

# **Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)**

## **Animation and Game Direction Master of Arts**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

vom 17.04.2018

## **Inhalt**

<b>§ 1</b>	<b>Allgemeines .....</b>	<b>3</b>
<b>§ 2</b>	<b>Qualifikationsziele des Studiengangs .....</b>	<b>3</b>
<b>§ 3</b>	<b>Akademischer Grad .....</b>	<b>4</b>
<b>§ 4</b>	<b>Regelstudienzeit und Studienbeginn .....</b>	<b>4</b>
<b>§ 5</b>	<b>Erforderliche Credit Points für den Abschluss .....</b>	<b>4</b>
<b>§ 6</b>	<b>Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren .....</b>	<b>4</b>
<b>§ 7</b>	<b>Regelstudienprogramm .....</b>	<b>5</b>
<b>§ 8</b>	<b>Vertiefungsrichtungen .....</b>	<b>5</b>
<b>§ 9</b>	<b>Wahlpflichtmodule .....</b>	<b>5</b>
<b>§ 10</b>	<b>Praxismodul .....</b>	<b>5</b>
<b>§ 11</b>	<b>Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen .....</b>	<b>6</b>
<b>§ 12</b>	<b>Abschlussmodul .....</b>	<b>6</b>
<b>§ 13</b>	<b>Studiengangsspezifische Regelungen .....</b>	<b>7</b>
<b>§ 14</b>	<b>Übergangsbestimmungen .....</b>	<b>7</b>
<b>§ 15</b>	<b>Inkrafttreten .....</b>	<b>7</b>
<b>§ 1</b>	<b>Allgemeines .....</b>	<b>40</b>
<b>Anlage 1</b>	<b>Regelstudienprogramm</b>	
<b>Anlage 2</b>	<b>Wahlpflichtkatalog</b>	
<b>Anlage 3</b>	<b>Masterzeugnis und -urkunde</b>	
<b>Anlage 4</b>	<b>Praxisordnung</b>	
<b>Anlage 5</b>	<b>Modulhandbuch</b>	

## § 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 30.01.2018 die Studien- und Prüfungsordnung des Masterstudiengangs Animation and Game Direction. Soweit in diesen Besonderen Bestimmungen keine anderen Regelungen getroffen werden, gelten die Bestimmungen der ABPO.
- (2) Der Masterstudiengang Animation and Game Direction wird vom Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt betrieben.

## § 2 Qualifikationsziele des Studiengangs

- (1) Die Studierenden des Studiengangs Animation and Game Direction erwerben einen Abschluss nach internationalem Standard, der zu wissenschaftlichen Tätigkeiten, zu Führungstätigkeiten, zum höheren Dienst sowie zur Promotion befähigt.
- (2) Durch das Bestehen der Masterprüfung wird der Nachweis erbracht, dass die Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiengangs für anspruchsvolle Forschungs-, Entwicklungs-, Gestaltungs- und Führungsaufgaben in der Kreativ- und Medienindustrie sowie in Bildungs- und Kulturinstitutionen qualifiziert sind.
- (3) Aufbauend auf den berufsqualifizierenden Fähigkeiten, die im Bachelorstudium erworben wurden, vermittelt der Masterstudiengang kreativ-gestalterische, strategisch-organisatorische und wissenschaftliche Fähigkeiten und Kenntnisse, die Absolventinnen und Absolventen für kreative Führungspositionen wie beispielweise Regisseur/in oder Creative Producer/in in der internationalen Animations- und Games-Industrie qualifizieren. Nach dem Studium kann eine selbstständige oder angestellte leitende Position eingenommen werden.
- (4) Die Absolventen/innen besitzen die Kompetenz innovative Formate und Produktionen zu identifizieren, auf hohem Qualitätsniveau zu realisieren und zu repräsentieren sowie große, interdisziplinäre und multinationale Teams in der Produktion anzuleiten und fertige Produkte zu implementieren. Die Absolventinnen und Absolventen sind ferner qualifiziert, Tätigkeiten in Forschung und Lehre auf den Gebieten Animationscinematografie, Digitale Szenografie, Animationstheorie, Gamestudies, Gamification sowie interaktive und virtuelle Medien auszuüben. Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein breites Wissen in Bezug auf Genres, Formate, Erzählformen und Inszenierungsstrategien auf dem Gebiet von Animationsfilmen, Animationsserien, Games und Virtual Reality Anwendungen. Sie haben ferner fundierte Kenntnisse der in der Animations- und Game-Industrie relevanten technologischen Plattformen, Software Tools und Produktionsverfahren und sind in der Lage, neu aufkommende technologische Entwicklungen aufzugreifen und konzeptionell einzubetten. Zum Kompetenzprofil der Absolventinnen und Absolventen gehört ferner ein breites methodisches Repertoire auf dem Gebiet des Design- und Innovationsmanagements, der Design-Dokumentation sowie der Produktionsplanung.

Die Absolventinnen und Absolventen besitzen spezialisierte Kenntnisse auf dem Gebiet der Regie. Dazu gehören weitreichende Kompetenzen in Digitaler Cinematografie, Mise en Scène, Scriptwriting, Dialog – und Soundregie, Acting, linearem und interaktivem Storytelling, Game-Design und Visual Design sowie in der Organisation und Leitung multidisziplinärer, internationaler Kreativ-Teams. Diese Spezialisierung erlaubt es ihnen, innovative Konzepte und Produkte zu identifizieren, ihr technologisches und gestalterisches Umsetzungspotential zu ermitteln, und vom ersten Entwurf iterativ bis zur Marktreife zu bringen. Sie sind in der Lage, mit wissenschaftlichen Methoden und Ansätzen auf dem Gebiet der Medientheorie – insbesondere der Medienwirkungs- und Nutzungsforschung, der Animations- und Filmtheorie und Game Studies – analytisch-kritisch die kulturelle und technologische Relevanz neuer Produktionen und Produkte sowie ihren Wirkungs- und Nutzungskontext zu evaluieren. Ein weiterer besonderer Kompetenzbereich liegt in den differenzierten, wissenschaftlich-methodisch fundierten Führungs- und Projektmanagement-Skills. Die Absolventinnen und Absolventen besitzen ferner eine hohe interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz sowie eine professionelle englische Sprachkompetenz, die sie befähigt, mit den verschiedenen Akteuren in der internationalen Animations- und Gameindustrie wie auch in Kulturinstitutionen und Forschungseinrichtungen zu kooperieren.

### **§ 3 Akademischer Grad**

Mit der bestandenen Masterprüfung verleiht die Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences - den akademischen Grad „Master of Arts“ mit der Kurzform „M.A.“.

### **§ 4 Regelstudienzeit und Studienbeginn**

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt drei Semester für Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 210 CP nachweisen und die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 6 erfüllen. Diese Form wird im Folgenden „dreisemestriges Studium“ genannt.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt vier Semester für Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 180 CP nachweisen und die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 6 erfüllen. Diese Form wird im Folgenden „viersemestriges Studium“ genannt.
- (3) Das dreisemestrige Studium kann nur zum Sommersemester aufgenommen werden. Das viersemestrige Studium kann zum Winter- und Sommersemester aufgenommen werden.

### **§ 5 Erforderliche Credit Points für den Abschluss**

- (1) Für den erfolgreichen Abschluss des dreisemestrigen Studiums sind 90 Credit Points (im Folgenden mit CP = Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zu erwerben.
- (2) Für den erfolgreichen Abschluss des viersemestrigen Studiums sind 120 Credit Points (im Folgenden mit CP = Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zu erwerben.
- (3) Ein CP entspricht in der Regel 30 Stunden studentischen Arbeitsaufwandes.

### **§ 6 Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren**

- (1) Alle Bewerberinnen und Bewerber müssen sich einer Eignungsfeststellung gemäß der Besonderen Bestimmungen für die Zulassung zum Masterstudiengang Animation and Game Direction (BBZM-AGDi) des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt unterziehen.
- (2) Zulassungsvoraussetzung für das dreisemestrige Studium ist ein einschlägiges und qualifiziert abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium im Umfang von mindestens 210 CP auf dem Gebiet der digitalen Medien. Die Abschlüsse der Studiengänge Digital Media, Animation and Games, Interactive Media Design, Motion Pictures, Sound and Music Production und Expanded Realities der Hochschule Darmstadt gelten als einschlägig.
- (3) Zulassungsvoraussetzung für das viersemestrige Studium ist ein einschlägiges und qualifiziert abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium im Umfang von mindestens 180 CP auf dem Gebiet der digitalen Medien. Die Abschlüsse der Studiengänge Digital Media, Animation and Games, Interactive Media Design, Motion Pictures, Sound and Music Production und Expanded Realities der Hochschule Darmstadt gelten als einschlägig.
- (4) Weiteres zu Zulassungsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren regeln die Allgemeinen Bestimmungen für die Zulassung zu Masterstudiengängen an der Hochschule Darmstadt (ABZM) in der jeweils geltenden Fassung.

## § 7 Regelstudienprogramm

- (1) Das dreisemestrige Studium enthält im ersten Studiensemester vier Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 20 CP sowie zwei Wahlpflichtmodule (Elective Modules) im Umfang von insgesamt 10 CP. Das zweite Studiensemester umfasst drei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 25 CP sowie ein Wahlpflichtmodul im Umfang von 5 CP. Das dritte Studiensemester umfasst das Mastermodul (Animation and Game Direction Master Project) im Umfang von 30 CP.
- (2) Das viersemestrige Studium enthält bei Studienbeginn zum Wintersemester im ersten Semester ein Praxismodul (Animation and Game Direction Industrial Placement) im Umfang von 30 CP. Alternativ kann ein Auslandssemester in einem einschlägigen Studiengang im Umfang von 30 CP absolviert werden. Näheres zum Praxismodul regeln § 10 sowie die Praxisordnung (Anlage 4). Die Studiensemester 2 und 3 im viersemestrigen Studium entsprechen den Studiensemestern 1 und 2 des dreisemestrigen Studiengangs gemäß § 7 Abs. 1. Das vierte Studiensemester umfasst das Mastermodul (Animation and Game Direction Master Project) im Umfang von 30 CP.
- (3) Bei Studienbeginn des viersemestrigen Studiums zum Sommersemester entsprechen die Studiensemester 1 und 2 dem dreisemestrigen Studiengang gemäß § 7 Abs. 1. Das dritte Studiensemester enthält das Praxismodul (Animation and Game Direction Industrial Placement) gemäß § 10 sowie Anlage 4 (Praxisordnung) oder alternativ ein Auslandssemester (Animation and Game Direction Study Abroad) in einem einschlägigen Studiengang im Umfang von 30 CP. Das vierte Studiensemester enthält das Mastermodul (Animation and Game Direction Master Project) im Umfang von 30 CP.
- (4) Das Regelstudienprogramm sowie Lehrinhalte und Zusammensetzung der Module sind als Anlage 1 (Studienprogramm) und Anlage 5 (Modulhandbuch) beigefügt.

## § 8 Vertiefungsrichtungen

entfällt

## § 9 Wahlpflichtmodule

- (1) Das Regelstudienprogramm des dreisemestrigen Studiums sowie des viersemestrigen Studiums mit Studienbeginn zum Sommersemester enthält im ersten Studiensemester zwei Wahlpflichtmodule (Elective Modules) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Das zweite Studiensemester enthält ein Wahlpflichtmodul im Umfang von 5 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Außerdem können gemäß Anlage 2 Module aus den Wahlpflichtkatalogen anderer Master-Studiengänge des Fachbereichs Media sowie aus dem Angebot des Fachbereichs Gesellschaftswissenschaften der Hochschule Darmstadt gewählt werden.
- (2) Das Regelstudienprogramm des viersemestrigen Studiums mit Beginn im Wintersemester enthält im zweiten Studiensemester zwei Wahlpflichtmodule (Elective Modules) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Das dritte Studiensemester enthält ein Wahlpflichtmodul im Umfang von 5 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Außerdem können gemäß Anlage 2 Module aus den Wahlpflichtkatalogen anderer Master-Studiengänge des Fachbereichs Media sowie aus dem Angebot des Fachbereichs Gesellschaftswissenschaften der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

## § 10 Praxismodul

- (1) Das Regelstudienprogramm des dreisemestrigen Studiums enthält kein Praxismodul.
- (2) Das Regelstudienprogramm des viersemestrigen Studiums enthält ein Praxismodul (Industrial Placement) im Umfang von 30 CP mit einer berufspraktischen Phase von mindestens 18 Wochen und einem Begleitseminar. Bei Studienbeginn zum Wintersemester wird das Praxismodul im ersten Studiensemester absolviert. Bei Studienbeginn zum Sommersemester wird das Praxismodul im dritten Studiensemester vor Beginn des Mastermoduls (Animation and Game Direction Master Project) absolviert.

- (3) Die Zulassung zur berufspraktischen Phase erfolgt durch die Praxisbeauftragte oder den Praxisbeauftragten des Studiengangs. Näheres zum Praxismodul regeln die Praxisordnung (Anlage 4) und die Modulbeschreibung des Praxismoduls in Anlage 5 (Modulhandbuch).
- (4) Das Praxismodul wird bei Bestehen bewertet als „mit Erfolg bestanden“.
- (5) Alternativ zum Praxismodul kann ein Auslandssemester in einem einschlägigen Bachelor- oder Masterstudiengang im Umfang von 30 CP absolviert werden. Dieses Auslandssemester muss nach dem Abschluss des grundständigen Bachelor- oder des Diplomstudiums absolviert werden. Über die Einschlägigkeit und Anerkennung entscheidet der Prüfungsausschuss. Über das Auslandssemester (Animation and Game Direction Study Abroad) muss vor Beginn ein Learning Agreement zwischen dem/der Studierenden und dem/der Auslandsbeauftragten abgeschlossen werden.

## **§ 11 Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen**

- (1) Prüfungsleistungen können gemäß § 14 Abs. 2 ABPO nur nach vorheriger Anmeldung abgelegt werden. Anmeldefristen und -verfahren sowie Prüfungstermine sind von der Art der Lehrveranstaltung abhängig und werden vom Prüfungsausschuss in geeigneter Form (durch Aushang, Internet) bekannt gegeben.
- (2) Die Wiederholung einer nicht bestandenen Prüfungsleistung regelt §17 Abs. 4 ABPO.
- (3) Die Abmeldung von einer Prüfungsleistung ist möglich, sofern der Prüfungstermin aufgrund der Prüfungsordnung (einzuhaltende Fristen) nicht bindend ist. Sie hat bis spätestens einen Tag vor dem Prüfungstag bis 12:00 Uhr in der Regel über die das Prüfungswesen unterstützende Technik zu erfolgen.
- (4) Die Zulassungsvoraussetzungen und Zulassung zum Mastermodul sind in § 12 geregelt.

## **§ 12 Abschlussmodul**

- (1) Das Abschlussmodul im Sinne von § 21 ABPO der Hochschule Darmstadt hat den Namen Mastermodul (Animation and Game Direction Master Project). Es besteht aus der Masterarbeit (Master Thesis) und dem Kolloquium.
- (2) Die Masterarbeit soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat fähig ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Bereich Animation and Game Direction selbstständig nach gestalterischen und wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten. Die Masterarbeit umfasst einen praktischen Teil und einen schriftlichen Teil.
- (3) Der Prüfungsausschuss legt einen oder mehrere Termine zur Meldung fest. Die Termine werden spätestens vier Wochen vor Ende der Anmeldefrist durch Aushang im Fachbereich oder auf elektronischem Weg bekannt gegeben.
- (4) Die Zulassung zum Mastermodul erfolgt durch den Prüfungsausschuss auf schriftlichen Antrag. Für die Zulassung zum Mastermodul im dreisemestrigen Studium ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten und zweiten Studienseesters bis auf ein Wahlpflicht-Modul im Umfang von maximal 5 CP nachzuweisen. Für die Zulassung zum Mastermodul im viersemestrigen Studium ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten bis einschließlich dritten Studienseesters inklusive des Praxismoduls bis auf ein Wahlpflicht-Modul im Umfang von maximal 5 CP nachzuweisen.
- (5) Die Bearbeitungszeit der Masterarbeit beträgt fünf Monate. Der schriftliche Teil muss in englischer Sprache angefertigt werden.
- (6) Die Masterarbeit 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. Der praktische Teil der Masterarbeit ist dreifach in elektronischer Form (Datenträger), der schriftliche Teil 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 muss dieses nur einfach geliefert zu werden.
- (7) Nach Bestehen der Masterarbeit werden die Ergebnisse zu einem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Termin in einem Kolloquium gemäß § 23 ABPO vorgestellt und diskutiert.
- (8) Zum Kolloquium wird nur zugelassen, wer alle Module mit Ausnahme des Mastermoduls bestanden hat.

- (9) Das Kolloquium beginnt mit einem Vortrag der Kandidatin oder des Kandidaten von in der Regel mindestens 20 und höchstens 30 Minuten Dauer. Die Gesamtdauer des Kolloquiums beträgt in der Regel mindestens 45 und höchstens 60 Minuten. Das Kolloquium wird in englischer Sprache durchgeführt.
- (10) Die Masterarbeit und das Kolloquium müssen gemäß § 23 ABPO für sich bestanden sein und werden im Verhältnis 3:1 gewichtet.
- (11) Allgemeine Regelungen zum Abschlussmodul finden sich in § 21 bis § 23 ABPO.

## **§ 13 Studiengangsspezifische Regelungen**

- (1) Ergänzend zu den in der ABPO genannten Prüfungsformen kann im Studiengang eine Prüfungsleistung auch über ein Lernportfolio abgenommen werden. Ein Lernportfolio bündelt typischerweise einzelne während eines Semesters entstandene Artefakte (z.B. Texte, Bilder, Videos, Präsentationen, Rechercheergebnisse, Prototypen, Code, Planungsdokumente).
- (2) Ergänzend zu den Lehr- und Lernformen nach §4 ABPO wird die Methode des Project Based Learnings angewendet.
- (3) Die Lehrveranstaltungen finden in der Regel auf Englisch statt. Abweichungen hiervon sind nur mit Zustimmung aller Beteiligten möglich.
- (4) Die Prüfungen erfolgen im Regelfall in englischer Sprache.
- (5) Studierende, die am Ende des zweiten Semesters nicht mindestens 30 CP erreicht haben, können nach § 8 Abs. 2 ABPO vom Prüfungsausschuss zu einem Beratungsgespräch geladen werden.
- (6) Studios, Labore sowie Einrichtungen und Ausrüstungen 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**

entfällt

## **§ 15 Inkrafttreten**

Diese Prüfungsordnung tritt zum 01.05.2019 in Kraft.

---

Dieburg, 17.04.2018

---

Prof. Weber (Dekan)

---

Unterschrift

# **Anlage 1**

## **Regelstudienprogramm**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)  
für den Studiengang**

### **Animation and Game Direction**

**Master of Arts**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences



## Inhalt

1. Allgemeines
2. Dreisemestriger Studiengang
  - 2.1. Modulübersicht im Studiensemester 1
  - 2.2. Modulübersicht im Studiensemester 2
  - 2.3. Modulübersicht im Studiensemester 3
3. Viersemestriger Studiengang (Studienbeginn Wintersemester)
  - 3.1. Modulübersicht im Studiensemester 1
  - 3.2. Modulübersicht im Studiensemester 2
  - 3.3. Modulübersicht im Studiensemester 3
  - 3.4. Modulübersicht im Studiensemester 4
4. Viersemestriger Studiengang (Studienbeginn Sommersemester)
  - 4.1. Modulübersicht im Studiensemester 1
  - 4.2. Modulübersicht im Studiensemester 2
  - 4.3. Modulübersicht im Studiensemester 3
  - 4.4. Modulübersicht im Studiensemester 4

# 1. Allgemeines

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

- a. Lernergebnisse und Kompetenzen des Moduls (Learning Outcomes);
- b. Inhalte des Moduls (Indicative Module Contents);
- c. Lehr- und Lernformen (Teaching Methods);
- d. Zu erbringende Prüfungsvorleistungen und Teilnahmevoraussetzungen (Prerequisite Subjects);
- e. Zu erbringende Prüfungen sowie deren Art, Form und Gewichtung (Assessment Methods);
- f. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (Workload) und die Zahl der vergebenen Credit Points (CP);
- g. Dauer und zeitliche Gliederung des Angebots (Semester, Duration and Module Frequency);

Die Wahlpflichtkurse (Electives) werden aus der in Anlage 2 dargestellten Tabelle gewählt. Die Wahlpflichtkurse können aus dem Wahlpflichtkatalog des Masterstudiengangs Animation and Game Direction, den Masterstudiengängen Leadership in the Creative Industries (LICI), International Media Culture Works (IMC) sowie aus dem Angebot des Sozial- und Kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums SuK gewählt werden.

## 2. Studienprogramm des dreisemestrigen Studiengangs

### 2.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-TC1	Animation and Game Theory and Culture	2+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD1	Animation and Game Concept Development 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-MS1	Mise en Scène for Animations and Games	0+3	5	150	1	0	100	Portfolio-Prüfung und/oder praktische Prüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP1	Animation and Game Direction and Producing 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben

AGDi-EL1.1	Animation and Game Direction Elective 1.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL1.2	Animation and Game Direction Elective 1.2.	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

## 2.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Semester	2					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-EP2	Animation and Game Entrepreneurship	1+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD2	Animation and Game Concept Development 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP2	Animation and Game Direction and Producing 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL2	Animation and Game Direction Elective 2.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungsstudienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>14</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 2.3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-MP3	Animation and Game Direction Master Project	0+8	30	900	1		75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
<b>Summe</b>		<b>8</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 3. Studienprogramm des viersemestrigen Studiengangs bei Studienbeginn im Wintersemester

#### 3.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-IP	Animation and Game Direction Industrial Placement	0+4	30	900	1	0	100	Hausarbeit und Präsentation
<b>Summe</b>		<b>4</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

alternativ:

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-IP	Animation and Game Direction Study Abroad	0+4	30	900	1	0	100	Transcript of Records
<b>Summe</b>		<b>4</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 3.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Semester	2					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-TC1	Animation and Game Theory and Culture	2+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD1	Animation and Game Concept Development 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-MS1	Mise en Scène for Animations and Games	0+3	5	150	1	0	100	Portfolio-Prüfung und/oder praktische Prüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP1	Animation and Game Direction and Producing 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL1.1	Animation and Game Direction Elective 1.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung



								Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL1.2	Animation and Game Direction Elective 1.2.	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 3.3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-EP2	Animation and Game Entrepreneurship	1+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD2	Animation and Game Concept Development 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP2	Animation and Game Direction and Producing 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL2	Animation and Game Direction Elective 2.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungsstudienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>14</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 3.4 Modulübersicht im Studiensemester 4

Semester	4					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-MP3	Animation and Game Direction Master Project	0+8	30	900	1		75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
<b>Summe</b>		<b>8</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

## 4. Studienprogramm des viersemestrigen Studiengangs bei Studienbeginn im Sommersemester

### 4.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-TC1	Animation and Game Theory and Culture	2+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD1	Animation and Game Concept Development 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-MS1	Mise en Scène for Animations and Games	0+3	5	150	1	0	100	Portfolio-Prüfung und/oder praktische Prüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP1	Animation and Game Direction and Producing 1	2+2	5	150	1	0	100	Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben

AGDi-EL1.1	Animation and Game Direction Elective 1.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL1.2	Animation and Game Direction Elective 1.2.	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungs-Studienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

## 4.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Semester	2					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-EP2	Animation and Game Entrepreneurship	1+2	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-CD2	Animation and Game Concept Development 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-DP2	Animation and Game Direction and Producing 2	0+4	10	300	1	0	100	Portfolioprüfung und/oder Hausarbeit und/oder Präsentation  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
AGDi-EL2	Animation and Game Direction Elective 2.1	0+3	5	150	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungsstudienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung  Die Prüfungsleistungen werden den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben
<b>Summe</b>		<b>14</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

### 4.3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-IP	Animation and Game Direction Industrial Placement	0+4	30	900	1	0	100	Hausarbeit und Präsentation
<b>Summe</b>		<b>4</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

alternativ:

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-IP	Animation and Game Direction Study Abroad	0+4	30	900	1	0	100	Transcript of Records
<b>Summe</b>		<b>4</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				

#### 4.4 Modulübersicht im Studiensemester 4

Semester	4					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-MP3	Animation and Game Direction Master Project	0+8	30	900	1		75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
<b>Summe</b>		<b>8</b>	<b>30</b>	<b>900</b>				



## **Anlage 2**

### **Wahlpflichtkatalog**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)  
für den Studiengang**

### **Animation and Game Direction Master of Arts**

des Fachbereichs Media  
der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

## **Vorbemerkungen**

Sämtliche Wahlpflichtmodule sind in der Anlage 5 der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Animation and Game Direction (BBPO - AGDi) des Fachbereichs Media durch folgende Punkte beschrieben:

- h. Lernergebnisse und Kompetenzen des Moduls (Learning Outcomes);
- i. Inhalte des Moduls (Indicative Module Contents);
- j. Lehr- und Lernformen (Teaching Methods);
- k. Zu erbringende Prüfungsvorleistungen und Teilnahmevoraussetzungen (Prerequisite Subjects);
- l. Zu erbringende Prüfungen sowie deren Art, Form und Gewichtung (Assessment Methods);
- m. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (Workload) und die Zahl der vergebenen Credit Points (CP);
- n. Dauer und zeitliche Gliederung des Angebots (Semester, Duration and Module Frequency);

Das Regelstudienprogramm des dreisemestrigen Studiums sowie des viersemestrigen Studiums mit Studienbeginn im Sommersemester enthält im 1. Studiensemester zwei Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog. Das zweite Studiensemester enthält ein Wahlpflichtmodul im Umfang von 5 CP aus dem Wahlpflichtkatalog.

Das Regelstudienprogramm des viersemestrigen Studiums mit Start im Wintersemester enthält im 2. Studiensemester zwei Wahlpflichtmodule (Elective Modules) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Das 3. Studiensemester enthält ein Wahlpflichtmodul im Umfang von 5 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2.

Die Wahlpflichtkurse (Electives) können aus dem Wahlpflichtkatalog des Masterstudiengangs Animation and Game Direction, den Masterstudiengängen Leadership in the Creative Industries (LICI) und International Media Culture Works (IMC) sowie aus dem Angebot des Sozial- und Kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums SuK gewählt werden.

## Wahlpflichtkatalog

Semester	1-3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Workload in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AGDi-EL-SCS	Animation and Game Direction Elective Social and Cultural Studies	0+3	5	125	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungsstudienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung
AGDi-EL-SDP	Animation and Game Direction Elective Advanced Skill Development and Professionalization	0+3	5	125	1	0	100	Hausarbeit und/oder Prüfungsstudienarbeit und/oder Präsentation und/oder schriftliche Klausur und/oder praktische Prüfung

## **Anlage 3**

### **Masterzeugnis und -urkunde**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)  
für den Studiengang**

### **Animation and Game Direction**

**Master of Arts**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

Frau/Herr | Mrs/Mr **Vorname Nachname**

geboren am | born on **13.05.1996**  
in | in **Frankfurt, Germany**

hat im Fachbereich | Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

die Masterprüfung abgelegt und dabei die folgenden Bewertungen erhalten sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem European Credit Transfer System (ECTS) erworben: has passed the final degree and achieved the following results and credit points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Fachmodule | Subject Modules **Deutsche Modulnote | German Grade**

Animation and Game Theory and Culture	<b>befriedigend (3,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Concept Development 1	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)
Mise en Scène for Animations and Games	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Direction 1	<b>sehr gut (1,0)</b>	(5 CP)
Animation and Game Entrepreneurship	<b>gut (2,0)</b>	(5 CP)

Projektmodule | Project Modules

Animation and Game Concept Development 2	<b>befriedigend (3,0)</b>	(10 CP)
Animation and Game Direction 2	<b>gut (2,0)</b>	(10 CP)

**Master-Zeugnis | Master Diploma Supplement**  
**Vorname Nachname**

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Emerging Technologies	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Research and Development	<b>befriedigend (3,0)</b>	(5 CP)
International Media and Coproduction Law	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)

Masterarbeit mit Kolloquium  
Master Project including Colloquium

Thema | Title **Aurora Borealis -  
Creative Direction of a Virtual Reality Experience**

Bewertung / Grade **sehr gut (1,0)** (30 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS  
Total Credit Points (ECTS) 90 CP

Gesamtbewertung | Overall Result **gut bestanden (2,0)**

(falls zutreffend)  
Außerhalb des Studienprogramms wurden outside of the Study Programme  
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional Credit Points have been acquired  
Punkte erworben: in the following Elective Modules

Advanced Sound Design	<b>befriedigend (3,0)</b>	(5 CP)
Usability Testing	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)

Darmstadt, **20.07.2020**

Die Vorsitzende des Prüfungsausschusses  
Chairperson of the Examination Board .....

Der Leiter des Prüfungsamtes  
Head of the Examination Office .....

Die Hochschule Darmstadt  
verleiht  
Darmstadt University of Applied Sciences  
hereby awards to

Frau/Herr | Mrs/Mr **Vorname Nachname**  
geboren am | born on **13. 05. 1996**  
in | in **Frankfurt, Germany**

den akademischen Grad  
the academic degree of **Master of Arts**

Kurzform | abbreviation **M. A.**

aufgrund der  
bestandenen Masterprüfung am  
upon successful completion  
of the final Master Examination on **15.07.2020**

im Fachbereich  
at the Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

Darmstadt, **30.07.2020**

Der Präsident der Hochschule Darmstadt  
The President of Hochschule Darmstadt .....

Der Dekan des Fachbereichs Media  
The Dean of the Faculty of Media .....

Frau/Herr | Mrs/Mr **Vorname Nachname**

geboren am | born on **22.07.1995**  
in | in **München, Germany**

hat im Fachbereich | Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

die Masterprüfung abgelegt und dabei die folgenden Bewertungen erhalten sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem European Credit Transfer System (ECTS) erworben: has passed the final degree and achieved the following results and credit points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Fachmodule | Subject Modules **Deutsche Modulnote | German Grade**

Animation and Game Theory and Culture	<b>befriedigend (3,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Concept Development 1	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)
Mise en Scène for Animations and Games	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Direction 1	<b>sehr gut (1,0)</b>	(5 CP)
Animation and Game Entrepreneurship	<b>gut (2,0)</b>	(5 CP)

Projektmodule | Project Modules

Animation and Game Concept Development 2	<b>befriedigend (3,0)</b>	(10 CP)
Animation and Game Direction 2	<b>gut (2,0)</b>	(10 CP)

Praxismodul | Industrial Placement Module

Industrial Placement **mit Erfolg teilgenommen** (30 CP)  
**passed successfully**



**Master-Zeugnis | Master Diploma Supplement**  
**Vorname Nachname**

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Emerging Technologies	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Research and Development	<b>befriedigend (3,0)</b>	(5 CP)
International Media and Coproduction Law	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)

Masterarbeit mit Kolloquium  
Master Project including Colloquium

Thema | Title **Aurora Borealis -  
Creative Direction of a Virtual Reality Experience**

Bewertung / Grade **sehr gut (1,0)** (30 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS  
Total Credit Points (ECTS) 120 CP

Gesamtbewertung | Overall Result **gut bestanden (2,0)**

(falls zutreffend)  
Außerhalb des Studienprogramms wurden outside of the Study Programme  
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional Credit Points have been acquired  
Punkte erworben: in the following Elective Modules

Advanced Sound Design **befriedigend (3,0)** (5 CP)  
Usability Testing **sehr gut (1,3)** (5 CP)

Darmstadt, **15.07.2020**

Die Vorsitzende des Prüfungsausschusses  
Chairperson of the Examination Board .....

Der Leiter des Prüfungsamtes  
Head of the Examination Office .....

Die Hochschule Darmstadt  
verleiht  
Darmstadt University of Applied Sciences  
hereby awards to

Frau/Herrn | Mrs/Mr **Vorname Nachname**  
geboren am | born on **22. 07. 1997**  
in | in **München, Germany**

den akademischen Grad  
the academic degree of **Master of Arts**

Kurzform | abbreviation **M. A.**

aufgrund der  
bestandenen Masterprüfung am  
upon successful completion  
of the final Master Examination on **15.07.2020**

im Fachbereich  
at the Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

Darmstadt, **30.07.2020**

Der Präsident der Hochschule Darmstadt  
The President of Hochschule Darmstadt .....

Der Dekan des Fachbereichs Media  
The Dean of the Faculty of Media .....

Frau/Herr | Mrs/Mr **Vorname Nachname**

geboren am | born on **22.07.1995**  
in | in **München, Germany**

hat im Fachbereich | Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

die Masterprüfung abgelegt und dabei die folgenden Bewertungen erhalten sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem European Credit Transfer System (ECTS) erworben: has passed the final degree and achieved the following results and credit points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Fachmodule | Subject Modules **Deutsche Modulnote | German Grade**

Animation and Game Theory and Culture	<b>befriedigend (3,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Concept Development 1	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)
Mise en Scène for Animations and Games	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Animation and Game Direction 1	<b>sehr gut (1,0)</b>	(5 CP)
Animation and Game Entrepreneurship	<b>gut (2,0)</b>	(5 CP)

Projektmodule | Project Modules

Animation and Game Concept Development 2	<b>befriedigend (3,0)</b>	(10 CP)
Animation and Game Direction 2	<b>gut (2,0)</b>	(10 CP)

Auslandssemester | Exchange Semester

Musterhochschule **mit Erfolg teilgenommen**  
Musterstudiengang **passed successfully** (30 CP)

**Master-Zeugnis | Master Diploma Supplement**  
**Vorname Nachname**

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Emerging Technologies	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)
Research and Development	<b>befriedigend (3,0)</b>	(5 CP)
International Media and Coproduction Law	<b>gut (2,3)</b>	(5 CP)

Masterarbeit mit Kolloquium  
Master Project including Colloquium

Thema | Title **Aurora Borealis -  
Creative Direction of a Virtual Reality Experience**

Bewertung / Grade **sehr gut (1,0)** (30 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS  
Total Credit Points (ECTS) 120 CP

Gesamtbewertung | Overall Result **gut bestanden (2,0)**

(falls zutreffend)  
Außerhalb des Studienprogramms wurden outside of the Study Programme  
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional Credit Points have been acquired  
Punkte erworben: in the following Elective Modules

Advanced Sound Design	<b>befriedigend (3,0)</b>	(5 CP)
Usability Testing	<b>sehr gut (1,3)</b>	(5 CP)

Darmstadt, **15.07.2020**

Die Vorsitzende des Prüfungsausschusses  
Chairperson of the Examination Board .....

Der Leiter des Prüfungsamtes  
Head of the Examination Office .....

Frau/Herrn | Mrs/Mr **Vorname Nachname**  
geboren am | born on **22. 07. 1997**  
in | in **München, Germany**

den akademischen Grad  
the academic degree of **Master of Arts**

Kurzform | abbreviation **M. A.**

aufgrund der  
bestandenen Masterprüfung am  
upon successful completion  
of the final Master Examination on **15.07.2020**

im Fachbereich  
at the Faculty of **Media**

im internationalen Studiengang  
International Study Programme **Animation and Game Direction**

Darmstadt, **30.07.2020**

Der Präsident der Hochschule Darmstadt  
The President of Hochschule Darmstadt .....

Der Dekan des Fachbereichs Media  
The Dean of the Faculty of Media .....

## **Anlage 4**

### **Praxisordnung**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)  
für den Studiengang**

### **Animation and Game Direction**

**Master of Arts**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

## **Inhalt**

<b>§ 1</b>	<b>Allgemeines</b> .....	<b>40</b>
<b>§ 2</b>	<b>Qualifikationsziele und Inhalte des Praktikums</b> .....	<b>40</b>
<b>§ 3</b>	<b>Umfang und Aufbau des Praktikums</b> .....	<b>40</b>
<b>§ 4</b>	<b>Praktikantenamt, Praxisbeauftragte oder Praxisbeauftragter</b> .....	<b>40</b>
<b>§ 5</b>	<b>Praxisstellen und Verträge</b> .....	<b>41</b>
<b>§ 6</b>	<b>Praktische Tätigkeiten</b> .....	<b>41</b>
<b>§ 7</b>	<b>Begleitstudium</b> .....	<b>42</b>
<b>§ 8</b>	<b>Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle</b> .....	<b>42</b>
<b>§ 9</b>	<b>Haftung</b> .....	<b>42</b>
<b>§ 10</b>	<b>Anerkennung</b> .....	<b>43</b>
<b>§ 11</b>	<b>Anrechnung von praktischen Tätigkeiten</b> .....	<b>43</b>
<b>§ 12</b>	<b>Ausnahmeregelung</b> .....	<b>43</b>
<b>§ 13</b>	<b>Inkrafttreten</b> .....	<b>43</b>

## **§ 1 Allgemeines**

- (1) Für das Studium des Studiengangs Animation and Game Direction ist ein Praktikum erforderlich. Die Praxiserfahrung wird in der Regel in einem Betrieb oder einer sonstigen Institution außerhalb der Hochschule erworben. Sie kann darüber hinaus auch im Rahmen eines einschlägigen Forschungsprojekts bspw. im Rahmen Instituts für Kommunikation und Medien (ikum) des FB Media o.ä. erfolgen. Alternativ kann die Praxiserfahrung gemäß § 10 Abs. 5 BBPO auch durch ein Auslandssemester im Umfang von 30 CP in einem einschlägigen Bachelor- oder Master-Studiengang ersetzt werden.
- (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.

## **§ 2 Qualifikationsziele und Inhalte des Praktikums**

- (1) Ziel des Praktikums 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 Bachelor-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 Praktikums 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 Praktikums**

- (1) Das Praxismodul gliedert sich in mindestens 18 Wochen praktische Tätigkeit gemäß § 6. Eine längere berufspraktische Phase ist erforderlich, wenn dies aufgrund fachlicher Aspekte geboten ist und von dem/der Praktikumsbeauftragten genehmigt wird.
- (2) Das Praktikum enthält etwa zwei Wochen Begleitstudien in Form von Lehrveranstaltungen gemäß § 7.
- (3) Das Praktikum wird in der Regel im 1. Semester des n Studiums bei Studienbeginn zum Wintersemester durchgeführt.
- (4) Das Praktikum wird in der Regel im 3. Semester des n Studiums bei Studienbeginn zum Sommersemester durchgeführt.

## **§ 4 Praktikantenamt, Praxisbeauftragte oder Praxisbeauftragter**

- (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 Praktikums setzt das Dekanat für den Studiengang Animation and Game Direction eine Praxisbeauftragte oder einen Praxisbeauftragten gemäß § 7 Abs. 4 ABPO ein.
- (3) Aufgaben der oder des Praxisbeauftragten sind:
  - a. die Unterstützung des Praktikantenamts in fachlicher Hinsicht, vor allem bezüglich der Eignung und Beratung der Ausbildungsstellen und der Überprüfung der Ausbildungsverträge;
  - b. die Herstellung und Pflege von Kontakten zu den Ausbildungsstellen;



- c. die Organisation und Durchführung der begleitenden Lehrveranstaltungen. Für die Durchführung können auch Lehrbeauftragte aus der Berufspraxis eingesetzt werden und
- d. die Prüfung und Anerkennung der von den Studierenden vorzulegenden Berichte.

## § 5 Praxisstellen und 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 Praxis- beauftragte 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 Praktikums 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 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 Praxisbeauftragten 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, Regie und/oder Produktion von Film-, Video-, TV- und AV-Projekten;
  - b. Konzeption, Planung, Regie und/oder Produktion von Animationsprojekten;
  - c. Konzeption, Planung, Design und/oder Produktion von Game-Projekten;
  - d. Konzeption, Planung, Regie und/oder Produktion von Multimedia- oder Virtual Reality Projekten;
  - e. Konzeption, Planung, Regie 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. Kuration, Redaktion, 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. Hörfunk- und Fernsehanstalten
- g. Multimediaagenturen
- h. Designagenturen
- i. Systemhäuser, Firmen zur IT-Produktion
- j. Eventagenturen
- k. IT-Abteilungen und Medienabteilungen großer Unternehmen
- l. Festivals, Ausstellungen und Symposien

## § 7 Begleitstudium

- (1) Während des Praktikums führt der Studiengang Animation and Game Direction 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 Praxisbeauftragte zu Beginn des Semesters.
- (2) Die Teilnahme an den Begleitstudien ist Pflicht und eine Voraussetzung für die Anerkennung des Praktikums.

## § 8 Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle

- (1) Während des Praktikums, das Bestandteil des Studiums ist, ist 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 Versicherungsfall 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 abgedeckt 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 Praktikums der oder dem Praxisbeauftragten folgende Unterlagen termingerecht vorzulegen:
  - a. eine detaillierte Bescheinigung der Ausbildungsstelle gemäß § 5 Abs. 4 c;
  - b. einen Bericht über die geleistete praktische Tätigkeit;
  - c. einen Teilnahme- und Leistungsnachweis an den Lehrveranstaltungen der Begleitstudien des Fachbereichs Media.
- (2) Den Termin legt das Praktikantenamt fest.
- (3) Das Praktikum wird nicht benotet, muss aber erfolgreich absolviert werden (mit Erfolg teilgenommen).
- (4) Über Einwände entscheidet der Prüfungsausschuss.

## § 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten

- (1) Einschlägige berufspraktische Tätigkeiten vor Beginn des Masterstudiums können in der Regel nicht auf das Praktikum angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praxisbeauftragte.
- (2) Über Einwände entscheidet der Prüfungsausschuss.

## § 12 Ausnahmeregelung

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

## § 13 Inkrafttreten

Diese Praxisordnung tritt zum 01.11.2018 in Kraft.

---

Dieburg, 17.04.2018

---

Prof. Wilhelm Weber, Dekan des Fachbereichs Media

---

Unterschrift

# 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 n Master-Studiengangs Animation and Game Direction der Hochschule  
Darmstadt:

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
Geburtsdatum: \_\_\_\_\_  
Matrikel-Nr.: \_\_\_\_\_  
PLZ Wohnort: \_\_\_\_\_

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Master-Studiengang Animation and Game Direction. 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 vom \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ bei sich auszubilden,
2. der oder dem Studierenden die Teilnahme an den Begleitstudien der Fachhochschule zu ermöglichen,
3. 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 Tatbestände 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 groblich und nachhaltig verletzt.

## **§ 7 Vertragsausfertigung**

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

---

(Ort, Datum)

---

(Praxisstelle)

---

(Studierende oder Studierender)

# Anlage 4.2

## Praxis – Vereinbarung

zur Vorlage beim Praktikantenamt des Studiengangs Animation and Game Direction

Studierende(r)

Firma

Name

Vorname

Geburtsdatum

Matrikelnr.

Thema des Praxis-Projektes:

Beschreibung der Aufgaben des Praxis Projektes<sup>2</sup>:

Praxis-Zeitraum<sup>3</sup>: von

bis

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum, Unterschrift Studierende(r)

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum, Unterschrift Firma

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum, Unterschrift Praktikantenamt

<sup>1</sup> Die Praxisphase ist für den Studiengang Animation and Game Direction (AGDi) vorgeschrieben.

<sup>2</sup> Es ist ein Praxisbericht anzufertigen.

<sup>3</sup> Es müssen mindesten 18 Arbeitswochen nachgewiesen werde