



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Besondere Bestimmungen
für die Prüfungsordnung des Studiengangs

Animation & Game
Bachelor of Arts

des Fachbereichs Media
der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

Vom 20.05.2014

Inhalt

§ 1	Allgemeines	3
§ 2	Qualifikationsziele und Inhalte des Studiengangs	3
§ 3	Akademischer Grad	4
§ 4	Regelstudienzeit und Studienbeginn	4
§ 5	Erforderliche Credit Points für den Abschluss	4
§ 6	Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren	4
§ 7	Regelstudienprogramm.....	4
§ 8	Vertiefungsrichtungen	5
§ 9	Wahlpflichtmodule.....	5
§ 10	Praxismodul.....	5
§ 11	Meldung und Zulassung zu den Prüfungen.....	5
§ 12	Abschlussmodul.....	6
§ 13	Studiengangspezifische Regelungen	7
§ 14	Übergangsbestimmungen	7
§ 15	Inkrafttreten	7
Anlage 1	Regelstudienprogramm	
Anlage 2	Wahlpflichtkatalog	
Anlage 3	Bachelorzeugnis und -urkunde	
Anlage 4	Ordnung für das Praxismodul	
	Anlage 4.1: Ausbildungsvertrag	
	Anlage 4.2: Bescheinigung über die Praxisstelle zur Vorlage beim Praktikantenamt	
Anlage 5	Modulhandbuch	

§ 1 Allgemeines

- (1) Diese Besonderen Bestimmungen für die Prüfungsordnung (BBPO) bilden zusammen mit den Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen der Hochschule Darmstadt (ABPO) in der Fassung vom 17. 04. 2012 die Studien- und Prüfungsordnung des Bachelorstudiengangs Animation & Game. Soweit in diesen Besonderen Bestimmungen keine anderen Regelungen getroffen werden, gelten die Bestimmungen der ABPO.
- (2) Der Studiengang wird vom Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt betrieben.

§ 2 Qualifikationsziele und Inhalte des Studiengangs

- (1) Die Studierenden des Studiengangs erwerben einen Abschluss nach internationalem Standard, der zu beruflichen Tätigkeiten auf dem Gebiet der Medienproduktion, Game- und Systementwicklung, Animationsfilm, Visual Effects sowie verwandten Gebieten befähigt.
- (2) Durch das Bestehen der Bachelorprüfung wird der Nachweis erbracht, dass die Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiengangs die für den Übergang in die Berufspraxis oder einen weiterführenden Masterstudiengang notwendigen Fachkenntnisse auf wissenschaftlicher Grundlage erworben haben.
- (3) Der Studiengang Animation & Game ist praxisbezogen, projektorientiert und basiert auf handlungsorientierten Lehrformen. Das in den Projekt-Werkstätten verfolgte didaktische Konzept des Problem-Based-Learning ermöglicht eine intensive Verknüpfung von Theorie und Praxis sowie von praktischem Methodenwissen. Die Studierenden erlernen in Teams systematisch und strukturiert die Konzeption, Gestaltung, Produktion und Vermarktung von linearen und interaktiven Medienprodukten und Mediensystemen. Die Studierenden erwerben:
 - a) wissenschaftliche Kompetenzen, die sie befähigen, lineare und interaktive Produkte und Systeme für die unterschiedlichen Medienformate und Medienanwendungen herzustellen und zu vermarkten. Diese Grundlagen werden den Fachgebieten Animation & Game Design, Game Development und Technical Art sowie im Fachgebiet Animation & Game Methodology vermittelt.
 - b) praktische Kompetenzen in den Bereichen Gestaltung (Animation and Game Design), Digitale Technologien (Technical Art), Programmierung (Game Development) sowie Producing und Projekt-Management.
 - c) methodische Kompetenzen auf dem Gebiet der Ideenfindung, Konzeption, Realisation und Implementierung von Medienprodukten sowie deren kritische Evaluation in Hinblick auf ästhetische, technologische, ökonomische, kulturelle und ethische Dimensionen.
- (4) Der Studiengang Animation & Game ein kreativ-konzeptionell und gestalterisch ausgerichteter Studiengang mit fächerübergreifendem Charakter. Die Fachstränge Game Development und Technical Art unterstützen die technologische Konzeption und gestaltungstechnische Realisation von Animationen und Games. Der Studiengang wird weitgehend in englischer Sprache durchgeführt. Die Studierenden erwerben nachfolgende Qualifikationen:
 - a) Sie sind in der Lage, systematisch und strukturiert designstrategische, gestalterische und technologische Konzepte für lineare und interaktive Medienprodukte auf dem Gebiet von Animationen und Games zu erarbeiten.
 - b) Sie können lineare und interaktive Medienprodukte auf dem Gebiet von Animationen und Games technologiebasiert realisieren und implementieren.
 - c) Sie besitzen die Fähigkeit, Animationen und Games in Hinblick auf ihre ästhetische, kulturelle, technologische und wirtschaftliche Relevanz hin zu evaluieren.
 - d) Sie können in interdisziplinären Teams produktive Kommunikations-, Organisations- und Problemlösungsstrategien entwickeln und Methoden des Projektmanagement zielorientiert anwenden.
 - e) Sie besitzen eine fachbezogene englische Sprachkompetenz, die sie befähigt, in der internationalen Medienindustrie tätig zu werden.

§ 3 Akademischer Grad

Mit der bestandenen Bachelorprüfung verleiht die Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences - den akademischen Grad „Bachelor of Arts“ mit der Kurzform „B.A.“.

§ 4 Regelstudienzeit und Studienbeginn

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt 7 Semester.
- (2) Das Bachelorstudium kann nur zum Wintersemester aufgenommen werden.

§ 5 Erforderliche Credit Points für den Abschluss

Für den erfolgreichen Abschluss des Studiums sind 210 Credit Points (im Folgenden CP = Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zu erwerben. Ein CP entspricht dabei in der Regel 25 Stunden studentischer Arbeitsleistung.

§ 6 Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren

- (1) Für das Studium im Studiengang Animation & Game muss ein Vorpraktikum von 6 Wochen nachgewiesen werden. Dieses muss gemäß §2 Abs. 9 ABPO bis spätestens zum Beginn des dritten Semesters abgeleistet und anerkannt sein. Die Anmeldung zu Prüfungen des 3. und höherer Semester ist nur mit vollständig abgeleistetem und anerkanntem Vorpraktikum möglich. Das Vorpraktikum ist nicht Bestandteil des Studiums; es werden hierfür keine Credit Points vergeben. Alle Erschwernisse und Risiken, die sich aus der Ableistung des Vorpraktikums nach Beginn des Studiums ergeben könnten, gehen zu Lasten der Studierenden.

Über die Anerkennung des Vorpraktikums entscheidet der/die Praxisbeauftragte. Für die Anerkennung des Vorpraktikums gelten folgende Voraussetzungen:

- a) Das Vorpraktikum wurde in den Bereichen der Medienproduktion, der Medientechnologie oder der Mediengestaltung erbracht.
 - b) Zum Nachweis der praktischen Tätigkeiten liegen Bescheinigungen oder Zeugnisse (Originale bzw. beglaubigte Kopien) der jeweiligen Firmen vor, aus denen Art, Umfang und Qualität der Tätigkeiten hervorgehen. Alle Praxisnachweise sind tabellarisch aufgelistet.
 - c) Bei Studienbewerbern und -bewerberinnen, die einen Abschluss der Fachoberschule für Gestaltung oder einer Berufsfachschule in Berufen der Medienproduktion, Medientechnologie oder Mediengestaltung nachweisen können, werden 2 der erforderlichen 6 Wochen anerkannt.
- (2) Als weitere Voraussetzung für die Zulassung zum Studium des Studiengangs Animation & Game ist eine Eignungsprüfung zum Nachweis der studiengangsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung abzulegen. Zudem müssen ausreichende Englischkenntnisse nachgewiesen werden. Näheres regelt die Eignungsprüfungsordnung für den Studiengang Animation & Game.

§ 7 Regelstudienprogramm

- (1) Das Studium umfaßt Pflichtmodule im Umfang von 140 CP, Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von 25 CP, ein Praxismodul (Industrial Placement) mit 30 CP sowie das Bachelormodul (Bachelor Module) mit 15 CP.
- (2) Im 1. Semester vermittelt das Modul „Animation & Game Methodology“ sozialwissenschaftliches Grundlagenwissen.
- (3) Im 2. Semester müssen aus den drei Modulen „Animation & Game Design 2“, „Technical Art 2“ und „Game Development 2“ zwei im Umfang von je 5 CP belegt werden. Das jeweils fehlende dritte Modul muß als Teilmodul „Animation & Game Design for Producers“, „Technical Art for Producers“ bzw. „Game Development for Producers“ im Umfang von 2,5 CP im Rahmen des Moduls „Animation & Game Methodology 2“ belegt werden.

- [4] Ab dem 2. Semester ist die Projektwerkstatt als zentraler fächerübergreifender Strang vorgesehen, der sich bis zum 7. Semester fortsetzt. Die Projektwerkstatt integriert die Fachgebiete „Animation & Game Design“, „Technical Art“, „Game Development“ und „Animation & Game Methodology“.
- [5] Parallel zu den Modulen der Projektwerkstatt erarbeiten sich die Studierenden ab dem 3. Semester in Wahlpflichtmodulen (Electives) ein individuelles fachliches Profil. Neben einer Vertiefung der praxisorientierten, studiengangsspezifischen Kompetenzen erlauben die Wahlpflichtmodule die Beschäftigung mit Themenstellungen anderer Studiengänge des Fachbereichs Media.
- [6] Im 4. Semester ist das Praxismodul (Industrial Placement) angesiedelt.
- [7] Das Studium wird im 7. Semester mit dem Bachelormodul (Bachelor Module) abgeschlossen.
- [8] Das Regelstudienprogramm ist als Anlage 1 beigefügt. Die detaillierte Beschreibung der Module erfolgt in Anlage 5 (Modulhandbuch). Die Beschreibung der Wahlpflichtmodule findet sich in Anlage 2 (Wahlpflichtkatalog).

§ 8 Vertiefungsrichtungen

entfällt

§ 9 Wahlpflichtmodule

- [1] Der Wahlpflichtkatalog (Animation & Game Electives) für den Studiengang Animation & Game enthält fünf verschiedene fachliche Bereiche: „Animation & Game Design“, „Technical Art“, „Game Development“, „Animation & Game Methodology“ sowie „Research and Development“.
- [2] Im 3. und 5. Semester sind jeweils 2 Wahlpflichtmodule (Electives), im 6. Semester ist 1 Wahlpflichtmodul (Elective) wählbar. Dabei können insgesamt maximal 2 aus dem Bereich „Research and Development“ belegt werden.
- [3] Ein Wahlpflichtangebot kann mehrfach belegt werden, wenn gewährleistet ist, dass jeweils andere aktuelle Themen bearbeitet werden.

§ 10 Praxismodul

- [1] Das Regelstudienprogramm des Studiengangs Animation & Game enthält ein Praxismodul im Sinne von §7 ABPO. Es ist für das 4. Semester vorgesehen. Es besteht aus einer berufspraktischen Phase (BPP/Industrial Placement) und einer begleitenden Lehrveranstaltung (BBP-Begleitseminar/Preparation, Follow Up).
- [2] Die Zulassung zum Praxismodul regelt §11 Abs. 7.
- [3] Näheres zum Praxismodul regeln Anlage 4 (Praxisordnung) der vorliegenden BBPO und die Modulbeschreibung des Praxismoduls (Anlage 5).

§ 11 Meldung und Zulassung zu den Prüfungen

- [1] Prüfungsvorleistungen und Prüfungsleistungen können gemäß § 14 Abs. 2 ABPO nur nach vorheriger Meldung abgelegt werden. Der Meldezeitraum wird vom Prüfungsausschuss festgelegt und durch Aushang bekannt gegeben. Der Aushang kann auch elektronisch erfolgen.

Der Meldezeitraum beginnt spätestens 4 Wochen vor der Prüfung und endet mit Ablauf des 3. Werktages (Montag – Freitag) vor der Prüfung. Die nach §14 Abs. 3 ABPO erforderliche Mitteilung über die Zulassung erfolgt bis spätestens 12:00 Uhr des Vortages der Prüfung über das elektronische Prüfungssystem.
- [2] Sofern in der Modulbeschreibung (Anlage 5) nicht anders definiert, ist die Zulassung zur Prüfungsleistung einer Modulprüfung auch möglich, wenn noch nicht alle Prüfungsvorleistungen bewertet sind, vorzugsweise dann, wenn der Abschluss der jeweiligen Prüfungsvorleistung zeitlich nach dem Meldetermin für die zugeordnete Prüfungsleistung liegt. In diesem Fall erfolgt die Zulassung zur Prüfungsleistung unter Vorbehalt. Die Modulprüfung ist erst dann abgeschlossen, wenn alle zum Modul gehörenden Leistungen erbracht sind.

- (3) Bei erstmaliger Teilnahme an einer Prüfungsleistung ist die Abmeldung bis spätestens einen Tag vor der Prüfung bis 12:00 Uhr über das elektronische Prüfungssystem möglich.
- (4) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen Prüfungsleistung erfolgt eine automatische Anmeldung. Gemäß § 17 Abs. 4 ABPO ist eine nicht bestandene Prüfungsleistung spätestens im Rahmen der Prüfungstermine des nächstfolgenden Jahres zu wiederholen. Eine gesonderte Ladung zur Wiederholungsprüfung erfolgt nicht.
- (5) Die Zulassung zu einer Prüfungsleistung kann den erfolgreichen Abschluss einer Prüfungsvorleistung nach § 9 ABPO voraussetzen. Näheres regelt die entsprechende Modulbeschreibung.
- (6) Als Voraussetzung für die Zulassung zu den Prüfungen des 5. und 6. Semesters müssen alle Prüfungsleistungen der Semester 1-3 bis auf zwei Wahlpflichtmodule (Electives) bestanden sein.
- (7) Als Voraussetzung zu Zulassung zum Praxismodul (Industrial Placement) müssen alle Pflichtmodule der ersten beiden Semester bestanden sein.
- (8) Studierende, deren Leistung erwarten lässt, dass sie nach dem ersten Studienjahr zwei oder mehr Module nicht erfolgreich absolvieren werden, können von der Studiengangsleitung zu einem Beratungsgespräch zum weiteren Verlauf des Studiums geladen werden.

§ 12 Abschlussmodul

- (1) Das Abschlussmodul im Sinne von § 21 ABPO der Hochschule Darmstadt hat den Namen Bachelormodul (Bachelor Module). Das Abschlussmodul des Studiengangs Animation & Game ist im Studienplan im siebten (letzten) Semester vorgesehen. Es besteht aus der Bachelorarbeit (Bachelor Project) und dem Kolloquium (Colloquium).
- (2) Die Bachelorarbeit soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat fähig ist, in einem vorgegebenen Zeitraum eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Animation & Game selbstständig auf der Grundlage gestalterischer und wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse zu lösen. Die Bachelorarbeit umfasst in der Regel einen praktischen Teil (Konzeption und Realisation einer medialen Arbeit) und einen schriftlichen Teil (Dokumentation).
- (3) Für die Meldung zum Bachelormodul (Bachelor Module) und den Beginn der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit legt der Prüfungsausschuss einen oder mehrere Termine fest. Die Bekanntgabe erfolgt spätestens vier Wochen vor Ende der Meldefrist durch Aushang oder auf elektronischem Weg. Auf Antrag an den Prüfungsausschuss können individuelle Termine für den Beginn der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit gewährt werden.
- (4) Die Meldung zum Bachelormodul (Bachelor Module) muss schriftlich beim Prüfungsausschuss oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik erfolgen.
- (5) Für die Zulassung zum Bachelormodul (Bachelor Module) ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten bis sechsten Studiensemesters inklusive der Praxisphase (Industrial Placement) nachzuweisen bis auf maximal zwei Wahlpflicht-Module (Electives).
- (6) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt drei Monate. Abweichungen davon sind nach Maßgabe von § 22 Abs. 5 ABPO zulässig.
- (7) Die Dokumentation (der schriftliche Teil der Bachelorarbeit) muss in deutscher oder englischer Sprache angefertigt werden. Bei Abgabe auf Deutsch muss eine Zusammenfassung in englischer Sprache beigefügt werden, bei Abgabe auf Englisch eine Zusammenfassung in deutscher Sprache.
- (8) Die Bachelorarbeit ist fristgerecht bis spätestens 12.00 Uhr am festgelegten Abgabetermin in dreifacher Ausfertigung schriftlich im Prüfungssekretariat des Fachbereichs einzureichen. Der Zeitpunkt der Abgabe ist aktenkundig zu machen.
- (9) Der praktische Teil der Bachelorarbeit ist dreifach in elektronischer Form auf Datenträger, der schriftliche Teil (Dokumentation) ist dreifach in gebundener und gedruckter Form sowie einfach in elektronischer Form abzugeben. Enthält die Arbeit ein Modell oder ein sonstiges Objekt, das nicht problemlos vervielfältigt werden kann, so braucht dieses nur einfach geliefert zu werden.
- (10) Nach Bestehen der Bachelorarbeit werden die Arbeitsergebnisse in einem Kolloquium (Final Presentation) gemäß § 23 Abs. 5 bis 7 ABPO vom Kandidaten/von der Kandidatin vorgestellt und diskutiert. Das Kolloquium ist mit Ausnahme der Beratung und Bekanntgabe der Bewertung öffentlich und beginnt mit einem Vortrag der Kandidatin oder des Kandidaten über die Bachelorarbeit von mindestens 15 Minuten und maximal 45 Minuten Dauer.

- (11) Das Kolloquium (Final Presentation) wird gemäß §23 Abs.7 ABPO bewertet. Ein nicht bestanden Kolloquium kann einmal wiederholt werden. Bei erneutem Nichtbestehen ist das gesamte Bachelormodul (Bachelor Module) zu wiederholen.
- (12) Die Berechnung der Gesamtnote der Bachelorprüfung erfolgt gemäß § 15 Abs. 6 ABPO durch den Durchschnitt aller nach Credit Points (CP) gewichteten Modulnoten mit dem Gewicht vier (80 %) und die Note des Bachelormoduls mit dem Gewicht eins (20 %).

§ 13 Studiengangsspezifische Regelungen

- (1) Ergänzend zu den in der ABPO genannten Prüfungsformen kann im Studiengang Animation & Game eine Prüfungsleistung auch über ein Lernportfolio abgenommen werden. Ein Lernportfolio bündelt typischerweise im Hauptteil einzelne während eines Semesters entstandene Artefakte (z.B. Texte, Bilder, Videos, Präsentationen, Rechercheergebnisse, Prototypen, Code, Planungsdokumente) der folgenden Studienbereiche:
 - „Animation & Game Design“
 - „Animation & Game Methodology“
 - wahlweise „Technical Art“ oder „Game Development“Um eine auf einem Lernportfolio basierende Prüfung zu bestehen, muß in jedem der drei Studienbereiche mindestens die Bewertung „bestanden“ erreicht werden.
- (2) Die Lehrveranstaltungen im Studiengang Animation & Game finden in der Regel in Englisch statt.
- (3) Studios, Labore sowie weitere Einrichtungen der Hochschule Darmstadt stehen Studierenden ausschließlich zum Zwecke des Studiums und damit für nicht-kommerzielle Zwecke zur Verfügung. Sollte eine kommerzielle Nutzung gewünscht sein, bedarf es dazu einer gesonderten Vereinbarung.

§ 14 Übergangsbestimmungen

- (1) Studierende, die ihr Studium im Bachelor-Studiengang Animation & Game oder Digital Media (Schwerpunkt Animation & Game) an der Hochschule Darmstadt vor Inkrafttreten dieser besonderen Bestimmungen begonnen haben, haben noch innerhalb von dreieinhalb Jahren nach diesem Zeitpunkt einen Prüfungsanspruch nach den bisher für sie geltenden Prüfungsbestimmungen.
- (2) Studierende gemäß Abs. 1 können auf Antrag in die vorliegende Prüfungsordnung wechseln. Der Antrag ist schriftlich an den Prüfungsausschuss zu richten. Die Studierenden erhalten einen schriftlichen Bescheid, aus dem hervorgeht, ab wann sie nach den vorliegenden Besonderen Bestimmungen geprüft werden. Die Entscheidung für den Übergang in die vorliegende Prüfungsordnung kann nicht rückgängig gemacht werden.
- (3) Die von den Studierenden gemäß Abs. 1 bislang erbrachten Leistungen werden in entsprechender Anwendung des §19 ABPO angerechnet. Fehlversuche aus gleichwertigen Prüfungsleistungen der bisherigen Prüfungsordnung werden dabei gemäß § 17 Abs. 3 ABPO übernommen. Über die Gleichwertigkeit entscheidet der Prüfungsausschuss.
- (4) Nach Ablauf der Übergangszeit von 7 Semestern werden alle Studierenden gemäß Abs. 1 in die vorliegende Prüfungsordnung überführt.

§ 15 Inkrafttreten

Diese Prüfungsordnung tritt zum 15.12.2014 in Kraft.

Dieburg, 20.05.2014

Ort, Datum des Fachbereichsratsbeschlusses

Prof. Wilhelm Weber

Dekan

Unterschrift

Anlage 1 Regelstudienprogramm

der Besonderen Bestimmungen für die Prüfungsordnung

des Bachelorstudiengangs Animation & Game (BBPO Animation & Game)

des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences*

Regelstudienprogramm

BA Animation & Game

Inhalt

0. Allgemeines
1. Modulübersicht im Semester 1
2. Modulübersicht im Studiensemester 2
3. Modulübersicht im Studiensemester 3
4. Modulübersicht im Studiensemester 4
5. Modulübersicht im Studiensemester 5
6. Modulübersicht im Studiensemester 6
7. Modulübersicht im Studiensemester 7

0 Allgemeines

(1) Sämtliche Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule sind in der Anlage 5 der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Animation & Game (BBPO- Animation & Game) des Fachbereichs Media durch folgende Punkte beschrieben:

- 1.1. Lernergebnisse und Kompetenzen des Moduls (Learning Outcomes and Competencies);
- 1.2. Inhalte des Moduls (Indicative Module Contents);
- 1.3. Lehr- und Lernformen (Teaching Methods);
- 1.4. Zu erbringende Prüfungsvorleistungen und Teilnahmevoraussetzungen (Prerequisite Subjects);
- 1.5. Zu erbringende Prüfungen sowie deren Art, Form und Gewichtung (Assessment Methods);
- 1.6. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (Workload) und die Zahl der vergebenen Credit Points (CP);
- 1.7. Dauer und zeitliche Gliederung des Angebots (Semester, Duration and Module Frequency);

(2) Im 2. Semester müssen aus den drei Modulen „Animation & Game Design 2“, „Technical Art 2“ und „Game Development 2“ zwei im Umfang von 5 CP belegt werden. Das jeweils fehlende dritte Modul muß als Teilmodul „Animation & Game Design for Producers“, „Technical Art for Producers“ bzw. „Game Development for Producers“ im Umfang von 2,5 CP im Rahmen des Moduls „Animation & Game Methodology 2“ belegt werden- (siehe Modulübersicht Path 1-3).

(3) In den Wahlpflicht-Modulen „Animation and Game Elective 3.1 bis 3.2“ sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog Animation and Game zu wählen. Des weiteren kann ein Kurs aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound and Music Production des Fachbereichs Media sowie dem sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudium der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

(4) In den Wahlpflicht-Modulen „Animation and Game Elective 5.1 bis 5.2“ sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog Animation and Game zu wählen. Des weiteren kann ein Kurs aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound and Music Production des Fachbereichs Media sowie dem sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudium der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

(5) In dem Wahlpflicht-Modul „Animation and Game Elective 6.1“ ist ein Projekt aus dem Wahlpflicht-Katalog Animation and Game zu wählen. Des weiteren kann ein Kurs aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound and Music Production des Fachbereichs Media sowie dem sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudium der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

1 **Modulübersicht im Studiensemester 1**

Semester	1	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Gewichtung in %		Form der Prüfungs- leistung
						Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung							
A&G D1	A&G Design 1 Basic Principles of Design for Animation and Game	2+6	10	250	1	70	30	Präsentation
Tech Art 1	Technical Art 1 Basics of Technical Art for Animation and Game	2+2	5	125	1	50	50	Klausur
Game Dev 1	Game Development 1 Basics of Game Development	2+2	5	125	1	50	50	Klausur
A&G Meth 1	Animation & Game Methodology 1 Sub-modules: a) Animation & Game Studies 1 b) Animation & Game Producing and Production Management 1 c) Legal and ethical Issues in Animations & Games 1 Diversity and Interculturalism	2+0 1+0 1+0	10	125 63 62	1		50 25 25	Präsentation
Summe		20	30	750				

2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Semester	2	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Gewichtung in %		Form der Prüfungsleistung
						Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	
A&G P2	Animation and Game Project 2 Animation & Game Methodology - Producing and Production Management Animation and Game Design Game Development or Technical Art Project	4	15	375	1	25	25	Präsentation, Portfolio
Path 1								
A&G D 2	Animation and Game Design 2	0+2	5	125	1	70	30	Präsentation
Tech Art 2	Technical Art 2	0+2	5	125	1	50	50	Klausur
A&G	Animation and Game Methodology 2		5	125	1			

Meth 2	Sub-Modules: Animation &Game Studies 2 Game Development for Producers	0+1 0+1					50 50	Präsentation Klausur
Path 2								
A&G D 2	Animation and Game Design 2	0+2	5	125	1	70	30	Präsentation
Game Dev 2	Game Development 2	0+2	5	125	1	50	50	Klausur
A&G Meth 2	Animation and Game Methodology 2 Sub-Modules: Animation &Game Studies 2 Technical Art for Producers	0+1 0+1	5	125	1	-	50 50	Präsentation Klausur
Path 3								
Tech Art 2	Technical Art 2	0+2	5	125	1	50	50	Klausur
Game Dev 2	Game Development 2	0+2	5	125	1	50	50	Klausur

A&G Meth 2	Animation and Game Methodology 2		5	125	1	-		
	Sub-Modules:							
	Animation & Game Studies 2	0+1					50	Präsentation
	Animation and Game Design for Producers	0+1					50	Klausur
Summe		8	30	750				

Das Modul Animation and Game Project 2 wird im Rahmen des sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums in Kooperation mit dem FB SuK angeboten.

3 **Modulübersicht im Studiensemester 3**

Semes- ter	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prü- fungsleistung
A&G P3	Animation and Game Project 3 Animation & Game Methodology - Producing and Production Management Animation and Game Design Game Development or Technical Art Project	0+4	15	375	1	25	25	Präsentation; Portfolio
A&G Meth 3	Animation and Game Methodology 3 Sub-Modules: Producing and Production Management 3 Legal and Ethical Issues 3: Media and Enter- tainment Law	1-0 1+0	5	125	1		50 50	Präsentation
A&G E 3.1	Animation and Game Elective 3.1	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G E 3.2	Animation and Game Elective 3.2	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
Summe		8	30	750				

4 **Modulübersicht im Studiensemester 4**

Semester	4					Gewichtung in %		
						Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
IP	Industrial Placement Preparation Follow Up	 2 2	30	750	1	-	100	Präsentation des Praxisbereichs
Summe		4	30	750				

5 **Modulübersicht im Studiensemester 5**

Semester	5	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Gewichtung in %		Form der Prüfungsleistung
						Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	
A&G P5	Animation and Game Project 5 Animation & Game Methodology - Producing and Production Management Animation and Game Design Game Development or Technical Art Project	0+5	20	500	1	25 25 25	25	Präsentation, Portfolio
A&G E 5.1	Animation and Game Elective 5.1	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G E 5.2	Animation and Game Elective 5.2	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
Summe		11	30	750				

6 **Modulübersicht im Studiensemester 6**

Semester	6	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Gewichtung in %		Form der Prüfungs- leistung
						Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	
A&G P6	Animation and Game Project 6 Animation & Game Methodology - Producing and Production Management Animation and Game Design Game Development or Technical Art Project	0+5	20	500	1	25 25 25	25	Präsentation, Portfolio
A&G Meth 3	Animation and Game Methodology 6 Animation & Game Studies 3 (Production De- velopment and Innovation)	0+3	5	125	1		100	Präsentation
A&G E 6.1	Animation and Game Elective 6.1	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
Summe		11	30	750				

7 **Modulübersicht im Studiensemester 7**

Semester	7	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Gewichtung in %		Form der Prüfungsleistung
						Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	
A&G RP 7	Animation and Game Research Project 7 Research Project	3	15	370	1	75	25	Präsentation
A&G B 7	Animation and Game Bachelor Module Bachelor Project Colloquium	4	15	390	1	- -	75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
Summe		7	30	760				

Anlage 2 Wahlpflichtkatalog

der Besonderen Bestimmungen für die Prüfungsordnung
des Bachelorstudiengangs Animation & Game (BBPO Animation & Game)
des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences*

Wahlpflichtkatalog

BA Animation & Game

Table of Contents

0. Vorbemerkungen	3
1. Wahlpflichtkatalog Animation and Game für das 3. bis 6. Semester	4

0. Vorbemerkungen

(1) Sämtliche Wahlpflicht-Module (Electives) werden im Sinne des § 1 Abs.7 ABPO durch folgende Punkte beschrieben:

1. Die Inhalte (Indicative Module Contents);
2. Die Lern- und Qualifikationsziele (Learning Outcomes) im Sinne von zu erwerbenden Kompetenzen (Competencies);
3. Die Lehrveranstaltungen (Type of Course) mit den Lehr- und Lernformen (Teaching Methods);
4. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (Workload) und die Zahl der vergebenen Punkte (CP);
5. Die Voraussetzungen für die Zulassung zu dem Modul (Prerequisites Subjects)
6. Die Dauer (Duration) und zeitliche Gliederung (Semester) sowie die Häufigkeit des Angebots (Module Frequency);
7. Die Verwendbarkeit des Moduls in verschiedenen Studiengängen (Used in other Courses);
8. Die Beschreibung der im Modul zu erbringenden Prüfungsvorleistungen und Prüfungen (Assessment Methods), sowie gegebenenfalls weitere Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Moduls (Prerequisites for CP).

(2) Die Übersicht über die Wahlpflichtkataloge im Punkt 1 dieser Anlage enthält:

- (2) Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (workload) und die Zahl der vergebenen Punkte (CP);
- (3) Die Dauer des Angebots (Duration);
- (4) Die Art und Form der im Modul zu erbringenden Prüfungen.

(3) Die Zulassungsvoraussetzungen zum Bachelormodul sind in § 12 BBPO, zu allen anderen Modulen in § 11 BBPO geregelt. Darüber hinaus sind eventuelle weitere Zulassungsvoraussetzungen in den Modulbeschreibungen aufgeführt.

(4) Für sämtliche Wahlpflichtmodule wird eine Wiederholungsprüfung zu Beginn des folgenden Semesters durchgeführt. Diese erste Wiederholungsprüfung wird in derselben Art und Form durchgeführt wie die nicht bestandene Prüfung. Die zweite Wiederholungsprüfung erfolgt im Rahmen der regulären Prüfung des nächsten Jahrgangs.

1. Wahlpflichtkatalog Animation and Game Electives für das 2. bis 6. Semester

Der Wahlpflichtkatalog (Animation & Game Electives) für den Studiengang Animation & Game enthält fünf verschiedene fachliche Bereiche:

- Animation & Game Design
- Technical Art
- Game Development
- Animation & Game Methodology
- Research and Development

Des Weiteren kann ein Kurs aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound and Music Production des Fachbereichs Media sowie dem sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudium der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

Im 3. und 5. Semester sind jeweils zwei Wahlpflichtangebote (Electives), im 6. jeweils ein Wahlpflichtangebot (Elective) aus dem Katalog zu wählen. Insgesamt sind demnach fünf Wahlpflichtangebote zu wählen.

Ein Wahlpflichtangebot kann mehrmals gewählt werden, wenn gewährleistet ist, dass jeweils andere aktuelle Themen bearbeitet werden.

Aus dem Bereich „Research and Development“ dürfen insgesamt im Studienverlauf nicht mehr als 2 Wahlpflichtmodule belegt werden.

Der Katalog enthält jeweils die Modulbeschreibungen der einzelnen fachlichen Stränge mit möglichen Themen und Inhalten für einzelne Electives.

Se- mester	3, 5, 6					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SW S	CP	wor k loa d in h	Da uer in Se me s- ter	Prü- fungs - vor- lei- stung	Prü- fungs- lei- stung	Form der Prüfungslei- stung
A&G DE_X	A&G Design Electives	3	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G TAE_X	A&G Technical Art Electives	3	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G GDE_X	A&G Game Development Electives	3	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G Me- thE_X	A&G Methodology Electives	3	5	125	1	-	100	Präsentation
A&G R&D_X	A&G Research & Development Electives	3	5	125	1	-	100	Präsentation

Anlage 3 Bachelorzeugnis und -urkunde

der Besonderen Bestimmungen für die Prüfungsordnung
des Bachelorstudiengangs Animation & Game (BBPO Animation & Game)
des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt University of Applied Sciences

Bachelorzeugnis und -urkunde

BA Animation & Game

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorzeugnis Variante 1:

Frau/Herr **Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
mit dem Vertiefungsschwerpunkt **-**

die Bachelorprüfung abgelegt
und dabei die folgenden Bewertungen erhalten
sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem
European Credit Transfer System (ECTS)
erworben:

Pflichtmodule

Animation & Game Design 1	Note (X,X)	(10 CP)
Game Development 1	Note (X,X)	(5 CP)
Technical Art 1	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 1	Note (X,X)	(10 CP)
Animation & Game Project 2	Note (X,X)	(15 CP)
Animation & Game Design 2	Note (X,X)	(5 CP)
Technical Art 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 3	Note (X,X)	(15 CP)
Animation & Game Methodology 3	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 5	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Project 6	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Methodology 6	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Research Project 7	Note (X,X)	(15 CP)
Industrial Placement	Mit Erfolg teilgenommen	(30 CP)

Wahlpflichtmodule

Animation & Game Elective 1 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 2 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 3 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 4 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 5 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)

Die Bachelorarbeit mit Kolloquium
über das Thema **Text**
Text
wurde bewertet mit **Note (X,X)** (15 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS 210 CP

Gesamtbewertung **Note bestanden (X,X)**

(falls zutreffend)
Außerhalb des Studienprogramms wurden
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche
Punkte erworben:

Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Der Leiter des Prüfungsamtes

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorurkunde:

Die Hochschule Darmstadt
verleiht **Herrn Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

aufgrund der am **TT. Monat JJJJ**
im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
bestandenen Bachelorprüfung

den akademischen Grad **Bachelor of Arts**

Kurzform **B. A.**

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Präsident

Der Dekan

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorzeugnis Variante 2:

Frau/Herr **Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
mit dem Vertiefungsschwerpunkt **-**

die Bachelorprüfung abgelegt
und dabei die folgenden Bewertungen erhalten
sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem
European Credit Transfer System (ECTS)
erworben:

Pflichtmodule

Animation & Game Design 1	Note (X,X)	(10 CP)
Game Development 1	Note (X,X)	(5 CP)
Technical Art 1	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 1	Note (X,X)	(10 CP)
Animation & Game Project 2	Note (X,X)	(15 CP)
Animation & Game Design 2	Note (X,X)	(5 CP)
Game Development 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 3	Note (X,X)	(15 CP)
Animation & Game Methodology 3	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 5	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Project 6	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Methodology 6	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Research Project 7	Note (X,X)	(15 CP)
Industrial Placement	Mit Erfolg teilgenommen	(30 CP)

Wahlpflichtmodule

Animation & Game Elective 1 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 2 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 3 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 4 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 5 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)

Die Bachelorarbeit mit Kolloquium
über das Thema **Text**
Text
wurde bewertet mit **Note (X,X)** (15 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS 210 CP

Gesamtbewertung **Note bestanden (X,X)**

(falls zutreffend)
Außerhalb des Studienprogramms wurden
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche
Punkte erworben:

Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Der Leiter des Prüfungsamtes

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorurkunde:

Die Hochschule Darmstadt
verleiht **Herrn Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

aufgrund der am **TT. Monat JJJJ**
im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
bestandenen Bachelorprüfung

den akademischen Grad **Bachelor of Arts**

Kurzform **B. A.**

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Präsident

Der Dekan

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorzeugnis Variante 3:

Frau/Herr **Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
mit dem Vertiefungsschwerpunkt **-**

die Bachelorprüfung abgelegt
und dabei die folgenden Bewertungen erhalten
sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem
European Credit Transfer System (ECTS)
erworben:

Pflichtmodule

Animation & Game Design 1	Note (X,X)	(10 CP)
Game Development 1	Note (X,X)	(5 CP)
Technical Art 1	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 1	Note (X,X)	(10 CP)
Animation & Game Project 2	Note (X,X)	(15 CP)
Technical Art 2	Note (X,X)	(5 CP)
Game Development 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Methodology 2	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 3	Note (X,X)	(15 CP)
Animation & Game Methodology 3	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Project 5	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Project 6	Note (X,X)	(20 CP)
Animation & Game Methodology 6	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Research Project 7	Note (X,X)	(15 CP)
Industrial Placement	Mit Erfolg teilgenommen	(30 CP)

Wahlpflichtmodule

Animation & Game Elective 1 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 2 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 3 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 4 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)
Animation & Game Elective 5 (Katalogtitel,Thema)	Note (X,X)	(5 CP)

Die Bachelorarbeit mit Kolloquium
über das Thema **Text**
Text
wurde bewertet mit **Note (X,X)** (15 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS 210 CP

Gesamtbewertung **Note bestanden (X,X)**

(falls zutreffend)
Außerhalb des Studienprogramms wurden
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche
Punkte erworben:

Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)
Text	Note (X,X)	(XX CP)

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Der Leiter des Prüfungsamtes

Bachelorurkunde (Muster)

Bachelorurkunde:

Die Hochschule Darmstadt
verleiht **Herrn Max Mustermann**

geboren am **TT. Monat JJJJ**
in **Musterstadt**

aufgrund der am **TT. Monat JJJJ**
im Fachbereich **Media**
im Studiengang **Animation & Game**
bestandenen Bachelorprüfung

den akademischen Grad **Bachelor of Arts**

Kurzform **B. A.**

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Der Präsident

Der Dekan

Anlage 4 Ordnung für das Praxismodul

BA Animation & Game

der Besonderen Bestimmungen für die Prüfungsordnung
des Bachelorstudiengangs Animation & Game (BBPO Animation & Game)
des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences*

Inhalt

§ 1 Allgemeines

§ 2 Qualifikationsziele und Inhalte des Praxismoduls

§ 3 Umfang und Aufbau des Praxismoduls

§ 4 Praktikantenamt, Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter

§ 5 Praxisstellen, Verträge

§ 6 Praktische Tätigkeiten

§ 7 Begleitstudien

§ 8 Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle

§ 9 Haftung

§ 10 Anerkennung

§ 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten

§ 12 Ausnahmeregelung

Anlage 4.1: Ausbildungsvertrag

Anlage 4.2: Bescheinigung über die Praxisstelle zur Vorlage beim Praktikantenamt

§ 1 Allgemeines

- (1) Das Studienprogramm des Studiengangs Animation & Game am Fachbereich Media enthält ein Praxismodul. Die Praxiserfahrung wird in der Regel in einem Betrieb oder einer sonstigen Institution außerhalb der Hochschule erworben.
- (2) Die Praxisphase wird in enger Zusammenarbeit der Hochschule mit den Praxisstellen durchgeführt. Sie wird vom Fachbereich Media durch Lehrveranstaltungen vorbereitet, begleitet und nachbereitet
- (3) Die Beschaffung des Praxisplatzes bei geeigneten Unternehmen und Institutionen (im folgenden Praxisstelle genannt) obliegt der oder dem Studierenden. Der Fachbereich Media ist bei der Beschaffung von Praxisstellen im Rahmen seiner Möglichkeiten behilflich.

§ 2 Qualifikationsziele und Inhalte des Praxismoduls

- (1) Ziel des Praxismoduls ist es, dass die oder der Studierende die Aufgaben einer Medienproduzentin oder eines Medienproduzenten durch eigene aktive Tätigkeit kennen lernt. Es dient der Erprobung und Vertiefung der im Studium erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in der beruflichen Praxis. Durch die Erfahrungen in der Praxisstelle sollen die beruflichen Anforderungen und Methoden sowie aktuelle Aufgabenstellungen erkennbar werden, sodass die Module im weiteren Studienverlauf mit den Erfordernissen der Praxis besser verknüpft werden können.
- (2) Das Erreichen der Qualifikationsziele des Praxismoduls wird durch die Anfertigung eines schriftlichen Praxisberichts geprüft. Der Praxisbericht ergänzt die Praxiserfahrung durch Analyse, methodische Beschreibung, Reflexion und Bewertung der praktischen Tätigkeit.

§ 3 Umfang und Aufbau des Praxismoduls

- (1) Das Praxismodul gliedert sich in 18 Wochen praktische Tätigkeit gemäß § 6.
- (2) Das Praxismodul enthält etwa zwei Wochen Begleitstudien in Form von Lehrveranstaltungen gemäß § 7.
- (3) Das Praxismodul wird in der Regel im 4. Semester durchgeführt.
- (4) Die Zulassung zum Praxismodul ist durch § 11 Abs. 7 BBPO geregelt und setzt den erfolgreichen Abschluss aller Pflichtmodule der ersten beiden Semester voraus.

§ 4 Praktikantenamt, Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter

- (1) Der Fachbereich richtet ein Praktikantenamt ein, das für die Organisation und die ordnungsgemäße Durchführung der Praktika zuständig ist.
- (2) Zur Organisation und Durchführung des Praxismoduls setzt das Dekanat für den Studiengang Animation and Game eine Praktikumsbeauftragte oder einen Praktikumsbeauftragten gemäß §7 Abs. 4 ABPO ein.
- (3) Aufgaben der oder des Praktikumsbeauftragten sind:
 1. die Unterstützung des Praktikantenamts in fachlicher Hinsicht, vor allem bezüglich der Eignung und Beratung der Ausbildungsstellen und der Überprüfung der Ausbildungsverträge,
 2. die Herstellung und Pflege von Kontakten zu den Ausbildungsstellen,
 3. die Organisation und Durchführung der begleitenden Lehrveranstaltungen. Für die Durchführung können auch Lehrbeauftragte aus der Berufspraxis eingesetzt werden und
 4. die Prüfung und Anerkennung der von den Studierenden vorzulegenden Berichte.

§ 5 Praxisstellen, Verträge

- (1) Die Durchführung der Praxisphase wird in der Regel durch einen Ausbildungsvertrag zwischen der oder dem einzelnen Studierenden und der Praxisstelle geregelt. Ein Beispielvertrag ist in Anlage 4.1 dargestellt.
- (2) Die oder der Studierende ist verpflichtet, dem Praktikantenamt die gewählte Praxisstelle und das Aufgabengebiet in einer Bescheinigung zu benennen, siehe Anlage 4.2. Die oder der Praktikumsbeauftragte kann eine Frist zur Abgabe der Bescheinigung festlegen. Können die praktischen Tätigkeiten nicht an einer Praxisstelle erfüllt werden, so sind mehrere Praxisstellen vorzuschlagen.
- (3) Die oder der Studierende schließt vor Beginn der Ausbildung mit der Praxisstelle oder den Praxisstellen einen individuellen Ausbildungsvertrag ab. Derartige Verträge regeln insbesondere die Verpflichtungen der Praxisstelle und die Verpflichtungen der oder des Studierenden.
- (4) Verpflichtungen der Praxisstelle sind:
 - a) die Studierende oder den Studierenden für die Dauer des Praxismoduls entsprechend den in § 6 genannten Aufgabenbereichen einzusetzen,
 - b) der oder dem Studierenden die Teilnahme an den Begleitstudien zu ermöglichen,
 - c) der oder dem Studierenden eine Bescheinigung auszustellen, die Angaben über den zeitlichen Umfang mit Angabe der Fehlzeiten und die Inhalte der praktischen Tätigkeiten sowie den Erfolg der Ausbildung enthält,

- d) eine Betreuerin oder einen Betreuer für die Studierende oder den Studierenden zu benennen.

(5) Verpflichtungen der oder des Studierenden sind:

- a) die gebotenen Ausbildungsmöglichkeiten wahrzunehmen und die übertragenen Aufgaben sorgfältig auszuführen,
- b) den Anordnungen der Praxisstelle und der Betreuerin oder des Betreuers nachzukommen,
- c) die für die Praxisstelle geltenden Ordnungen, insbesondere Arbeitsordnungen und Unfallverhütungsvorschriften sowie Vorschriften über die Schweigepflicht zu beachten,
- d) fristgerecht einen Praxisbericht nach Maßgabe der oder des Praktikumsbeauftragten zu erstellen, aus dem der Verlauf der praktischen Tätigkeit ersichtlich ist,
- e) ein Fernbleiben der Praxisstelle unverzüglich anzuzeigen.

(6) Der Status der oder des Studierenden wird in § 8 geregelt.

§ 6 Praktische Tätigkeiten

(1) Während des berufspraktischen Studienseesters soll in höchstens drei und schwerpunktmäßig in einem der folgenden Aufgabenbereiche mitgearbeitet werden:

- a) Konzeption, Planung und/oder Produktion von Film-, Video-, TV- und AV-Projekten,
- b) Konzeption, Planung und/oder Produktion von Animations- Projekten,
- c) Konzeption, Planung und/oder Produktion von Game-Projekten,
- d) Konzeption, Planung und/oder Produktion von Multimedia-Projekten,
- e) Konzeption, Planung und/oder Produktion von Audio-Projekten,
- f) Konzeption, Planung und/oder Realisierung von Medien-Systemen,
- g) Konzeption, Planung und/oder Realisierung von Audio-Systemen,
- h) Implementierung und/oder Programmierung von multimedialen Produkten und Medien-Systemen,
- i) Implementierung und/oder Programmierung von Game-Projekten
- j) Management und Marketing von Medien-Projekten und Mediensystemen

(2) Als Praxisstellen kommen alle Betriebe und Institutionen in Betracht, welche praktische Tätigkeiten gemäß Absatz 1 durchführen und welche die Qualifikationsziele und Inhalte gemäß § 2 gewährleisten können. Praxisstellen können beispielsweise folgende Betriebe und Institutionen sein:

- a) Film-, Video-, TV- und AV- Produktionsfirmen
- b) Firmen zur Produktion von Animation und Special Effects
- c) Firmen zur Produktion von Games
- d) Postproduktionsfirmen
- e) Tonproduktionsfirmen, Tonaufnahmefirmen
- f) Fernsehanstalten
- g) Multimediaagenturen
- h) Designagenturen
- i) Systemhäuser, Firmen zur IT-Produktion
- j) Eventagenturen
- k) IT-Abteilung und Medienabteilung großer Unternehmen

§ 7 Begleitstudien

Während des Praxismoduls führt der Studiengang Animation and Game begleitende Lehrveranstaltungen durch. Sie werden in der Regel an einem wöchentlichen Studientag angeboten. Sie können auch in Form von Blockveranstaltungen angeboten werden. Eine Kombination aus Studientagen und Blockveranstaltungen ist ebenfalls möglich. Die Entscheidung trifft die oder der Praktikumsbeauftragte. Die Teilnahme an den Begleitstudien ist Pflicht und eine Voraussetzung für die Anerkennung des Praxismoduls.

§ 8 Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle

- (1) Während des Praxismoduls, das Bestandteil des Studiums ist, bleibt die oder der Studierende an der Hochschule Darmstadt immatrikuliert mit allen Rechten und Pflichten einer oder eines ordentlichen Studierenden.
- (2) Sie ist keine Praktikantin oder er ist kein Praktikant im Sinne des Berufsbildungsgesetzes und unterliegt an der Praxisstelle weder dem Betriebsverfassungsgesetz noch dem Personalvertretungsgesetz. Andererseits ist die oder der Studierende an die Ordnungen ihrer oder seiner Praxisstelle gebunden.

§ 9 Haftung

- (1) Die/der Studierende ist während der betrieblichen Praxisphase im Inland gegen Unfall versichert (SGB VII). Im Versicherungsfalle übermittelt die Ausbildungsstelle der Hochschule einen Abdruck der Unfallanzeige.

- (2) Auf Verlangen der Ausbildungsstelle hat die/der Studierende eine der Dauer und dem Inhalt des Ausbildungsvertrages angepasste Haftpflichtversicherung abzuschließen und den Nachweis hierüber bei Beginn der Ausbildung der Ausbildungsstelle vorzulegen. Dieser Nachweis entfällt, soweit das Haftungsrisiko nicht bereits durch eine Betriebshaftpflichtversicherung der Ausbildungsstelle abgeschlossen ist.
- (3) Für praktische Studiensemester im Ausland hat die/der Studierende selbst für einen ausreichenden Kranken-, Unfall- und Haftpflichtversicherungsschutz Sorge zu tragen.
- (4) Studierende von praxisorientierten (dualen) Studiengängen unterliegen nicht den Versicherungspflichttatbeständen der Arbeitslosen-, .Kranken-, Pflege- und Rentenversicherung.

§ 10 Anerkennung

- (1) Die oder der Studierende hat zur Anerkennung der ordnungsgemäßen Ableistung des Praxismoduls der oder dem Praktikumsbeauftragten folgende Unterlagen termingerecht vorzulegen:
 1. eine detaillierte Bescheinigung der Ausbildungsstelle gemäß § 5, Abs. 4 Ziffer c,
 2. einen Bericht über die geleistete praktische Tätigkeit,
 3. einen Teilnahme- und Leistungsnachweis an den Lehrveranstaltungen der Begleitstudien des Fachbereichs Media.
- (2) Den Termin legt das Praktikantenamt fest.
- (3) Das Praxismodul wird nicht benotet, muss aber erfolgreich absolviert werden (mit Erfolg teilgenommen).
- (4) Über Einsprüche entscheidet der Prüfungsausschuss.

§ 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten

- (1) Einschlägige berufspraktische Tätigkeiten können in der Regel nicht auf das Praxismodul angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.
- (2) Eine einschlägige Berufsausbildung entsprechend § 6 kann auf Antrag ganz oder teilweise auf das Praxismodul angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.
- (3) Über Einsprüche entscheidet der Prüfungsausschuss.

§ 12 Ausnahmeregelung

Für den Fall, dass ein zeitlich begrenzter Engpass bei der Bereitstellung von Praxisstellen auftritt, kann die zeitliche Einordnung des Praxismoduls in das Studium vorübergehend geändert werden.

Anlage 4.1

Ausbildungsvertrag der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences* für Studierende des Fachbereichs Media

(Muster)

zwischen

Name der Firma: _____

Straße: _____

PLZ Ort: _____

Telefon: _____

nachfolgend Praxisstelle genannt

und der oder dem Studierenden

des Studiengangs Animation and Game der Hochschule Darmstadt:

Name, Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Matrikel-Nr.: _____

PLZ Wohnort: _____

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Studiengang Animation and Game

Es wird nachstehender Vertrag zur Durchführung der Praxisphase geschlossen:

§ 1 Pflichten der Vertragspartner

(1) Die Praxisstelle verpflichtet sich,

1. die Studierende oder den Studierenden in der Zeit
2. vom _____ bis _____ bei sich auszubilden,
3. der oder dem Studierenden die Teilnahme an den Begleitstudien der Fachhochschule zu ermöglichen,
4. der oder dem Studierenden eine Bescheinigung auszustellen, die Angaben über den zeitlichen Umfang, die Inhalte und den Erfolg der praktischen Tätigkeiten enthält.

(2) Die oder der Studierende verpflichtet sich,

1. die ihr oder ihm angebotene Ausbildungsmöglichkeit wahrzunehmen,
2. die im Rahmen der Ausbildung übertragenen Arbeiten sorgfältig auszuführen,
3. den Anordnungen der Praxisstelle und der von ihr beauftragten Personen nachzukommen,
4. die für die Praxisstelle geltenden Ordnungen, insbesondere Arbeitsordnungen und Unfallverhütungsvorschriften, zu beachten.

§ 2 Betreuerin oder Betreuer

Die Praxisstelle benennt _____
als Ansprechperson für die Betreuung der oder des Studierenden sowie als Gesprächspartner des Studiengangs Animation and Game

§ 3 Vergütung

Es wird keine oder eine Vergütung in Höhe von _____ Euro pro Kalendermonat vereinbart.

§ 4 Haftpflicht

Der oder dem Studierenden wird empfohlen, eine private Haftpflichtversicherung abzuschließen.

§ 5 Schweigepflicht

Die oder der Studierende hat die Schweigepflicht im gleichen Umfang einzuhalten wie die in der Praxisstelle Beschäftigten. Dem steht die Anfertigung von Berichten oder Praxisarbeiten, sofern sie Studienzwecken dienen, nicht entgegen. Soweit diese Arbeiten Tatbe-

stände enthalten, die der Schweigepflicht unterliegen, darf eine Veröffentlichung nur mit ausdrücklicher Einwilligung der Praxisstelle erfolgen.

§ 6 Auflösung des Vertrags

Der Vertrag kann von beiden Seiten nach Anhörung der Hochschule aus wichtigem Grund fristlos gekündigt werden. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere vor, wenn die Praxisstelle das Ausbildungsziel nicht gewährleisten kann oder die oder der Studierende die in § 1 Abs. 2 genannten Pflichten gröblich und nachhaltig verletzt.

§ 7 Vertragsausfertigung

Dieser Vertrag wird in drei gleich lautenden Ausfertigungen unterzeichnet. Die beiden Vertragspartner und das Praktikantenamt des Fachbereichs Media erhalten je eine Ausfertigung.

(Ort, Datum)

(Praxisstelle)

(Studierende oder Studierender)

Anlage 4.2

Bescheinigung über die Praxisstelle zur Vorlage beim Praktikantenamt der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences*

Praxis¹-Vereinbarung

zur Vorlage beim Praktikantenamt des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt

Studierende(r)

Firma

Name

Vorname

Geburtsdatum

Geburtsort

Thema des Praxis-Projektes (in Englisch, es wird ins Bachelor-Zeugnis übernommen):

Beschreibung der Aufgabe des Praxis-Projektes²:

Praxis-Zeitraum³: von bis

, den

, den

Studierende(r)

Firma

Dieburg, den

Praktikantenamt

¹ Die Praxisphase ist für den Studiengang Animation & Game vorgeschrieben.

² Es ist ein Praxisbericht anzufertigen, der von der Firma abgezeichnet werden muss.

³ Es müssen 18 Arbeitswochen nachgewiesen werden.

Anlage 5 Modulhandbuch