansätzen. Die angehenden Studierenden im Bereich "Informatik: Games Engineering" bringen die Motivation und Fähigkeit mit, große Systeme und Abläufe planen und überschauen zu können.

Voraussetzung für das Bachelor-Studium ist die allgemeine Hochschulreife und spezielle studien-gangsspezifische Begabungen wie:

mathematische Begabung insbesondere die Fähigkeit zum abstrakten, logischen und system-orientierten Denken und zur Formalisierung von Lösungsansätzen;

hohes Interesse am und überdurchschnittliche Leistungen im Bereich Naturwissenschaften, Informatik oder Technik;

überdurchschnittliche Kommunikationsfähigkeit in Wort und Schrift;

Fähigkeit zur Arbeit mit anspruchsvoller englischsprachiger Fachliteratur und zur Erstellung englischsprachiger Fachdokumente.



## Anlage 2

### Umrechnungsformeln

Die Umrechnung verschiedener Notenskalen in Punkte auf einer Skala von 0 bis 100 erfolgt nach den Vorschriften 1. bis 3. 100 Punkte entsprechen der bestmöglichen Bewertung und 40 Punkte einer gerade noch mit bestanden bewerteten Leistung im jeweiligen Ausgangsnotensystem.

#### 1. Deutsches Notensystem

mit 1 als bester und 6 als schlechtester Note

$$\text{Punkte} = 120 - 20 * \text{Note.}$$

Die Noten 1, 2, ..., 5 und 6 entsprechen folglich 100, 80, ..., 20 und 0 Punkten. Note 4 entspricht 40 Punkten.

Da HZB-Noten in deutschen Zeugnissen bis auf eine Nachkommastelle angegeben werden, ist bei Anwendung der Formel von Nr. 1 keine Rundung auf ganze Zahlen erforderlich.

#### 2. Deutsches Punktesystem (z.B. Kollegstufe)

mit 15 als bestem und 0 als schlechtestem Punktwert.

$$\text{Punkte} = 10 + 6 * \text{Punktwert.}$$

#### 3. Beliebiges numerisches Notensystem

mit Note N, wobei  $N_{\text{opt}}$  die beste Bewertung darstellt und die Note  $N_{\text{best}}$  gerade noch zum Bestehen genügt.

$$\text{Punkte} = 100 - 60 * (N_{\text{opt}} - N) / (N_{\text{opt}} - N_{\text{best}}).$$

Ist die nach der angegebenen Formel berechnete Punktezahl nicht ganzzahlig, so wird sie zugunsten des Bewerbers auf die nächstgrößere ganze Zahl aufgerundet.

Bsp.: Im bulgarischen Notensystem gilt:  $N_{\text{opt}} = 6$ ,  $N_{\text{best}} = 3$  und 1 ist die schlechtest denkbare Note. Die angegebene Formel vereinfacht sich zu:  $\text{Punkte} = 100 - 20 * (6 - N)$ .

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Akademischen Senats der Technischen Universität München vom 16. Februar 2011 sowie der Genehmigung durch den Präsidenten der Technischen Universität München vom 3. Mai 2011.

München, den 3. Mai 2011

Technische Universität München

Wolfgang A. Herrmann  
Präsident

Diese Satzung wurde am 3. Mai 2011 in der Hochschule niedergelegt; die Niederlegung wurde am 3. Mai 2011 durch Anschlag in der Hochschule bekannt gemacht. Tag der Bekanntmachung ist daher der 3. Mai 2011.